



ALIEN VS. PREDATOR





# AvP

## PRESENTACIÓN

### ÍNDICE

<b>AvP .....</b>	<b>3</b>	<b>Sistema de juego .....</b>	<b>111</b>
Presentación.....	3	Resolver acciones .....	112
Índice .....	3	La tirada básica .....	112
Licencia .....	4	Escoger rasgos .....	113
¿Qué es un juego de rol? .....	5	Acción múltiple .....	114
¿Qué es C-System?.....	5	Tirada instantánea .....	114
De qué va la cosa .....	5	Índice de éxito.....	114
El universo en AvP .....	7	Tirada sostenida.....	115
Historia.....	7	Tiradas de apoyo.....	115
Las grandes compañías .....	11	Modificadores .....	116
Servicios y otros trasfondos .....	16	Cultura .....	116
El universo conocido.....	18	Gravedad cero.....	117
Tierra.....	19	Sustancias nocivas.....	117
Sector CSC.....	20	Narrando lo sucedido.....	118
Borde exterior .....	24	Simplificando la cosa.....	118
Lazo de Arcturus .....	26	Locura .....	119
Sector U.P.P. ....	27	Vehículos.....	121
Sector hyperdyne .....	28	Los combates.....	123
Sector Nuevo Edén.....	30	La tirada .....	123
Sector Micor.....	33	Las armas .....	124
Sector Tartarus.....	36	Las armas de fuego .....	124
<b>Creación de PJS .....</b>	<b>38</b>	Ejemplo de combate .....	124
Rasgos .....	39	El nivel de desafío .....	125
Características.....	39	Cobertura y daño a objetos.....	125
Habilidades .....	39	<b>Apéndices .....</b>	<b>126</b>
Características derivadas .....	40	Otras formas de vida .....	127
Trasfondos.....	41	Creación .....	127
Ventajas .....	42	Arcturians.....	131
Desventajas .....	46	Brachous slugs .....	132
Marines coloniales.....	49	Coral de cuerpo negro.....	132
Humanos como PJS.....	50	Harvesters .....	132
Estructura general.....	51	Hyper-Alga .....	133
Tipos de unidades .....	52	Morphers .....	133
Plantillas .....	54	Planton panamar .....	133
Normas y comportamiento .....	56	Equipamiento Humano .....	134
Otros humanos como PJS.....	59	Estadísticas y armas .....	134
Aliens (Xenomorfos) .....	60	Armas de Fuego ligeras coloniales .....	137
Origen e historia.....	60	Armas coloniales medianas.....	137
Biología .....	62	Armas pesadas .....	139
Habilidades especiales de los aliens.....	62	Armas de asalto de marines coloniales .....	140
Aliens como PJS.....	66	Armamento no colonial: descripciones.....	143
Tipos de aliens.....	68	Armas de alexandria .....	146
Mutaciones .....	72	Armas de la U.P.P. ....	147
Los Jockey (Biomechanoids) .....	75	Blindajes personales .....	148
Descripción .....	75	Drogas y sustancias exóticas .....	150
Pjs como biomechanoid .....	76	Artículos diversos.....	152
Tecnología.....	78	Equipo y arsenal yautja .....	154
Localización de sus creaciones .....	80	Equipo .....	154
Depredadores (Yautjas) .....	83	Armas Cuerpo a Cuerpo .....	158
Descripción .....	83	Armas a distancia .....	159
Organización .....	85	Armas no honorables.....	161
Predators como PJS.....	91	Tablas de estadísticas.....	162
Cultura .....	94	Vehículos.....	164
Ritos y creencias.....	96	Fichas de personajes .....	174
Vehículos.....	103	Xenomorfos .....	175
Sintéticos.....	106	Humanos.....	176
Fisionomía.....	106	Sintéticos .....	177
Modelos .....	108	Yautjas .....	178
		Biomechanoides.....	179
		Hoja de PNJS .....	180

## LICENCIA

Tanto Aliens como Predathors pertenecen a la 20<sup>º</sup> Century Fox. Esto solo es una obra gratuita de fans y para fans usando el reglamento C-System.

C-System está bajo una licencia de Creative Commons CcBySa. 

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/es/>

**Esto significa que** el material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros siempre y cuando se muestren los créditos del artista original y se introduzca este pequeño párrafo en la obra.

Las obras derivadas pueden ser comerciales o gratuitas, pero han de estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original. C-System es obra de mucha gente:

**Idea y Textos:** Ryback, Z-San, Dragstor.

**Revisión y corrección:** Cifuentes, Marioneta.

**Conejillos de indias:** Francisco, José Juan, Rocío, María, Miguel, Javi, Alexis, Juanjo, Elisa, la gente de Inforol, NosoloRol, SalganalSol, SPQRol, y Nación Rolera.

**Imágenes:** Las imágenes de este documento han sido sacadas de las webs [www.feebleminds-gifs.com](http://www.feebleminds-gifs.com), [www.maj.com](http://www.maj.com) y [www.xwallonline.org](http://www.xwallonline.org), y posteriormente editadas por Dragstor.

**Maquetación:** Ryback.

**Ayuda bendita y apoyo moral:** CutriX, Tristan, Mago79, NightWalk, Wilbur Whaterley, Britait, Metatrón, Sir Miaucelot, Máximo, Trukulo, Meroka, Klapton, Alex Werden, Zonk\_PJ, Mascara.

Para más información, consulta la Web de C-System:

<http://www.rolgratis.com/c-system/>





## ¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

Un juego de rol, es una experiencia lúdica y narrativa donde un grupo de compañeros interpretan personajes (PJS) y actúan ante las situaciones que les impone otra persona (Máster, DJ o Narrador, el nombre es lo de menos), como si fuese una obra de teatro.

En los juegos de rol no es necesario disfrazarse, ni actuar físicamente. Al comienzo de una sesión el DJ va exponiendo los hechos de la historia, y los jugadores van narrando las actuaciones de sus personajes, tal y como las harían ellos mismos.

En ocasiones será necesario comprobar si un PJ puede hacer algo, o le es imposible. Para ello existen las reglas de rol.

En este documento explicamos esas reglas de rol. En otros documentos, las aplicaremos a determinados géneros o historias concretas (ambientaciones), creando lo que se conoce como juego de rol.

## ¿QUÉ ES C-SYSTEM?

C-System, es un Conglomerado, Calculado, Calcado y Concienzudo, de reglas genéricas de otros sistemas genéricos como Magia y espada, Gurps, Fuzion, Mekton Z y algo de D20 y sistema Chaosium. Con esto no pretendo llevarme el mérito de un trabajo que no es mío, tan solo pretendo exponer unas reglas que por sí solas o me parecen incompletas, o no están en castellano, o no daban suficiente libertad para ser genéricas. Los distintos suplementos aquí incluidos pueden usarse bien con las reglas genéricas aquí puestas, o bien con otros sistemas como Hero, Interlock, o D20. También puedes usar las reglas aquí dadas para traspasarlos a otros sistemas. C-System da completa libertad a la hora de crear tu propio conjunto reglas y adaptarlos a cualquier clase de ambientación.

## DE QUÉ VA LA COSA

Aliens Vs Predator es una ambientación para C-System basada en las sagas cinematográficas Alien y Depredador, así como en sus homónimos en videojuegos, y en los viejos cómics de Dark Horse.

El juego nos sumerge en una ambientación mezcla de la temática ciberpunk y la ciencia ficción futurista. Por una parte, las mega corporaciones sustentan el poder, los gobiernos no son más que instrumentos bajo el control de las mismas, y los intereses económicos priman por encima de todo. Por otra, los viajes espaciales se han popularizado, existen numerosas colonias fuera de la Tierra, dispersas en una amplia variedad de planetas, y nuevas y letales especies alienígenas han entrado en contacto con el ser humano.

La idea es poder jugar con cualquiera de las famosas especies que dan nombre al juego. Podrás interpretar a una gran variedad de personajes distintos: marines coloniales, equipos de rescate o de salvamento, ambiciosos agentes de corporaciones, seres sintéticos creados por humanos, poderosos cazadores Yautja (Depredadores), despiadados xenomorfos (Aliens), incluso la misteriosa raza responsables de la plaga xenomorfa, los Biomechanoids, está disponible.

Este es un juego de acción frenética, donde la muerte y el combate por la supervivencia están a la vuelta de cada esquina y, sin embargo, da un gran margen para la intriga, la conspiración o la exploración de nuevos mundos.

Cada especie permite jugar de un modo distinto. La raza Yautja permite recrear grandes combates y cacerías. Los humanos son ideales para partidas tipo "survival horror" o de conspiraciones corporativas, o incluso iniciar una guerra. Los Aliens otorgan una nueva perspectiva de juego, al interpretar a una criatura inhumana. Los sintéticos y Biomechanoides son más máquinas que seres vivos...



# EL UNIVERSO EN AVP

La Tierra de AVP es un planeta devastado, oscuro y decadente, cuya creciente población se ha visto obligada a viajar hacia las estrellas para sobrevivir. En un terreno dominado por las grandes corporaciones, el ciudadano de a pié no es más que un vulgar trabajador ofuscado y ensombrecido por las diversas drogas de diseño, objetos de tecnología punta y demás chucherías que ofrece el capitalismo.

En las siguientes páginas trataremos de explicar un poco como es el mundo actual en este juego.



## HISTORIA

Las primeras décadas del siglo XXI señalaron la decadencia de las grandes naciones y el rápido incremento de poder de Corporaciones internacionales. Estas Corporaciones no estaban restringidas a un solo ámbito de negocio, si no que cubrían todos los aspectos de la industria y la economía, a medida que se diversificaban en un intento de lograr beneficios a toda costa, sin verse limitadas por los ideales de un país, sociedad o religión. En la industria pesada, en la minería e incluso en el ocio, las multinacionales se hicieron claramente visibles y poderosas.

El primer planeta en tener una colonia científica fue Marte. La Luna le siguió poco después. No hace falta señalar que las naciones de la Tierra no estaban unidas en el campo de la exploración del espacio. Los grandes colonizadores fueron: Las Américas Unidas (EEUU, Canadá y Regiones de Sudamérica), China, Japón, la Unión Europea y Rusia. Aunque raros, existen conflictos internacionales en el espacio; como el famoso enfrentamiento entre las AAUU y China, a causa de diferencias ideológicas en torno al gobierno de las colonias. La desidia de la diplomacia entre ambas naciones fue la causa directa del enfrentamiento, así como las sospechas de que China apoya secretamente al FRC (Frente Revolucionario Colonial, un grupo de extrema izquierda responsable de varios golpes de estado).

A medida que la influencia de las Corporaciones aumentó, los intereses económicos hicieron que fuese desterrado el espectro de las guerras a gran escala. Los estados más avanzados optaron por dirimir sus diferencias a través de guerras indirectas en naciones del Tercer mundo.

Esta tendencia continuó durante las siguientes décadas, a medida que las interdependencia de las naciones terráqueas y sus Corporaciones crecía. Las tensiones no desaparecieron; pero eran mantenidas bajo control y solucionadas de maneras que no dañasen la capacidad ajena de enriquecerse. Así pues, la humanidad entró en la era espacial en una atmósfera de tensión controlada; pero no en guerra abierta.

La Era Espacial llegó de la mano de dos enormes descubrimientos científicos y tecnológicos. El primero fue el motor de Desplazamiento Inerte,

que permitió a la humanidad una manera barata y rápida de viajar entre las estrellas. A medida que la tecnología fue perfeccionada, llegó el momento de colonizar y explorar el Vacío.

La búsqueda de minerales y otros materiales escasos sólo fue una meta secundaria para los exploradores; pues estaban disponibles en el mismo Sistema Solar en grandes cantidades. Lo más importante eran los nuevos conocimientos, la búsqueda de planetas habitables con los que relajar la presión demográfica en la Tierra y la oportunidad de estudiar nuevas formas de vida.

La mayor recompensa para las Corporaciones eran las formas de vida. Cada mundo es como un gigantesco laboratorio en el que las fuerzas de la naturaleza han experimentado durante millones de años. Las extrañas criaturas estudiadas contenían complejas formas bioquímicas, con posibilidades que antes no estaban al alcance de la humanidad. Algunas de estas habilidades eran casi milagrosas.

La expansión espacial fue lenta y progresiva, ya que los sistemas útiles eran raros y el esfuerzo implicado en la colonización planetaria enorme. Hasta el momento, seis mundos de clase Tierra han sido descubiertos y varias docenas son al menos habitables. En otros mundos, el proceso de terraformación está en progreso, alterando lentamente entornos hostiles a nuestras semejanzas.

En cada mundo habitable, las colonias se establecían. Se expandían con progresión muy variable, dependiendo del apoyo corporativo que recibiesen y las cualidades del mundo en sí. Toneladas de equipamiento y miles de colonos fueron enviados a cada colonia y, como es lógico, pronto estas devolvieron esos favores con mercancías de valor para el resto de la Humanidad, nuevas formas de vida, minerales y con el paso de las generaciones, trabajadores habilidosos.

Estos trabajadores eran parte de las rápidamente recientes poblaciones de las colonias. Y las corporaciones habían desarrollado muchas técnicas para manejarlos adecuadamente. Son educados para vivir activas y disciplinadas vidas, para maximizar su valor económico y reducir los riesgos implícitos a vivir en una colonia. Para aquellos que sobresalen, la mejor educación está disponible. Por contraste, la desorganizada masa de la población terráquea tiene poco que ofrecer al mercado del trabajo, disminuyendo por lo tanto su calidad de vida. El valor de trabajadores obedientes, entrenados y enérgicos de las colonias se está incrementando constantemente.

Adicionalmente a lo dicho sobre la vida corporativa, una porción de los beneficios es siempre destinada a fuerzas militares propias. Estas no son grandes; pero están muy bien entrenados y equipados con lo mejor que las corporaciones pueden entregarles.

Con Colonias en muchos mundos, el poder y la influencia de las Corporaciones crecieron rápidamente. A medida que esto sucedía, se fueron convirtiendo en una amenaza para las naciones de la Tierra. La situación era muy delicada, pues los países tenían enormes ejércitos; pero las corporaciones controlaban el espacio y mucha de la tecnología más importante. La misma interdependencia económica que evito la guerra entre las naciones, ahora prevenía a estas de dañar a las Corporaciones.

Las naciones, amenazadas, se dieron cuenta de que era probable que la sociedad estuviese cambiando y que a lo mejor ellos no formarían parte del futuro de la humanidad. Todas las armas políticas fueron utilizadas, incluyendo la diplomacia, el espionaje y la presión económica. Movimientos separatistas financiados por las corporaciones sacudieron las naciones y estas respondieron embargando las propiedades de estas. Finalmente, una pequeña crisis se descontroló y estalló una guerra abierta. Docenas de otras pequeñas guerras comenzaron en pocas semanas y la Tierra se precipitó en el caos. Afortunadamente, estas no fueron muy fieras y pocas armas químicas o nucleares llegaron a ser usadas.



Las guerras duraron cinco años. Esta concluyó con la formación de un concilio conjunto que resolviese las disputas de las naciones y las corporaciones. De las cenizas de la violencia surgió la Comisión del Comercio Interestelar (CCI, o ICC), una coalición de corporaciones y naciones que llevasen la estabilidad a la humanidad. Esta organización estaba a cargo de la regulación de las actividades de sus miembros, por lo que el Cuerpo de los Marines Coloniales (CMC) fue creado como su brazo militar. Los Marines no tienen que responder ante ninguna Corporación individual, si no ante la CCI. Las guerras habían enseñado a todos que sería lo mejor mantener una “fuerza policial” capaz de mediar en las disputas para que no se volviese a la guerra abierta.

Durante las guerras, las colonias apoyaron fuertemente a las Corporaciones. Ellos querían mantenerse independientes de las naciones, y muchos creyeron que recibirían cierta independencia y control sobre sus propios asuntos. Cuando la CCI fue formada, fue obvio que esto no sucedería; las colonias fueron tratadas como una propiedad más de las Corporaciones. Otro ciclo de hostilidad, tensión e intensa diplomacia comenzó y muchas colonias acabaron rebelándose. Se ordenó al Cuerpo de los Marines Coloniales, apoyados por fuerzas corporativas, que trajesen de nuevo a las colonias al redil.

La causa de las Colonias estaba perdida de antemano. El tremendo poder financiero y los recursos militares disponibles a la CCI significaron que sus pérdidas podían ser rápidamente reemplazadas, mientras las colonias eran débiles en poder tecnológico, industrias y población. Una a una, las colonias fueron derrotadas económica y militarmente. Aún existen movimientos rebeldes ocultos en muchas Colonias; pero representan una amenaza insignificante para la CCI en la actualidad.

El sistema rebelde de Alexandria se aisló a sí mismo del resto de la humanidad. Poco después, la Unión de los Pueblos Progresistas (UPP) se formó a partir de unas cuantas colonias del borde exterior y construyeron un bloqueo militar. Los intentos de retomar estos territorios fueron infructuosos. Alexandria reconoce la independencia de la UPP; pero la CCI no.

El CMC fue creado al mismo tiempo que la CCI. La idea era que los Marines Coloniales, fundados a partir de todas las naciones con colonias en el espacio exterior, se convirtiesen en una fuerza independiente que resolviese las disputas entre Naciones y Corporaciones, manteniendo la paz en las segundas. Cada nación tiene su propia aportación ciudadana al CMC; pero todos ellos comparten equipo, entrenamiento y doctrinas. Son dirigidos por Alto Mando del CMC, que tiene representantes de todas las naciones.

De todas maneras, la mayor parte del poder pertenece a las Corporaciones y las Naciones tienen poca influencia entre las estrellas. Su única herramienta son los Marines Coloniales y este mengua a cada año que pasa, ya que sus armas no son actualizadas, sus suministros y otro equipo es escaso y sus naves no están tan a la última como las de las Corporaciones.

La falta de personal es también una enfermedad crónica entre los Marines. No se han recuperado de sus pérdidas, sufridas a lo largo de las guerras de rebelión coloniales y la austeridad económica no les está beneficiando precisamente. Para el CMC, la pérdida de un solo Equipo de Ataque significa que grandes áreas permanecerán sin patrullar y vigilar durante meses o años. No fue hasta mucho más tarde; cuando las subvenciones secretas de las corporaciones que creían en la corrupción de la CCI, que los Marines volvieron a ser una fuerza a temer.

**2122** – Primer contacto con las criaturas conocidas como los Aliens en el LV-426 (Nivel 426). La nave *Nostromo* aterriza en el planeta, uno de los tripulantes es infectado y subsecuentemente la tripulación y la nave son destruidas por el Zángano recién nacido. El único superviviente, Ellen Ripley, escapó en la cápsula de salvamento *Narcisus* y derivó hacia la Tierra (eso asumimos).

**2155-2160** – Una colonia es fundada en LV-426, bautizado como *Acheron*. A causa que un cinturón montañoso y las precarias condiciones meteorológicas, los colonos no localizaron la Nave Jockey.

**2179** – El *Narcisus* es localizado flotando cerca de una remota nave minera, con Ellen Ripley a bordo. Es llevada a la estación de paso que orbita la Tierra, donde se le informa que ha permanecido 57 años suspendida en un hipersueño. Su historia no es creída por la CCI y le es arrebatado su rango como oficial estelar. Un ejecutivo corporativo, Carter Burke, cree lo suficiente en la historia como para enviar a los colonos de LV-426 *Acheron* en busca de la nave que mencionó en su informe Ripley. La Tierra pierde el contacto con esta colonia.

Burke, Ripley y un equipo de salvamento de Marines Coloniales viajan a *Acheron* y pasan un mal rato. Los supervivientes, Ripley, Rebecca Newt Jorden, el Cabo Dwight Hicks y el sintético Bishop regresan de nuevo hacia la Tierra a bordo de su nave, la *Sulaco*.

**2179 o 2180** – La *Sulaco* al parecer llevaba algunos huevos a bordo, dejados por la Reina Alien de *Acheron*, y los abrazacaras causan un fuego eléctrico en la *Sulaco* que provoca la expulsión de las cápsulas de hipersueño hacia el planeta más cercano, Fiorina 161 *Fury*, una colonia penal corporativa.

Newt y Hicks no sobreviven al aterrizaje y Bishop es descartado como chatarra por los encarcelados. Ripley descubre que es la portadora de una Reina Alien, mientras las muertes se suceden por el Alien Canino Zángano. Antes de arrojar a un pozo de acero líquido, discute con el ingeniero corporativo que creó a su imagen a Bishop. Weyland-Yutani se queda sin su xenomorfo.



## LAS GRANDES COMPAÑÍAS

El universo está dominado por las compañías privadas. Son ellas las que se expanden y colonizan nuevos mundos, y son sus intereses lo que provocan las guerras.

Algunas corporaciones tienen mundos enteros controlados; algunos incluso son de su propiedad. La mayoría, sin embargo, colocan jefaturas en los mundos importantes y los comparten con otras corporaciones. Incluso el enormes participan. Es la manera los trabajos ICC. Todo depende de donde una corporación coloca sus huevos. Bio-Nacional, por ejemplo, no tiene ningún mundo bajo su control total hasta que algunas de sus colmenas sancionadas aparecieron pero todavía proveyeron el casi 90% de las fuentes médicas del ICC. Cuántos mundos controlas no conduce a cuánto energía tienes. Sabiendo eso, GrantCorp, Weyland Yutani, y Hyperdyne siguen siendo las corporaciones más grandes del ICC. Hay muchas corporaciones no mencionadas (El CSC tiene 13 divisiones), aquí dejo las mas conocidas, pero eres libre de crear otras.

### *Grantcorp*

El sueño de Daniel Grant de crear una gran corporación de de su niñez, en el sótano de su casa, cuando Weyland Yutani controlaba las líneas espaciales. Después de adquirir los derechos de explotación minera y las concesiones médicas, él y su personal desarrollaron las tecnologías avanzadas, que además de eficaces, eran baratas. GrantCorp ofreció alternativas de calidad inferior a los productos marcados por las enormes corporaciones, y consiguió hacerse un hueco en el mercado. GrantCorp no era considerado una amenaza hasta que patentó el generador más pequeño del plasma en el mercado. Esto puso en fase la impulsión del plasma, que fue utilizada rápidamente en más de diez diversos campos de maestría. Esto incluyó la propulsión, la defensa, y el asalto. GrantCorp mintió en su seguridad. Cada tentativa de robar sus diseños fue infructuosa. Las medidas de seguridad de GrantCorp evitaron que sus diseños fueran pirateados.

La impulsión de la energía del plasma se convirtió en la impulsión de reserva estándar a la mayoría de las naves en el ICC. Más adelante, el cañón del plasma y los rifles del plasma golpearon el mercado. Los dedos de GrantCorp se estiraron en nuevos campos, incluyendo la fabricación de naves espaciales, gerencia de colonias, y tecnología médica.

Cuando aparecieron los Xenomorfos, la política que siguió GrantCorp era el la de defensa GrantCorp se hizo cargo de controlar y eliminar la amenaza biología en cualquier lugar que apareciera, y ayudó a fundar el Cuerpo de Marines Coloniales (el 50% de su presupuesto es donado por GrandCorp). Daniel Grant, que controla el Corp sin un círculo interno, cree a criaturas ser demasiado hostiles permanecer en existencia, por lo que facilitó toda su tecnología armamentística al CMC.

GrantCorp utiliza las misiones del CMC en mundos infestados por Aliens para obtener Jalea Real, la codiciada sustancia con la cual desarrolla dos de sus productos más innovadores: las drogas potenciadoras, que aumentan las habilidades humanas por encima de su límite, y el NeutraGel, que es el medio más barato y difundido de contrarrestar la corrosiva sangre de los xenomorfos.

### *Neo-Pharm*

Es la división biológica de GrandCorp, y principal competidora de Bio-Nat. Las ideas de ambas compañías son opuestas. Bio-Nat utiliza xenomorfos adultos para sus experimentos, como armas biológicas, Neo-Pharm enfoca sus investigaciones en la Jalea Real de esta especie. La seguridad de esta empresa solo ha sido quebrantada una vez, cuando ZCT consiguió hacerse con la fórmula del NeutraGel. Es la única suministradora de drogas potenciadoras.

*Weyland - yutani*

“La Compañía”.

Weyland - Yutani es una compañía dedicada al comercio, la exploración espacial, la colonización de mundos, y las negociaciones con los militares.



Las muchas ramas de Weyland-Yutani trabajan juntos bajo escrutinio cercano de los accionistas para asegurarse de que todos los proyectos resuelven estándares de compañía. Para mantener el control de cantidades grandes de colonias colocó en los planetas distantes, el gobierno comisionó la administración colonial de Weyland-Yutani. La administración colonial juzga qué planetas son ricos en bastantes en materia prima comenzar el proceso terraformación. Los procesadores atmosféricos son instalados por los empleados de La Compañía y se deben mantener varias décadas para hacer el aire del planeta respirable. Debido a los contratos a largo plazo implicados, los empleados de la compañía tienen la opción de traer a miembros de la familia con ellos a las colonias.

Debido a la inhabilidad del gobierno de manejar el sistema correccional, la práctica fue comercializada y Weyland-Yutani se convirtió en una de las empresas superiores en el mercado. El éxito de la compañía en colonias terraformadas, en la exploración y en la colonización del espacio hizo el crear una red de planetas-prisiones en el borde exterior una tarea fácil. Las instalaciones actúan no sólo como prisiones, si no también como minas en donde los internos hacen el trabajo duro, y producen materias valiosas al mismo tiempo.

Weyland-Yutani trabajó con el gobierno en el desarrollo de la nueva tecnología de las armas, para asegurar la seguridad de sus transportes, y las vidas de los empleados de la compañía que desempeñan servicios en ellos. La humanidad ha explorado el espacio por siglos, y el descubrimiento de cada mundo nuevo presenta nuevos peligros. Estos factores son tomados muy seriamente por la compañía, y la división de las Bio-Armas está desarrollando constantemente nuevas formas de protección contra tales amenazas.

Fueron los primeros en encontrar xenomorfos en el mundo de Acheron y procuraron guardar sus secretos, aunque la investigación del CMC abrió las puertas.

*Bio-National International. “Bio-Nat”*

Bio-Nacional es el conglomerado médico más grande de la humanidad. Colocaron sus jefaturas primarias en la Tierra como muchas corporaciones, y varias otras localizaciones en Micor, Starview, Arcturus, Nuevo Edén e Hilo. También se saben ser los más despiadados. Bio-Nacional ha estado siempre bajo el punto de mira de sus competidores, debido a su postura de conseguir ser el único surtidor médico a las colonias. Su fuerza militar es proporcional a su tamaño. La población corporativa es la más pequeña de los cinco grandes aun cuando sus militares están altamente especializados en sabotaje, asesinato, y terrorismo, todo para cerciorarse de que son los líderes en tecnología médica. También son punteros en la experimentación biológica. Cuando aparecieron los Xenomorfos, canalizaron el 40% de su presupuesto en la experimentación y en estudiar la nueva forma de vida. Eran la primera corporación en ser sancionada por tener una colmena de estudio secreta.

Pero cuanto más grande, más fácilmente cae una corporación. Al principio, había algunas huelgas limitadas entre BioNat y el CSC, después varias incursiones directas entre ellos y el UPP. Cuando Neo-Pharm lanzó al mercado las súper drogas potenciadoras, Bio-Nat empezó a perder terreno. Muchas tentativas fallaron y muchos diseños cayeron en el mercado. GrantCorp estaba a solamente dos millas de las jefaturas de Bio-Nat, su supremacía estaba amenazada.

Actualmente, sigue en competencia con GrandCorp por la supremacía en tecnología médica.

### *Hyperdyne Systems*

Hyperdyne fue una vez la corporación más grandes, hasta que Weyland Yutani le arrebató el puesto. Al principio Hyperdyne y WY mantuvieron una relación próspera por muchos años. Cuando Weyland Yutani comenzó a usurpar el territorio de Hyperdyne, Hyperdyne cerró sus puertas y se propuso acortar el progreso de su "socio." Aproximadamente el tiempo que el ICC fue formado, Hyperdyne mantuvo ciertas operaciones de sabotaje sobre Weyland-Yutani, e intentó tomar el control completo del sector para sí mismo. Weyland-Yutani, sin embargo, se recuperó de la traición de Hyperdyne y ahora lleva a cabo una posición crítica en el sector.

No ha habido guerra abierta entre las dos corporaciones en muchos años, sino que hay cierta tensión en sus relaciones. Hyperdyne construye muchos diseños de naves espaciales y controla más mundos que cualquier otra corporación, y siguen siendo la primera en la fabricación de sintéticos, aun que WY los crea en menor número también.

Hyperdyne todavía mantiene un control de puño del hierro sobre las colonias bajo su financiamiento. Esencialmente, Hyperdyne es hermana de Weyland Yutani, con los dedos en casi cada campo de la vida moderna. Los doce miembros del Consejo ordenan la corporación en secreto. Funcionan dentro de su propio sector y siguen a menudo sus propias reglas, incluyendo el lazo de Arcturus para evitar las regulaciones ICC. También tienen el cuerpo militar más grandes para hacer cumplir su control.

Cuando llegaron los xenomorfos, Hyperdyne luchó duramente para adquirir la investigación, pero su intento fue truncado por el CMC.

Hyperdyne envía raramente su militar fuera de su propio territorio, si no que suele usar mercenarios externos.

### *Central space consortium "C.S.C."*

Debido al peso de las grandes corporaciones, las compañías más pequeñas solo podían competir en los sectores mas abandonados, aquellos que carecían del suficiente interés de las más grandes. Con esa idea, nació el C.S.C., un grupo de compañías menores, que se agruparon bajo un mismo frente. Cada una de estas compañías se especializó en un sector, y, entre todas, brindan una gran rama de servicios.

Desde el principio, esta compañía ha contado con un grave problema, la falta de efectivos militares. Sus fuerzas de seguridad en sus fronteras siempre han sido escasas. Prueba de ello es el conflicto en Alejandría, o los numerosos conflictos internos que sufre. Casi 80% de sus militares en funcionamiento se centran alrededor de Alejandría.

**Antioch:** Antioch es el más grande de los grupos secundarios de CSC. Maneja el trabajo más grande de cualquier corporación, la terraformación de los mundos del CSC. Antioch aterriza primero, instala procesadores de la atmósfera y los deja actuando durante varias décadas, luego actúan el resto de divisiones, y el mundo queda listo para su colonización. WY intentó a menudo destruir la reputación de Antioch porque es una de sus pocas competidoras.

**Sunsound internacional:** Synsound es el principal fabricante de equipos de sonido, y de material antirruído. Sus equipos se distribuyen por todo el ICC.

**Skank:** Skank es el principal suministrador de material del CSC y el principal elaborador de productos de consumo para sus colonias.

**Armat INC:** Principal proveedor de armamento para el CSC. Sus modelos más populares es el rifle de pulso M41A y la escopeta M56. Es una de las ramas más productivas y eficientes del CSC.

**Accuaracy internacional:** Otro contratista militar, similar al Armat, pero que trabaja mayoritariamente para los CMC.



### *Otras compañías*

Las compañías siguientes son independientes, las pongo aquí por su menor importancia.

**Comunicaciones tecnológicas Zanjer:** ZCT es un grupo que desarrolla la alta tecnología para las colonias externas. Toman diseños y estructuras existentes y trabaja sobre ellas, perfeccionando otros modelos de sociedades. Cuando aparecieron los Xenomorfos, desarrollando tecnología para controlar la especie. GrantCorp denunció que la tecnología del Nutra-Gel fue robada por ZCT. Pronto desarrolló muchas tecnologías del contralines e hizo una fortuna que vendía a los apicultores y a los contrabandistas. GrantCorp financió la investigación del CMC en las actividades de ZCT cuando su colmena experimental fue destruida.

**Aerodiyne Inc:** Una de las corporaciones más grandes, a veces se considera a la altura de Weyland Yutani, Hyperdyne, y los otros. Aerodyne funda colonias y construye naves espaciales, haciéndolas muy autosuficientes. Está dedicada a ampliar y colonizar el universo conocido.

Tienen relaciones de funcionamiento con todas las corporaciones grandes, incluso tienen acuerdos lucrativos para proveer colonias de las corporaciones de Hyperdyne y de Weyland-Yutani. Aerodyne parecía una de las compañías más prometedoras. Desafortunadamente, carecía de una buena preparación militar, dejándola especialmente expuesta a los xenomorfos cuando hicieron su aparición.

**Frescorp:** Otro conglomerado de empresas, similar al CSC, pero de menor tamaño. Se centran sobre todo en tareas de descontaminación, aislamiento de material nuclear, y transporte de materiales peligrosos.

**Nuevo Edén:** La corporación que fue formada alrededor de la colonia del mismo nombre. El control de Edén se determina a lo largo de líneas democráticas, cada miembro corporativo es elegido mediante votación. Nuevo Edén a prosperado manteniéndose aislado, su fuerte seguridad hace difícil cualquier tipo de intromisión.

**Schiller Biological:** División de experimentación genética de FresCorp. Corren polémicos rumores sobre experimentación con humanos y formas de vida xenomorfa.

**MedTech:** Otra corporación que fue fundada en el mundo de Nuevo Edén, esta encargada de dar asistencia médica. Aunque trabajan al unísono, ambas compañías son independientes.

**Alphatech:** Alphatec era, y sigue siendo, una potencia en lo que se refiere a equitación militar. Alphatech proveyó muchos sistemas de arma a las fuerzas corporativas, pero guardó el armamento más avanzado para sus propios agentes. La mayor parte de los puestos avanzados militares de Alphatech estaban sin tocar por la infestación. Alphatech es uno de los surtidores principales de armamento pesado para el CMC del armamento pesado para los servicios de marines, y una de las empresas que mas colaboran con estos en la contención de la amenaza xenomorfa.

**Falcon Industries:** Reside exclusivamente en la luna de Asyantax y confía su presupuesto entero a mantener ese mundo. A tal efecto, las industrias Falcon se proveyeron de una fuerza militar substancial, con concesiones con el CMC para la seguridad. Esto hizo Astyanax un mundo fortificado. Las industrias Falcon no juegan la bola con otras corporaciones. No negocian mucho con ninguna corporación y tratan solamente con las imprescindibles.

**BioZone Alpha (B.Z.A.)** BZA era una vez que una corporación próspera con el potencial de crecer el tamaño de los cinco grandes. Sin embargo, cuando las máquinas segadores aparecieron en Tarturus, sus recursos fueron estirados al límite, evacuando el mundo. BZA transportó a gente de Tartarus al pico del diablo, filtrando la colonia y la corporación. Sus pedidos la ayuda cayeron en los oídos sordos.

**El consorcio Traxdex:** Una corporación grande que amplió recientemente debido al comercio de aumento en su planeta principal, Lobo. Hay ocho corporaciones debajo de este conglomerado pero luchan continuamente entre ellas, haciendo el consorcio de Tradex muy inestable. Este echo se ha vuelto más patente aún con la amenaza alien.

**Republic Electric and Republic Dynamic.**

Construye sobre todo las armas pesadas para las naves de guerra y sus blindajes. Su contrato más lucrativo está proveyendo del armamento primario al CMC. EL tanque M577 CMC, El cañón de 20m m Gattling y el láser libre del electrón de 40 mW. Aun cuando tenían una buena reputación con el CMC, no han podido persuadir el CMC para anular los contratos de Alphatech. Los sistemas de la república todavía sobrevivieron para construir las armas primarias para la mayoría de las naves y de los vehículos en el ICC.

**Summit (La cumbre):** Reside y funciona solamente desde el planeta del mismo nombre. La corporación fue fundada y es dirigida por los fundadores originales de la colonia, hace muchos años. La cumbre era un grupo firmemente tejido que aceptó a pocos recién llegado. Cuando lo son, los tratan como la familia. La cumbre era muy leal a sus empleados y nunca ha traicionado a individuo único para una mayor gloria. La cumbre tiene una fuerza militar muy prominente y leal, acentuada por una de las fuerzas más grandes que el CMC ha prestado una corporación. La cumbre ofreció pocos fondos debido a su tamaño limitado, pero ofreció un planeta libremente de las influencias de las corporaciones, libres para el ocio y para libre entrenamiento. El CMC tomó esta oportunidad de hacerte un ancla para sus patrullas. La cumbre tiene casi tres escuadrillas CMC en su sistema en cualquier hora dada con una división prestada permanentemente en el planeta. Los infantes de marina aquí son leales y entre el mejor puesto que muchos infantes de marina piden. Cuando la cumbre fue infestada, la colmena duró apenas una semana antes de que una armada CMC de fuerzas la despejara hacia fuera. La cumbre sobrevivió y se convirtió en una de las ayudas principales CMC antes, durante, y después de la guerra.

**Pincel Inc.** Era una pequeña compañía exclusiva del planeta Micor. Cuando fue infestado, todas sus instalaciones fueron destruidas.

**Boyars Interstellar Inc.** Boyars era la corporación puntera en el diseño del plasma, pero sus prototipos para mejorar sus modelos fallaron continuamente en las pruebas de lanzamiento. Se rumorea algo sobre sabotajes de otros grupos rivales como Alphatech. Debido a esto, Boyars llevó a cabo solamente algunos contratos militares. Construyen una gran cantidad de armas para las fragatas de la clase de Conestoga y de Bougainville para el CMC, así como producir las armas primarias para los recipientes masivos de Razzia del GrantCorp.

**DigArch:** DigArch ganó un lucrativo contrato CMC, creando un transporte-atmosférico superior, el AD-17. Probaron sus diseños e hicieron una fortuna muy rápidamente. Todavía utilizado hoy, el AD-17 probó ser un buen diseño y DigArch creció. Todavía existen, produciéndose en menor escala. Desafortunadamente, pocos de sus otros diseños han conseguido semejante éxito.

**Ventrel:** Ventrel era el otro de los fabricantes que trabajaban para el CMC. A menudo se considera la única espina para Alphatech. Ventrel arrinconó el mercado concentrándose en diseños más fáciles y más pequeños, cuando Alphatech trabajó en armas más pesadas. Su VP 70, se ha producido en centenares de millares. También construyeron diseños más viejos como la escopeta. Sus diseños más grandes ha sido el centinela automático, muy usado por los Marinec Coloniales, con variaciones casi infinitas. Sus diseños más baratos le han facilitado contratos con el CMC, y con colonias situadas en el borde exterior.

Las jefaturas originales de Ventrel fueron situadas en Micor. No obstante, el edificio central, asombrosamente, permaneció intacto durante la infestación. Nadie sabe lo que se desarrollaba allí.

**Lockmart Starcub Inc.** Lockmart construyó la nave espacial original para aventurar fuera de la Sistema Solar y también construyó el primer modelo para alcanzar el Sistema Solar más cercano. Construyeron la primera impulsión interestelar y eran considerados el rey en recorrido de espacio. Sin embargo, nunca se aventuraron en la gerencia de las colonias. Pronto, se encontraron bajo una presión por parte de las corporaciones cada vez mayor. Y otras compañías como Hyperdyne y Weyland-Yutani, usurparon su territorio. Lockmart ahora construye pocos diseños, el único nuevo modelo que han producido en los últimos años es la lanzadera íter sistema. Lockmart todavía tiene edificios

pequeños en casi todos los mundos. La gente ha apodado Lockmart el "Cessna de la Edad - Espacial."

## SERVICIOS Y OTROS

### TRASFONDOS

#### *Procesadores atmosféricos*

Con la carencia de mundos habitables a una distancia corta de la tierra, se ha animado el desarrollo de mundos y de colonias marginales. Los mundos potenciales de la colonia con las atmósferas reducidas se pueden colonizar durante décadas reduciendo los componentes irrespirables de sus atmósferas y aumentando los niveles de gases respirables, tales como oxígeno y nitrógeno. Dos técnicas se están utilizando para hacer esto; ambos se utilizan a veces al mismo tiempo. Primero, es posible establecer las arquitecturas ecológicas - que son generalmente musgos específicos, hierbas, y plantas florecientes pequeñas - para convertir ciertos gases en la atmósfera (principalmente el bióxido de carbono) en el oxígeno usable. La segunda técnica es suplir esta estrategia a largo plazo con un número de procesadores atmosféricos, instalados por las corporaciones privadas.

Un procesador de atmósfera es una torre cónica, cerca de 1500 metros de alto. Un reactor de fusión de 1.0 Terrawatt lo acciona, y dibuja dentro de la atmósfera planetaria una serie de lumbreras en las bases y los lados. La atmósfera se reconstruye en base de unas reacciones a altas temperaturas, unas enormes turbinas recolectan el gas, y lo hacen pasar a través de un gran arco eléctrico. Las bobinas eléctricas calientan el gas a una temperatura cercana a la del plasma (unos 5.000° C), y lo descomponen en átomos. Las corrientes calientes del gas son clasificadas por una serie de campos magnéticos en elementos constitutivos. Algunos de éstos (tales como carbón) se pueden retirar como subproducto inútil (tal como polvo de grafito), mientras que el hidrógeno, el nitrógeno, y los átomos de oxígeno restantes se expelen nuevamente dentro de la atmósfera, donde pueden refrescarse para formar como el hidrógeno, el nitrógeno, y oxígeno.

#### *Medios*

La televisión comercial como era sabido en los años 80 y el 90 desapareció con el uso de la tecnología superconductor y de la transmisión de la televisión por cable, con 1000, y eventualmente 5000 canales.

En un resurgimiento similar al dado a mediados de los años ochenta, la programación religiosa se convirtió en una grapa de la televisión, excediendo en número los programas no-doctrinales casi 100 a 1.

Con tantos programas a elegir, las opiniones del espectador cambiaron. 5, entonces 2 segundos anuncios definieron mucho de los estilos visuales del rápido-culto de los años 90. El estilo de la programación a mediados de siglo fue cambiado con la introducción del interruptor o del escáner de retina. Este sistema permitía revisar en tiempo real los capilares de los ojos de cada persona, y medir el interés de la población en cada uno de los programas emitidos.

Los programadores de televisión tuvieron que esforzarse mucho para mantener los índices de audiencia.



## Religión

La mayoría de las religiones aún perduran en esta época. Ante tanto horror e incertidumbre, la mayoría de los humanos se abrazan a cualquier ideal que les prometa algo mejor. Grandes aeronaves surcan el espacio difundiendo sus creencias entre las colonias especiales. La misma CMC promueve la religión, como medio para mantener la estabilidad entre sus tropas.

La aparición de los xenomorfos fue tomada por la mayoría como emisarios del mal, aunque también propició algunos cultos que toman a los aliens como un nuevo dios.



La religión no está condicionada a ninguna raza, pero sería extraño que un Jockey o un Yautja compartieran una religión humana. Consulta sus respectivos suplementos, para encontrar una elección adecuada.

**La secta de los salvajes.** Es un culto nacido recientemente. Para ellos, los xenomorfos no son más que la evolución de la raza humana. Los aliens son los sirvientes de Dios, que han venido a limpiar esta tierra de impurezas. Este culto están obsesionado con propagar esta peligrosa forma de vida, y mas de un mundo ha sido invadido por culpa de sus actividades. Cualquier seguidor del culto conocido es perseguido por los CMC.

Los seguidores del culto no sienten temor de los xenomorfos, pero sus creencias les impiden atacar a este tipo de criaturas, a menos que se encuentren en peligro de muerte.

## Cryo-tubos



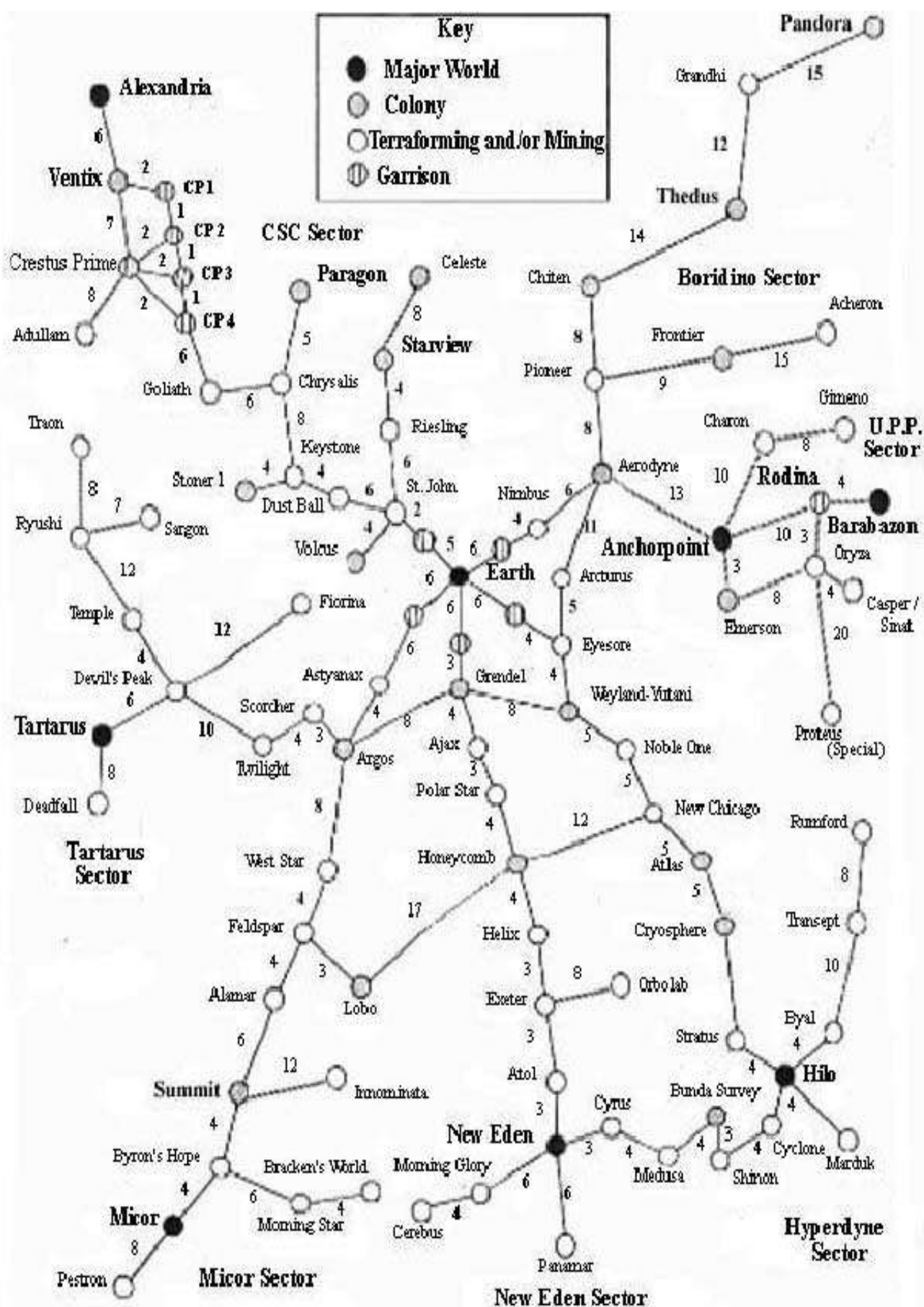
La necesidad de viajar las largas distancias a través de la inmensidad del espacio en la mayoría de las compañías y de las misiones militares implicaba recorrer grandes distancias. Consecuentemente, el desarrollo del proceso de los cryo-tubos se ha desarrollado durante años. Primero preservaban a muertos para el estudio científicos, se han utilizado esta tecnología para el recorrido interurbano. Después del éxito inicial, empezaron a usarse en misiones de trasportes, tanto de materiales como de personal, a las distantes colonias espaciales.

Esta clase de sueño implica el reducir de la temperatura del cuerpo a un nivel bajo cero, hasta que es congelado. Retarda el latido del corazón de modo que la persona en el tubo entre en un profundo estado comatoso. Mientras que la persona está en este estado, la computadora que supervisa al durmiente emitirá un campo de energía de estasis, de modo que el tiempo no pasa para el durmiente.

El proceso no fue pensado para que el sueño se prolongue más que unos meses, un año como máximo. Las corporaciones planean explorar regiones más lejanas del espacio, por lo que intentan desarrollar maneras avanzadas para el proceso de sueño. Todas las corporaciones fabrican sus propios cryo-tubos, aunque todos son similares en prestaciones.

Los impregnados por formas de vida xenomorfa pueden retardar el proceso de crecimiento del embrión puestos en criostasis. Desafortunadamente, el frío no afecta al embrión, por lo que seguirá su desarrollo normal una vez se descongele al paciente.

# EL UNIVERSO CONOCIDO





La humanidad ha conseguido llegar a las estrellas. Existen multitud de planetas, pero solo algunos son adecuados para los intereses humanos. Aquí dejo un breve resumen de los planetas colonizados por la humanidad.

**Mundos principales:** Planetas perfectamente acondicionados para la vida humana. Llevan mucho tiempo colonizados, y poseen sus propios gobiernos. Suelen tener una población entre 2 y 50 millones de habitantes.

**Colonias:** Territorios controlados por un mundo principal. Algunas de ellas aún están en periodo de transformación, y otras se encuentran en guerra.

**Distancias:** Son los números que aparecen entre sistemas. La medida tomada es el año luz. Ten en cuenta que la velocidad de las aeronaves suele ser de año luz al día.

Los sectores miden el área de influencia de las agrupaciones corporativas.



## TIERRA

El hogar a casi 10 mil millones de personas, la Tierra es un mundo en caos. Las naciones han disminuido en importancia, pero realmente la mayor parte de sus ciudadanos no entienden el cambio. Las corporaciones son las que imponen las nuevas reglas, pero solo les importan ellos mismos y sus colonias; la administración de los mil millones de la Tierra significa poco a ellos.

Con el agujero de autoridad entre las naciones y la voluntad de las corporaciones, la sociedad está decayendo rápidamente. Las grandes áreas de la Tierra son zonas sin ley, mientras que algunas naciones han perdido la capacidad de controlar a sus propios ciudadanos. Las minorías étnicas, religiosas, y sociales han absorbido muchas de las naciones más débiles, y han establecido sus propios estados. La abundancia y el estado social en la Tierra han decaído a un estado de pobreza opresión jamás visto en la historia.

Los que gobiernan las corporaciones tienen de todo, incluyendo mansiones, recursos, riquezas, criados obedientes, incluso ejércitos privados. Más allá de los cotos corporativos y de las casas de los ricos, hay muchos millones de personas, pertenecientes a la clase media, inquieta y viviendo en un mundo con pocas certezas. Y luego está el resto, vagabundos, subsidiarios, trabajadores de materias primas, y toda clase de delincuentes.

Dado el abandono social y el escaso interés corporativo, existen numerosas zonas salvajes y poco pobladas. Los desiertos, las ciudades semi derruidas y las selvas

La gama de ambientes sociales en la Tierra la hace un lugar ideal para las aventuras típicas cyberpunk. Los jugadores pueden moverse rápidamente desde contactos con rico personal corporativo a las calles ásperas, donde es común la pobreza, la mugre, las cuadrillas de vagabundos, y la violencia repentina.

Las posibles misiones para los infantes de marina coloniales (o los trabajos para los mercenarios y otros grupos similares) son muy diversas. Hay áreas en el caos civil, donde puede ser que sea vital restaurar el orden o evacuar personal especial o el equipo, mientras que otras áreas funcionan bajo fascismo completo. Muchos grupos religiosos y étnicos han establecido sus propias naciones, a veces con el apoyo corporativo, y la seguridad de la gente y de instalaciones en esas áreas podría peligrar fácilmente. Hay incluso áreas donde no hay ley; donde las guerras locales han desbarrado todo el gobierno.

## SECTOR CSC

Este sector fue el primero en ser colonizado. Controlado por la CSC, su mayor riqueza reside en Alexandria. Con la sublevación de Alexandria, la CSC perdió varios mundos, y se vio obligada a colonizar mundos menos propicios para salir a flote.

### *Saint John*

El primer proyecto de Terraformación del CSC fue establecido aquí. El sitio está en gran parte vacío, y la mayor parte de los componentes valiosos se han movido a Starview. Los pantanos tóxicos y el sulfuro de la atmósfera suponían un duro trabajo, por lo que, después de décadas de trabajo, el proyecto fue abandonado a favor de terraformar Starview. Todavía hay un procesador de atmósfera en funcionamiento, que se está destinado para salvamento, y algunos centros de investigación dispersados alrededor del mundo, ocupado por científicos y técnicos.

Los propósitos de estos varían, pero la mayoría de las investigaciones que ver con los orígenes de la vida y cómo se adaptan. Los especialistas en biología y en bioingeniería de muchas corporaciones han venido a este mundo a experimentar, y han arrendado las estaciones.

### *Volcus*

Uno de un grupo de colonias creados por CSC después de la secesión de Alexandria. La colonia reside en una comunidad abovedada en la luna principal del planeta Volcus, y ni la luna ni el planeta están terraformados. Volcus es un mundo gobernado por fuerzas volcánicas, con flujos extensos de magma cubriendo mucha de su superficie.



Es la enorme energía geotérmica disponible en el planeta lo que animó el desarrollo del sistema. CSC ha desarrollado (y todavía está mejorando) un sistema que utiliza la energía termal casi ilimitada de Volcus. Las centrales eléctricas automatizadas flotan en el magma y crean energía del calor que los rodea. Esta energía es entonces difundida a una estación espacial en órbita, alrededor del planeta, y de allí llevada la colonia en la luna. Hay actualmente 200.000 personas en la luna, pero la colonia puede ampliarse rápidamente debido a la disponibilidad de energía. Un ecosistema autónomo se ha creado, donde el aire, agua y el calor son reciclados. CSC espera volver esta luna en una colonia próspera, como ejemplo de cómo un sistema hostil puede ser superado.

### *Starview*

Éste es el más reciente hallazgo de CSC, y tiene ya una población importante. Este mundo es mucho mejor que Alexandria, y una vez que el terraformado sea completo se convertirá en el mundo primario para CSC. Este esfuerzo de terraformación, a pesar de los esfuerzos de los científicos de CSC, todavía tomará otro medio siglo en terminar. Las varias facciones dentro de CSC han tomado el asimiento de otras tres colonias importantes (Stoner 1, Paragon, y Volcus), y por eso la CSC no tiene los fondos necesarios para desarrollar completamente Starview.

Starview es un mundo grande, con gravedad similar a la de la Tierra. Su superficie es solitaria y fría, pues la atmósfera es casi opaca, debido a una nube extensa de partículas pequeñas. Esta nube se suspende en la atmósfera superior, y deja el mundo en un crepúsculo eterno. Una vez que se haya quitado la nube, el mundo se calentará y debe ser muy habitable. Hoy en día, una colonia de 30.000 habitantes existe en este mundo. La atmósfera es respirable con el uso de una máscara dOI filtro, y el trabajo está centrado en crear procesadores de atmósfera. En el futuro, puede volverse una zona de guerra importante.

### *Riesling*

Éste es un lugar e operaciones mineras y de perforaciones. La composición del mundo indica que tiene potencial como fuente de varios elementos raros, y los equipos científicos todavía lo están evaluando. Actualmente, solamente existen unos pocos puestos de investigación, con los equipos de CSC, y algunos grupos independientes de investigación licenciados.

### *Celeste*

Este mundo ha sido colonizado por varias corporaciones en cooperación. Weyland Yutani terraformó el planeta, Grant Corp puso los recursos, e Hyperdyne proveyó al personal, 100% sintético. El mantenimiento del proyecto fue manejado por la corporación de Ivy Derringer, Skank, que terminaría comprando el planeta.

Recientemente, una nave con especímenes xenomorfos explotó en la atmósfera. No se sabe cómo, pero los habitantes que respiraron las partículas dispersas por la atmósfera empezaron a sufrir mutaciones y a convertirse en xenomorfos adultos. Actualmente, el planeta está deshabitado.

### *Dust Ball*

Ésta es una luna pequeña que posee algunas comunidades mineras. Todas las comunidades están dispuestas en un enorme cráter, producto de la colisión de un enorme meteorito, ya que dicho impacto propició la aparición de materiales muy extraños y valiosos. El sistema no está terraformado, por lo que todas las operaciones se realizan en una enorme bóveda, y en túneles presurizados.

### *Crysalis*

Esta colonia, situada en una luna grande, con explotación minera estándar. Es un complejo abovedado, sin una base de servicio importante, y las minas recuperan metales pesados y un mineral raro usado en unidades de conversión de energía. Las fuerzas de la seguridad de CSC protegen la operación. No se sabe como, pero los xenomorfos asaltaron la instalación. Cuando el CMC llegó, ya era demasiado tarde.

### *Stoner 1*

Este planeta ha estado recientemente terraformado por CSC, como consecuencia de la secesión de Alexandría. Mientras que la mayor parte de la atmósfera del planeta sigue siendo tóxica, hay una extensa caverna natural dentro de la montaña, que ahora tiene su propia atmósfera y biosfera. Esta caverna tiene 16.093,44 kilómetros cuadrados de tamaño, y está formada por una bóveda inmensa en la roca de la montaña, y una red de bolsas de aire. La excavación ahora va encamada hacia dentro de la montaña, ampliando el espacio vital disponible, mientras que la terraformación continúa sobre la superficie.

Actualmente, mucha de la producción ligera de CSC y la ingeniería se hacen en este planeta. Hay recursos amplios en este mundo, y una vez que sea terraformado completamente será una base industrial importante.



### *Paragon*

Este planeta ha estado recientemente terraformado por CSC, como consecuencia de la secesión de Alexandría. El programa de terraformación ha finalizado recientemente, y la atmósfera es completamente respirable. El clima sigue siendo áspero, frío, con fuertes vientos, y el clima es imprevisible. Se han construido comunidades subterráneas, para protegerse mejor de las inclemencias del clima.

Otra consideración importante en la construcción de las ciudades siguiendo un modelo de seguridad. CSC no está dispuesto a aceptar otra rebelión, y se ha hecho un notable esfuerzo para asegurarse de que seguirá teniendo la gerencia del planeta en el futuro. Las clases obreras están firmemente vigiladas en esta colonia.

CSC está satisfecho con la manera que el sistema está trabajando, y está transportando mucha de sus operaciones de alta tecnología y de alta seguridad aquí. Existen rumores que se dicen que se han encontrado algunas colonias xenomorfas, pero o bien son falsos, o bien las colonias han sido exterminadas rápidamente.

### *Keystone*

En un principio, era un lugar clave para la expansión de la CSC, a pesar de que no era un planeta terraformado, pues hay muchos asteroides inestables en el sistema, y es una cuestión de tiempo de que uno de ellos golpee la superficie; hay muestras de devastación en su superficie. Con la expansión espacial, su importancia disminuyó, y ahora tiene poco más de 20.000 colonos, todos dedicados en operaciones mineras.

Antioch, una corporación de tamaño medio, está interesada en comprar el planeta y hacerlo un lugar habitable. De ser así, Antioch podría usar las instalaciones actuales para transformar en poco tiempo el planeta en una colonia productiva.

### *Goliath*

Este mundo ha sufrido un gran proceso de terraformación. Antes de la secesión de Alexandría, era desarrollado normalmente por CSC; desde la secesión, CSC ha utilizado a Goliath como punto del estacionamiento para sus tentativas de recobrar y de bloquear a la colonia sublevada, convirtiéndola en un enclave militar importante.

Sus patrullas luchan con las fuerzas de Alexandria, que intentan conducir sus mercancías lejos del bloqueo. Estas acciones son generalmente cortas, con el lado inferior haciendo una breve demostración de resistencia antes de retirarse.

La atmósfera en Goliath sigue siendo demasiado dura como para respirar sin ayuda, pero hay bastante oxígeno para que los filtros simples funcionen. La población es de casi 1 millones de personas de en los años desde la rebelión de la Alexandría. Cerca de 10.000 de éstos son infantes de marina coloniales, y hay también una gran cantidad de tropas del CSC. Componen a la mayoría de la población de la gente que trabaja en las industrias para apoyar las unidades militares.

### *Crestus Prime*

Es un mundo de guarnición, con una base de servicio y una flota de transportes grandes a su cargo, usadas para transportar las fragatas lisiadas de los cuatro mundos cercanos a Crestus. La localización de Crestus es conocida solamente por el personal militar del nivel superior de Alexandría, y se pone solamente en las computadoras de navegación de las naves asignadas específicamente al sistema.

Crestus se ha convertido en el centro del sistema de defensa del espacio de Alexandría, con más de 30.000 efectivos. De aquí, la flota del espacio puede alcanzar los cuatro mundos en poco tiempo. Esto amenaza constantemente cualquier fuerza ICC que intenta despejar los mundos de la guarnición de Crestus, y proporciona ayuda a Ventix.

Los cuatro mundos cercanos no tienen dueño alguno, son considerados zona de guerra, y sus territorios están continuamente pasando de un bando a otro. Se les conoce como C1, C2, C3 y C4.

### *Alexandria*

Éste es el meollo de las rebeliones coloniales. Es aislado del resto de la ICC mediante la colonia militar que controla Ventix, y con los cinco mundos de la guarnición de Crestus. Hasta la fecha, el ICC no ha escatimado esfuerzos para conquistar Alexandria y sus mundos de guarnición, pero siempre han fracasado.

Las fuerzas coloniales en alrededor del sistema Goliat mantienen en cuarentena el área, y una política de sanciones y de bloqueo se está utilizando para traer Alexandria detrás bajo del control de la ICC. El contrabando desde Alexandria es una industria próspera en los mundos de la guarnición y de Goliat de Crestus.

Alexandria en sí mismo es un mundo altamente desarrollado, casi autosuficiente. Poseído originalmente por CSC, ahora tiene una población 30 millones de personas, que está creciendo rápidamente, y sus industrias están en igualdad a las naciones industrializadas del siglo XX. Hay también un número de instalaciones de alta tecnología produciendo los artículos espaciales, pero son menos comunes. Solamente ciertos componentes críticos para la impulsión espacial y del salto al hiper espacio deben pasar de contrabando.

Ambientalmente, Alexandria es casi un mundo ideal. Ha sido terraformado, y la atmósfera es respirable, incluso agradable. El clima es generalmente caliente y se seco, y hay pocas superficies grandes de aguas, así que los establecimientos principales están lo más cerca posible del ecuador. El agua para beber y la agricultura se transporta de las regiones polares; es comparativamente costosa, pero no hay escaseces y la población está bien provista.

Existen diversos cúmulos religiosos. Las industrias suelen estar asentadas fuera de las zonas residenciales. Hay un término de cuatro años obligatorio del servicio militar público para todos los ciudadanos de edades de 18 a 22. La mayoría satisfacen este requisito trabajando en instituciones técnicas y comerciales, en programas de ayuda de la comunidad, y en los proyectos de extensión de la terraformación.

La mayor parte de la gente ha hecho el curso militar. Para los ciudadanos de Alexandria es un orgullo defender su independencia. La aparición de los xenomorfos ha sido prácticamente nula, y siempre metida a la fuerza por fuerzas hostiles.

### *Ventix*

Ventix es una colonia cerca de Alexandria y es controlado por la gente de ese mundo. Es una comunidad densa y próspera, con extensos compartimientos subterráneos construidos. La terraformación de Ventix fue puesta en marcha cuando Alexandria se sublevó contra el CSC, y los años del conflicto han transformado la zona en un fuerte militar. El equipo pesado usado en la terraformación fue utilizado posteriormente para ampliar la base en una colonia completa, diseñada específicamente para uso de las fuerzas de militares de Alexandria. Ahora protege la única ruta a Alexandria, y es la línea final de las defensas de Alexandria.

Hay cinco bases militares importantes en Ventix. Cada una de ellas tiene instalaciones completas de reparación espacial, y recibe las piezas y ayuda de Alexandria. Una red de túneles los conecta, con monocarriles de alta velocidad llevando personal y cargamento. Cada base tiene una población de cerca de 50.000 personas, y son todos autosuficientes. La atmósfera de Ventix es demasiado ligera como para respirar sin un sistema de ayuda de vida, pero y bastante oxígeno para que un sistema de ayuda de vida funcione indefinidamente. El clima es frío y se seco, sin vegetación. Solamente el personal con la preparación militar tiene acceso a Ventix.

### *Adullam*

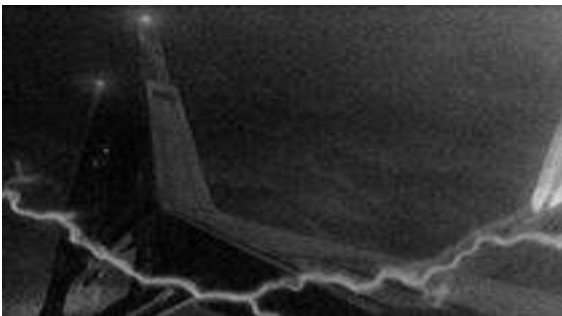
Sobre este planeta han corrido muchos rumores. Se sospecha que GrandCorp realizaba distintos experimentos con xenomorfos en sus instalaciones, estudiando su morfología, y aprendiendo como combatirlos, y usar su ADN para crear híbridos humanos. Incluso se creía que un nuevo tipo de sintético, con aspecto similar a los aliens, estaba siendo desarrollado. No obstante, una corporación hostil sin identificar arrasó el planeta poco antes de la guerra con Alexandria. No se ha podido pisar de nuevo el planeta desde entonces.



## BORDE EXTERIOR

Por el contrario a los otros sectores, esta cadena de mundos no ha sido desarrollada por ninguna sola entidad corporativa. Una corporación llamada Borodino, que arruinó hace las generaciones, la comenzó. Desde ese tiempo, docenas de corporaciones han intentado probar suerte en esta área. Se han hecho muchas fortunas explorando el sector, y se han perdido muchos más, sobre todo porque solo existe un punto de anclaje para explorar esta zona, por lo que los conflictos son continuos y los progresos lentos. Los dos mundos más extraños conocidos pertenecen a este sector; Pandora, con sus tecnologías ilegales y formas de vida extrañas, y LV-426, también llamaron Acheron, donde la humanidad encontró a los xenomorfos por primera vez. Este sector es el que ams riesgo tiene de ser infestado por la raza xenomorfa.

### *Acherón.*



Aquí es donde se encontró la nave con huevos xenomorfos. Un mundo áspero, pero con gran cantidad de yacimientos de minerales. Existía un proceso de terraformación pero el reactor fue destruido a causa de la intervención del CMC. Actualmente el planeta está bañado por la radiación.

### *Aerodyne*

Este mundo originalmente fue llamado Chalmer 3, pero retitulado cuando Aerodyne Corporation estableció sus jefaturas aquí. Ha sido terraformado, y ahora es un planeta frío, con una fina atmósfera respirable, y estepas abiertas extensas, barridas por los vientos constantes. Hay poca agua, pero la población de 25 millones de habitantes es autosuficiente y con una vida bastante cómoda. Arropadas detrás de grandes montañas, las colonias instaladas crean las aeronaves de Aerodyne, con las cuales compete con Weyland-Yutani.

Con la construcción del lazo de Arcturus, un acoplamiento comercial directo que no funciona a través de la tierra, el comercio de Aerodyne ya no depende del gobierno terrestre. Esto ha enfurecido a los gobernantes de la Tierra, que han visto reducida su influencia en el sector. El comercio ilegal con tecnología de Pandora, drogas y otras sustancias es frecuente.

### *Anchorpoint.*

Uno de los espacio puertos más grandes construidos por el hombre, un espacio puerto esférico totalmente autosuficiente lo bastante grande como para contener batallones de tropas espaciales enteras. La base es proveída de un personal de más de 80.000 personas, más otros 100 000 que pueden habitar la estación a cualquier momento.

La estación contiene toda clase de servicios y sistemas. Los civiles y los militares trabajan juntos para mantener una base militar, una colonia civil, y un laboratorio científico juntos. Es posible que colonias xenomorfas hayan entrado recientemente dentro del sistema, pero aún no se sabe nada.

### *Emerson*

Emerson no contiene colonias conocidas. A pesar de ser un planeta con atmósfera respirable, ninguna corporación tiene proyectos para habitar este desértico planeta.

Sin que nadie lo sepa, existe una pequeña colonia en este mundo, que ha permanecido aislada de todo contacto por más de 100 años.

### *Charon*

Un planeta casi talmente cubierto por las aguas. Solo existe una enorme isla cerca del ecuador, de un tamaño similar a Asia. Existe una atmósfera respirable, grandes extensiones de selva, y numerosas formas de vida exóticas. Es más que probable que contengan formas de vidas xenomorfas.

### *Gimeno*

Gimeno es un minúsculo planeta con una gran actividad volcánica, demasiado inseguro para una colonización general. Por lo tanto, fue transformado en un puesto avanzado de minería. La fábrica principal fué construida en el extremo de un volcán. Aunque este planeta está al borde del espacio conocido, muchos mineros llegaron a este planeta, sobre todo por los importantes materiales que se encuentran en el magma.

Recientemente, una infección xenomorfa amenaza con destruir toda la colonia.

### *Chitin.*

La superficie de este planeta está cubierta de flujos pesados de basalto, así que parece tener una cáscara anaranjada. Debajo de esta cáscara, hay un gran número de áreas templadas, que fueron excavadas para formar comunidades humanas. Hay tres de estas cámaras, con una población total de 600.000 colonos, y son en gran parte autosuficientes.

Las bases orbitales dan soporte a las colonias terrestres, que recientemente también han empezado a producir material espacial. Este mundo es dominado por Aerodyne, y está obteniendo mucha de su industria ligera aquí, más incluso que en su mundo de origen.

Existen cámaras subterráneas naturales, aún inexploradas, pero se están construyendo túneles para llegar hasta ellas.

### *Frontier.*

Este puesto avanzado es un dique seco importante para el mantenimiento de naves espaciales.

La colonia está en órbita en torno a un mundo cubierto en una atmósfera negra. La atmósfera es gruesa y la oscuridad va desde la estratosfera hasta el mismo suelo. Incluso con las luces de alta potencia, no se puede ver más de 100 metros. Si alguien se estrellase en ese planeta, mejor que no espere ser rescatado.

El cuerpo de Grant, con más de 20.000 técnicos, está perfectamente capacitado de dar servicio a cualquier aeronave que llegue a la estación. Incluso corporaciones rivales utilizan este dique como punto de servicio.

### *Nimbus*

Es un mundo muy grande, un gigante gaseoso, que tiene una estación espacial de investigación en órbita alrededor de él. Hyperdyne lo está utilizando para los estudios de las condiciones de alta presión y de gran energía. Las pruebas son introducidas en la atmósfera de Nimbus y son sometidas a temperaturas y presiones increíbles, mientras que descienden. Después son sacadas de la atmósfera y recuperadas por el centro de investigación. La naturaleza exacta del trabajo que es hecho aquí, y los resultados encontrados hasta la fecha, son altamente confidenciales y son guardados bien por Hyperdyne.

### *Pioneer*

Una colonia pequeña encargada de manejar la mayor parte de la basura nuclear del ICC. Construida por Alphatec, orbita en torno de un pequeño planeta estéril. Los residuos son lanzados desde la estación a la órbita del planeta. Alphatech consigue un gran beneficio manejando la basura de la mayoría de las corporaciones. Se sospecha que existen colonias xenomorfas en el planeta, pero mientras que nadie las traiga a la colonia, no hay peligro.

### *Thedus*

Es una pequeña colonia, que se encuentra en la ruta hacia Pandora. Es una colonia abovedada, pues la atmósfera de Thedus es poco densa y sin apenas oxígeno. Este mundo no es autosuficiente; tiene una base completa de servicio espacial, pero el resto de los artículos son difíciles de obtener. Hay tres comunidades en Thedus, situadas alrededor de un reactor que también proporciona la energía del procesador de atmosférico. La extensión de la colonia es limitada por la escasez de energía, y la población subsiste del servicio y mantenimiento de las naves que transitan dirección a Pandora. La tasa criminal en Thedus es muy alta, y muchos viajeros nunca dejan el planeta.

### *Grandhi*

Es una base del servicio, con una pequeña estación espacial, cercana a Pandora. Es un puerto de servicio, dedicado exclusivamente a dar soporte al tráfico espacial con Pandora como destino. Con excepción de esta área, solo hay una comunidad de 15.000 colonos.

Grandhi es una luna en órbita alrededor de un planeta seco y totalmente estéril llamado Sáhara. Grandhi no tiene ninguna atmósfera, pero las fuentes de agua y de oxígeno se obtienen procesando los minerales extraídos. En esta colonia el agua, la comida y el oxígeno son escasos, por lo que no se desaprovecha nada.

### *Pandora.*

Esta colonia está en el límite del universo conocido, y no existe la ley en ella. El mundo tiene una atmósfera desagradable, pero respirable, y la gravedad es similar a la terrestre. La mayor parte de la superficie está cubierta por agua, y las pequeñas islas se atestan con poblaciones de hasta 4 millones de habitantes, que se esfuerzan en expandir las zonas habitables.

La biosfera de Pandora es muy diversa, y todavía existen muchas formas de vida que no se han estudiado. Si este planeta estuviera más cerca del resto de la civilización, sería invadido por los equipos de investigación de todas las corporaciones importantes. Pero mientras esto no ocurra, la mayoría de las islas están sin explorar, haciendo de este planeta lago exótico y desconocido.

Dado su lejanía, la influencia del CMC es escasa, por lo que existen diversos laboratorios ilegales, cuyas investigaciones se centran sobre todo en la creación de drogas. Las calles de las colonias de Pandora están llenas de desechos humanos, consumidos por estas sustancias.

## **LAZO DE ARCTURUS**

Es una nueva ruta interestelar entre los planetas Aerodine y Weyland-Yutani, que se está utilizando puentear la Tierra y a sus gobiernos. Hay mucho tráfico ilegal en esta área, todos

los esfuerzos para erradicarlos han resultado infructuosos, la corrupción y los intereses de las dos compañías implicadas son demasiado fuertes.

### *Arcturus.*

Es el único sistema bien desarrollado en el lazo. Es habitable, aunque es frío y áspero, y tiene una biosfera completa. La forma de vida predominante son los Aecturians, unos seres primitivos y subterráneos.

La población en Arcturus es aproximadamente de 25.000 colonos humanos, pero se está ampliando rápidamente a medida que el tráfico espacial aumenta, y el mundo se adapta al uso humano. La dirección en el mundo está bajo el control de contrabando y de otras actividades cuestionables, y ha restringido la presencia de los marines coloniales seriamente. Solo Dios sabe que ocurriría si los xenomorfos infestasen este planeta.

### *Eyesore.*

Aun `planeta casi estéril, frío y con una atmósfera precaria. Apenas está habitado por 400 colonos, dedicados exclusivamente a la minería. Se planea que la población aumente, dado el creciente tráfico que está experimentando el Lazo de Arcturus.

## SECTOR U.P.P.

La U.P.P (unión de la gente progresiva) se aseguró una variedad de mundos en esta zona del espacio sabido y ha sido un punto caliente galáctico desde entonces. El consorcio ruso/vietnamita colonizó originalmente Barabazon, se apropió de varias más colonias y después, literalmente, las fortificó. Como Alejandría, el UPP ha cortado toda relación con el ICC.

El UPP se obsesionó con asegurar más espacio y sus tendencias agresivas incluso les han llevado a rechazar el comercio con otras corporaciones.

### *Rodine*

Es una colonia militar que ha crecido mucho en los últimos años. Rodina está poblada por 200.000 militares y 40.000 técnicos y científicos. Contiene uno de los Biolaboratorios más grande, donde se ha experimentado mucho con los xenomorfos.

### *Oryza*

Una pequeña colonia agrícola, que ha sido equipada con material defensivo recientemente. La UPP mantiene que quiere transformarla en un punto de defensa estratégico, pero se rumorea, que lo que de verdad ocurre, es que se ha producido una infección xenomorfa.

### *Casper / Sinat*

El planeta y la estación están a cargo del Dr. Casper Nordling de GrantCorp. Originalmente era una estación minera del UPP, llamada Sinat 778. La colonia fue infestada por los aliens, y la UPP perdió el control directo sobre ella. Los xenomorfos fueron anulados, pero la reina y la estructura de la colmena se preservaron, y un laboratorio fue instalado alrededor de la colmena.

Este laboratorio es legal, un equipo de sintéticos trabaja en la creación de un virus que acabe con los xenomorfos, o al menos eso mantiene el doctor. Se rumorea que existe un lucrativo contrabando de huevos en esta colonia.

### *Barabazon*

El centro neurálgico de toda la actividad de la UPP, un mundo clave importante, y un lugar que la mayoría de la gente evita. Solamente la mitad Oeste está civilizada.

El UPP no es una sociedad democrática, si no mas similar a una dictadura fascista. Como resultado a todo esto, se pose un fuerte sistema militar, y las investigaciones sobre armas biológicas están en auge.



### *Proteus*

El mundo natal de los xenomorfos. La raza Jockey terraformó este mundo hace incontables años. La atmósfera es cubierta por una cáscara altamente corrosiva llena de las partículas radiactivas arrojadas por volcanes modificados, situados en áreas estratégicas. La superficie es semi respirable, con una gran de nitrógeno. Pero la capa de ozono está llena de partículas increíblemente densas, que imposibilitan el tráfico aéreo. Dado que es imposible el vuelo en el planeta, y a la gran infección xenomorfa que existe, el planeta no ha podido ser explorado todavía.

## SECTOR HYPERDYNE

Este sector fue desarrollado originalmente por dos corporaciones que trabajaban en conjunto; Hyperdyne y Weyland-Yutani. Ciertas operaciones de sabotaje de Hyperdyne sobre Weyland-Yutani acabaron con la sociedad e Hyperdyne mantuvo el control del sector durante mucho tiempo. Weyland-Yutani se recuperó de la traición de Hyperdyne y en la actualidad tiene una posición crítica en el sector. No ha habido ninguna guerra abierta entre las dos corporaciones aún, incluso existe un lucrativo comercio entre ambas compañías, pero la tensión es palpable

### *Weyland-Yutani.*

Después de los sabotajes producidos por Hyperdyne, Weyland-Yutani utilizó todos sus recursos para tomar el control de este mundo, antiguamente conocido como Relitor.

Con ello Weyland-Yutani se interpuso entre las rutas de Hyperdyne con la tierra y el resto de ICC, forzando a la compañía rival a tomar rutas alternativas.

Actualmente, el mundo de Weyland-Yutani tiene una gama completa de las instalaciones de fabricación e industria espacial.

### *Noble Ore*

Una pequeña colonia minera, sin ninguna industria.

### *Nuevo Chicago*

Este viejo planeta estaba destinado a la explotación minera. El proyecto se abandonó cuando las investigaciones sobre la zona señalaron lo infructuoso que resultaría el proceso de terraformación. Debido a eso, se terminó convirtiendo en una estación de mantenimiento espacial. La mayor parte de sus 30.000 habitantes depende del tráfico existente entre Weilan Yanta y Helios para su supervivencia. Las leyes sobre armas no suelen respetarse, por lo que es posible encontrar toda clase de material militar en la zona.

### *Stratus*

Stratus fue usado por Hyperdyne como guarnición militar. Aún existen restos de antiguos asentamientos militares en el planeta. En la actualidad, solo existe una pequeña colonia, encargada de recuperar cualquier material valioso de esas estaciones.

## *Cryosphere*

Este planeta contiene un centro de investigación avanzado. Es una estación pequeña, en la que apenas para nadie. Los científicos de esta colonia son sumamente reacios a tratar con cualquier extranjero.





### *Atlas*

Atlas es un gran asteroide sin atmósfera. Las temperaturas son muy bajas, y el nivel de la radiación es peligrosamente alto. La colonia es pequeña, integrada por comunidades cubiertas con una cúpula blindada, y una población total de 12.000 habitantes. Las comunidades están todas situadas en una sola meseta, y son conectadas por un sistema de monocarril.

Todos los trabajos de minería, y de transporte requieren vehículos especialmente protegidos contra la radiación. La razón de este trabajo tan peligroso y difícil es la presencia de hidrocarburos radioactivos sumamente exóticos, muy útiles en investigaciones médicas y genéticas.

Atlas fue infestado en el pasado por xenomorfos, pero la zona fue limitada y repoblada.

### *Hilo*

El clima de Hilo era ideal, con agua y suaves temperaturas. Esto hizo muy fácil adaptar el mundo, incluyendo formas de vida similares a las terrestres, creando un ambiente perfecto. Hilo es un mundo próspero, con una industria completa, autosuficiencia, y una población de 6 millones de habitantes. Hay mucha abundancia, todo está protegido sin al ayuda de la ICC.

Hubo una rebelión en el pasado, pero fue machacada rápidamente por los militares de Hyperdyne. Purgaron toda la población, y trajeron nuevo personal, eliminando todo rastro de la rebelión.

Hyperdyne es el principal productor de sintéticos, y la mayor parte de sus fábricas están en Hilo. El poder económico y social de Hyperdyne es inmenso, y su influencia en el cuerpo de marines coloniales está creciendo rápidamente.

### *Marduk*

Poco se sabe de este sistema, salvo que hay una estación espacial bastante grande en órbita alrededor del planeta primario. Un rumor indica que Hyperdyne realiza investigación experimental sobre sintéticos aquí, y que grandes cantidades de material ilegal es transportado a Marduk. Existe un nivel de seguridad extremadamente alto, y la localización del sistema es conocida por muy pocos.

### *Rumford*

El ambiente desértico de Rumford intimida a la mayoría de los colonos interesados en un nuevo hogar, pero la mayoría que ha llegado allí jura que el clima es templado. La mayor parte de Rumford está cubierto por dunas arenosas. Un suave aire sopla continuamente sobre incontables millas de terreno plano y arenoso.

Rumford se convirtió pronto en uno de los almacenes de ganado más grandes construidos. Tres millones de habitantes, que viven en el ecuador del planeta, se dedican a actividades agrícolas. No se han encontrado yacimientos minerales importantes.

En el Norte de Rumford se alcanzan temperaturas bajo cero, existen impresionantes pirámides heladas que no parecen naturales. Dada la escasa importancia del planeta, no se han explorado debidamente. Ninguno de los grupos expedicionarios a esa zona ha vuelto con vida. Los colonos no se acercan jamás a la zona que, para ellos, está maldita.

***Byal***

Éste es otros de los laboratorios especiales de Hyperdyne. Es una estación espacial, donde se trabaja sobre la integración y la modificación de la biotecnología. Su localización solo se conoce en los niveles superiores del ICC. Consecuentemente, nadie está al tanto de los experimentos con xenomorfos, y de la posible infección que está consumiendo la colonia

***Cyclone***

Un laboratorio de investigación y fabricación subterráneo ha sido instalado por Hyperdyne recientemente en este mundo. Desarrolla sistemas de tecnología y de seguridad armamentística. Contiene solamente algunos cientos de trabajadores. La localización exacta del complejo es desconocida, y las mejores mentes militares y científicas de Hyperdyne realizan su trabajo aquí.

***Shinon.***

Despuñes de la rebelión en Hilo muchos colonos fueron extraditados y se les alojó en este planeta. Pequeños criminales, familiares de arrestados, y toda gente considerada poco patriótica, fueron alojados en Shion.

***Transept***

Este mundo estéril está siendo estudiado por las flotas exploradoras de Hyperdyne. Hyperdyne está intentando abrir una ruta directa hacia Pandora, y poder iniciar investigaciones biológicas con la fauna del planeta. Si Hyperdyne tiene éxito, y puede mantener su ruta un secreto, podrá controlar sutilmente el trabajo en Pandora sin la oposición del ICC.

**SECTOR NUEVO EDÉN**

En este sector se encuentra el primer planeta conocido con un clima y atmósfera exactamente idéntica a la terrestre. Colonizado por la empresa Nuevo Edén/JV, no posee las guerras del secaros CSC ni la incertidumbre del Borde Exterior. Nuevo Edén es un sector muy estable.

***Grendel***

Grendel es una gran colonia, de más de 200.000 personas, que viven en centenares de pequeñas ciudades abovedadas. Hay industria substancial, y el mundo era un punto de parada importante para el recorrido entre Micor, Nuevo Edén., Weyland-Yutani, e Hilo.

Como represalia a la descentralización del comercio, la tierra redujo la presencia del CMC al mínimo, cosa que derivó en la aparición de una importante red criminal en Grendel, dedicada a los estupefacientes y al contrabando. Debido a eso, Grendel perdió grna parte de su tráfico espacial, que fue desviado a otras colonias como Nuevo Chicago y Lobo. No obstante, grendel todavía se mantiene a flote.

***Ajax***

Éste es un mundo habitable marginal, que podría rendir grandes beneficios una vez terraformado convenientemente. Hace varios años, se produjo un accidente en un procesador atmosférico; una explosión inmensa causó una importante exposición de radiación, la colonia quedó casi destruida.

Existe una pequeña instalación con personal dedicado a tomar muestra, y a analizar los índices de radiación. De vez en cuando, algunos abogados visitan el lugar, buscando pruebas que resuelvan de una vez los incesantes pleitos judiciales que se ocasionaron con la explosión del procesador.

### *Polar Star*

Este puesto avanzado consiste en un centro de investigación en una de las lunas existentes en la órbita de un gigante gaseoso. Hay solamente 30 residentes permanentes en ella. Una base del servicio, con un equipo de 1.000 técnicos, también se mueve

La población es 480.000. Shinon es casi autosuficiente, lo que necesitan lo obtienen fabricando tecnología espacial para Hyperdrine. Los ciudadanos son teóricamente libres, aunque no hay manera de que puedan abandonar el sistema, y están bajo supervisión de Hyperdyne. Shinon es esencialmente una colonia penal moderna.

No obstante, existe poco contacto entre la base de servicio y el centro de investigación. Este sistema no tiene ninguna capacidad de fabricación. Los residentes permanentes son científicos dedicados a un proyecto de investigación, estudiando síntesis molecular en altas presiones.

La mayor parte del personal ha estado aquí por más de diez años; el nivel de la tensión es alto, y el nivel mental de la salud es bajo.

### *Honeycomb*

La atmósfera de este mundo es tóxica y muy fría, así que construyeron una colonia subterránea, de unos 250.000 habitantes. Existen extensas cavernas inexploradas bajo la superficie, y se han instalado varias comunidades en algunas de ellas, conectadas entre sí por monocarril.

Con la aparición de Nuevo Chicago y Lobo, se ha convertido en un puerto espacial de importancia. En algunas de las cavernas, se han instalado equipos de investigación y desarrollo tecnológico. El cuerpo de marines no tiene derecho a investigar estas áreas corporativas individuales, y puesto que todo está aislado, es difícil recopilar información sobre qué se está tratando en ellos. Hay sospechas que se produce contrabando ilegal.

### *Helix*

Helix tiene una base de servicio y es el foco de una pequeña flota exploradora, que está investigando el círculo de asteroides entorno al planeta. Estos asteroides son ricos yacimientos, y varias compañías están interesadas en ello. Es más que probable que pronto se empiecen tareas de extracción, así como pleitos judiciales y acciones de sabotaje.

### *Orbolab*

El laboratorio financiado por ZCT ha sido causante de muchas controversias. El coordinador original, el Dr. Ernst Kleist, fundó la base como su propia dictadura personal. Su fuerza de la seguridad controló a la población, y se agenció su propia colonia xenomorfa. Se rumorea que realiza experimentos con humanos, pero nunca se ha podido demostrar nada.

### *Atol*

Atol es un mundo de agua, con una atmósfera completa y lluvia incesante. El agua es ácida y no contiene vida, aparentemente. El planeta no tiene ninguna masa estable de tierra sobre nivel del mar. Hay una gran luna que, en combinación con la gravedad solar, crea unas mareas enormes que barren el planeta. Es imposible construir comunidades en las zonas emergentes, porque solo están por encima de la superficie algunas horas al día. Los mares son tan violentos que no se ha podido construir estructuras flotantes. La atmósfera es respirable, con ayuda suplementaria. Una estación espacial se mueve en órbita alrededor de Atol, con una docena de técnicos que, de vez en cuando, se lanzan a explorar el planeta.

### *Nuevo Edén*

Éste era el primer mundo con condiciones ideales descubierto por la humanidad. Una serie de corporaciones menores crearon una coalición para instalarse en este planeta. Esta coalición se solidificó en una mega-Corporación, y ahora se llama Nuevo Edén/JV. Edén/ JV tiene una estructura corporativa extraña, que es como una versión más pequeña del ICC, como si fuese una entidad nueva en sí misma.

El control de Nuevo Edén/JV se determina con líneas democráticas, cada miembro de la corporación recibe los votos en función de su competitividad e índice de crecimiento. Cuando Nuevo Edén fue descubierto, tenía un clima y un ambiente casi ideales. Solamente contenía formas de vida microscópicas, y el proceso de terraformación fue extremadamente fácil. Actualmente tiene una población de 200 millones de habitantes.

El mundo fue colonizado muy rápidamente, era un estímulo para crecimiento de todas las corporaciones implicadas y también para el resto de humanidad. Transfirieron al personal más talentoso de las corporaciones del miembro a Nuevo Edén. El personal en Nuevo Edén puede cambiar fácilmente su empleo por otro distinto. Esto garantiza que cada uno de ellos sea bien tratado y que el verdadero talento esté recompensado, a diferencia que del resto del ICC, donde la política interna llegó a ser más importante que buen trabajo. Este trato, permitió a los empedados maximizar los beneficios de la corporación en un corto plazo.

Nuevo Edén es un mundo próspero y autosuficiente, su población tiene mucha libertad, y las corporaciones miembro crecen rápidamente y en armonía.

### *Exeter*

Este puesto tiene dos comunidades incluidas, de cerca de 20.000 personas cada una. Es sobre todo un puerto de servicio para enviar y recibir cargamentos desde Nuevo Edén. La mayor parte de sus negocios han sido tomados por Honeycomb, y Exeter está declinando rápidamente. Dentro de algunos años, solamente existirán algunas operaciones de explotación minera.

### *Bunda Survey*

Un mundo pantanoso encontrado por Weyland Yutani. Contiene bastas cantidades de vida vegetal y animal. Tratada sobre todo como un puesto avanzado, existían algunas colonias espirales, instaladas en los troncos de los inmensos árboles autóctonos. Toda forma de vida humana pereció en una confrontación Xenomorfa y Yautja.

### *Cyrus*

En el futuro, Cyrus será un mundo próspero para los seres humanos, y tendrá una colonia grande y productiva. Actualmente, la atmósfera es tóxica y contiene escaso oxígeno. Su principal aliciente es que es un punto de abastecimiento en la nueva ruta, recientemente terminada, de Edén a Hilo. Cyrus está siendo terraformado por Nuevo Edén/JV, y el desarrollo colonial comenzará probablemente en los próximos veinte años.



### *Medusa*

La medusa es mundo frío, con una atmósfera irrespirable, pero con buen potencial para un futuro desarrollo. Se encuentra en la ruta que liga Nuevo Edén con Hilo, por lo que se está preparando un programa de Terraformación manejado por Nuevo Edén/JV.

### *Panamar*

Éste es otro proyecto de terraformación para Nuevo Edén /JV. Una estación pequeña de investigación y minería. También es estudiada un tipo de plancton termo genérico. Esta simple forma de vida utiliza energía termica en vez de luz del sol para crear hidrocarburos. Se usa en sistemas de soporte vital, y tendrá muchas otras funciones en el futuro.

### *Morning Glory*

Esta estación espacial representaba el intento de conectar Nuevo Edén con Micor. Pero terminó convirtiéndose en campo de batalla entre Xenomorfos y Yautjas.

### *Cerebus*

Es el más grande de una serie de asteroides, que giran en torno a un enorme sol rojo. Una estación controla la explotación minera y brinda servicios a las diversas aeronaves que circulan por la zona. Recientemente, una nave de transporte de Weyland Yutani, que trasportaba una carga de huevos de xenomorfos ha sufrido un accidente en la zona, pero todavía no se han encontrado indicios de actividad hostil.

## SECTOR MICOR

Esta ruta va desde la Tierra hasta el rico mundo de Micor. A diferencia de otros sectores, Micor ha tenido un pasado relativamente tranquilo. La dependencia de las colonias no les ha permitido independizarse, y las diversas corporaciones han llevado a cabo sus operaciones sin entrometerse con las otras. Esto está cambiando, ya que recientemente ha aparecido un movimiento separatista, que amenaza con romper la tranquilidad de la zona.

### *Pestron*

Un mundo donde está comenzando el proceso de colonización. Se ha hecho una exploración inicial, y los planes para su terraformación. Los procesadores atmosféricos han sido colocados al Oeste, y la colonia está siendo construida.

### *Argos*

Argos es un mundo seco, arenoso como Marte. Tiene poca agua y una atmósfera muy ligera. Incluso con estas restricciones, Argos es una colonia próspera con una población de 100.000 habitantes. Es la base para un número de corporaciones pequeñas, su falta de industria es suplida por materias obtenidas de su comercio con Tartarus.

La localización de Argos es su mayor activo. Recibe todo el tráfico procedente del sector de Tartarus, así como los de la Tierra, Micor, y Grendel. Por tanto es una colonia comercial muy fructífera. Debajo de esta apariencia, existe una de las mayores redes de contrabando del universo.

### *Morning Star*

Base avanzada dedicada a la exploración espacial. Su principal prioridad es establecer una ruta de Micor a Nuevo Edén. Parte del progreso está hecho, pero en últimos años se ha cortado el financiamiento y la exploración estancada. Parece que el proyecto o convence a los altos jefes de Micor, y se están echando a otras. Los equipos de exploración y mantenimiento siguen esperando, y el descontento general va en aumento.

### *Astyanax*

Esto es un centro de investigación pequeño, con una rudimentaria capacidad de reparación de naves espaciales. Está situado en una luna, y distribuida en tres comunidades cubiertas con una cúpula. Durante una década, un equipo de 20 científicos investiga una forma de vida indígena llamada Brachous Slug, y se está acercando a su fin.

Hasta hace poco tiempo, había poco interés en este puesto pero el año pasado hubo un escape de seguridad. Industrias Falcon, dueñas del proyecto, movilizaron a su ejército, y han sellado la zona. Esto ha despertado las sospechas de varias compañías, y más de una está dispuesta a utilizar la fuerza para hacerse con los frutos de la investigación. Falcon está obviamente poco dispuesto compartir este nuevo desarrollo; solamente el tiempo dirá quién se beneficiarán de la situación.

### *Braceen*

Un planetoide extremadamente modificado. Inicialmente era un planeta salvaje, con una atmósfera respirable. Diversas corporaciones trabajaron para establecer distintas colonias agrícolas. Todo se fue al traste cuando una mutación xenomorfa apareció y arrasó todas las instalaciones.

### *Feldspar*

Feldspar era un mundo minero que ha prosperado recientemente. El tráfico entre Honeycomb, Micor y Argos ha producido un gran cambio en la colonia. Dado al gran auge del tráfico ilegal, procedente sobre todo de Grendel, Micor ha instalado en Feldspar un fuerte contingente militar, usando el planeta como puesto fronterizo ante este tipo de actividades.

### *Summit*

Este mundo ha sido terraformado, y está listo para la expansión. El aire ahora es respirable y el clima suave, así que muchas corporaciones están planeando moverse a este ambiente casi ideal.

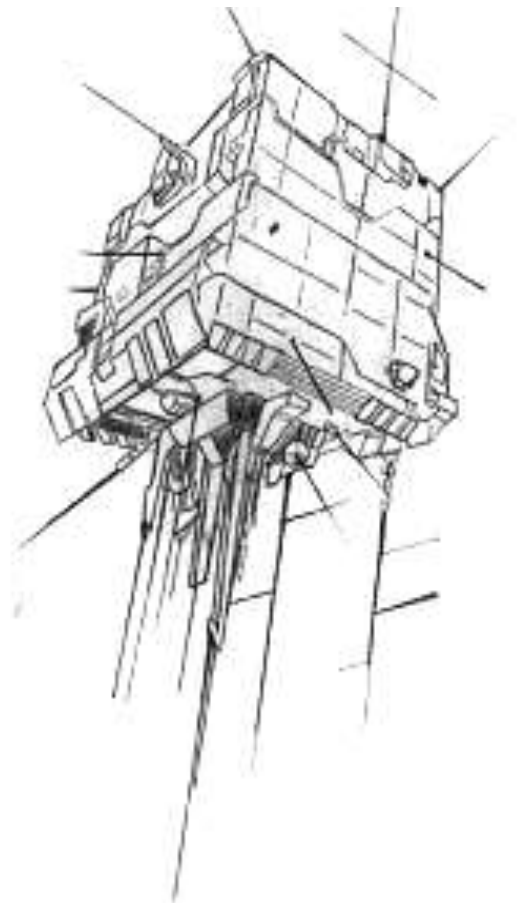
Fue desarrollado por el trabajo duro de los colonos originales, un grupo de 2.000 personas que eran miembros de familias ricas, y que decidían ampliar sus fortunas gracias a la industria. Formaron su propia corporación y eligieron este sistema para desarrollarse.

Después de décadas de terraformación y de preparación, los colonos y a sus niños, ahora crecidos, podrían cosechar los frutos de su trabajo. El único obstáculo al cumplimiento de este feliz sueño fue el potencial para el engaño, la traición, y la manipulación financiera por parte de las otras corporaciones que ambicionaban este planeta.

Como harán los colonos frente a esta crisis, y quién se apoderará del planeta, es un misterio.

### *Alamar*

La estrella de este sistema es un enorme sol rojo. En torno a ella, existe una pequeña estación espacial, confinada con fines de experimentación energética.



### *Innominada*

Este muerto sistema es el hogar de uno de los laboratorios espaciales más enigmáticos del ICC. Lo único que se sabe es que un grúa de 50 científicos fue enviado a la colonia junto diversos especímenes de xenomorfos. Parece ser que los experimentos están encaminados a drogas, sueros de la juventud y reproducción, pero no se sabe nada más.

### *West Star*

Puesto de explotación minero, situado en las lunas del gigante gaseoso que gobierna este sistema. La sustancia obtenida es el helio 3, que es el elemento estándar usado en crear las reacciones de fusión, y que generan la mayor parte de la energía consumida en el ICC. Los mineros utilizan maquinaria cibernética para la extracción.

### *Byron*

Éste es uno de los proyectos de terraformación cancelados la corporación Pindel. Un desastre natural acabó con el procesador atmosférico, y la compañía abandonó el proyecto para minimizar gastos. La atmósfera es ligera, pero se podría solucionar con una terraformación decente. Hay rumores de que existe un silo de huevos xenomorfos ocultos en alguna parte, bajo la superficie.

### *Micor*

Éste es el planeta más rico del ICC. Es un mundo casi ideal que ha sido terraformado completamente, y con un ecosistema similar al terrestre. Micor se ha convertido en un hogar para los ricos del ICC; los accionistas ricos de docenas de corporaciones se han instalado aquí con sus familias, y viven una vida llena de comodidades.

Hay poca industria en Micor sí mismo, la industria necesaria para este mundo, así como las 800.000 personas necesarias para hacer funcionar esa industria, han sido instaladas en una colonia abovedada en la luna de Micor. Los trabajadores sueñan con la última promoción, que es la transferencia a Micor y trabajo muy duramente en búsqueda de ese sueño.

Micor también tiene un cuerpo extenso de los científicos y de investigadores, en esta luna y dispersados en laboratorios en varios sistemas del ICC. Los científicos son seleccionados de las mejores universidades de la tierra, y Micor les ofrece promesas de éxito y riqueza. Estos científicos son posteriormente alquilados en proyectos para otras compañías.

Algunas corporaciones están resentidas con Micor y su supremacía científica, y están trabajando para minar Micor desde dentro, apoyando el desarrollo del comercio ilegal y la producción de drogas en Micor y a su luna. Los líderes de Micor están enterados de estos esfuerzos, tratan de defender su estructura social.

### *Lobo*

Una gran colonia que se ha expandido recientemente, debido al tráfico procedente de Honeycomb. La terraformación fue terminada hace solo 8 años, y ya habitan la colonia más de 70.000 personas. Las corporaciones que poseen Lobo están organizados en un consorcio llamaron Tradex.

Desafortunadamente, Tradex ejerce poco control aquí. La policía local y las fuerzas militares de Tradex están actualmente bajo control del coronel Fi Castel, un hombre ambicioso que ha acumulado una gran riqueza y potencia militar. Esta fuerza, que está empezando a asemejarse a un ejército personal, ha estado implicada en sobornos, corrupción, extorsiones. Castel ha animado ciertamente estos crímenes, y se cree que está asociado a los elementos criminales y a las fuerzas corporativas que amenazan los intereses de Tradex.

Tradex está investigando la situación, pero debido a la influencia de Castel, y a los boicots de otras corporaciones, el ICC ha declinado asistir la investigación de Tradex, y no puede apoyar ninguna demanda legal. Mientras tanto, las corporaciones licenciadas en Lobo pueden hacer casi cualquier cosa, mientras Castel consiga parte, y el crimen y el contrabando se han convertido en las industrias principales de la colonia.

## SECTOR TARTARUS

Este pequeño sector ramifica desde Micor hasta Argos. El mayor problema de este sector son los harvasters, cuya plaga está devastando el mundo principal.

### *Scorcher.*

Este mundo está muy cerca de su sol, hace un calor intenso, es estéril, y no tiene atmósfera, por lo que es inhabitable. La colonia sobrevive porque está enterrada bajo la superficie, y sus bóvedas están altamente protegidas, manteniendo en calor en índices asfixiantes, pero soportables.

La colonia es pequeña, apenas 5.000 habitantes, y se dedica exclusivamente a extraer minerales sumamente valiosos, utilizados principalmente como combustible. Periódicamente, una nave de transporte manda suministros a la colonia, pero debido al alto riesgo, los productos son vendidos con un precio entre 4 y 20 veces superior.

Aunque todos los sistemas se mantienen correctamente y los residentes son prudentes, una llamarada solar inusualmente grande podría tener consecuencias devastadoras.

### *Fiorina*

Creada por Weyland Yutani, esta colonia tiene dos funciones. Es una cárcel de máxima seguridad, y un desecho de vertidos tóxicos. La atmósfera es respirable, el mundo es oscuro y frío, y las



### *Devil's Peak.*

La mayor parte de este mundo es cubierto por las aguas, solamente existe una porción de tierra sobre su superficie. Esta área está a una elevada altitud (4.572 metros sobre nivel del mar), y contiene una colonia perteneciente a BZA.

Puesto que la atmósfera es moderadamente tóxica, la colonia se divide en cuatro bóvedas, y los procesadores de atmósfera están adaptando el aire poco a poco. Hasta hace poco tiempo, el Pico del Diablo era un lugar pequeño, pero próspero, con una población de cerca de 10.000 colonos. Los acontecimientos en el planeta Tartarus han cambiado todo el esto, muchos han abandonado ese peligroso mundo y han buscado refugio en ese mundo. La escasez de transporte hace difícil llevarlos a otra parte.

Los refugiados han atestado la colonia, y el alimento, agua, aire, y espacio está al límite. BZA está intentando pagar servicios para los refugiados, pero no es casi imposible satisfacer sus necesidades. La desnutrición y la enfermedad son problemas diarios, y el índice de crimen violencia está muy alto. Mientras que la situación se deteriora, BZA intenta apelar al ICC para conseguir ayuda, por lo que, en un futuro próximo, es posible que llegue ayuda humanitaria.

### *Ryushi*

La atmósfera de este mundo es polvorienta, con continuas brisas de aire, que le dan al planeta un aspecto similar al antiguo salvaje oeste terrestre. Durante décadas, unas 20 familias se dedicaban a la cría de ganado. La monotonía solo se veía alterada cada 6 meses, cuando una aeronave venía a recoger el cargamento. El ICC creía que este planeta era un éxito, un ejemplo de autosuficiencia.

Lo que nadie sabía es que la raza Yautja había usado este planeta en el pasado. En el soltaban huevos de xenomorfos, y luego los cazaban. Cuando aparecieron, casi toda la colonia quedó arrasada.



### *Temple*

Temple es un planeta con una atmósfera tóxica y una gravedad baja (la doceava parte de la terrestre) donde dos docenas de investigadores trabajan en experimentos metalúrgicos. Hyperdyne, es un importante partidario del trabajo aquí desarrollado, ya que así demuestra que sus sintéticos avanzados pueden trabajar en cualquier ambiente (Hay 50 sintéticos de último diseño ayudan en la tarea)

Nuevas técnicas de desarrollando están siendo aplicadas en la investigación, se está trabajando en transmitir la memoria y experiencia de un humano a un sintético, de forma que el instinto humano se una a la gran capacidad lógica de la máquina, haciéndola mucho más eficiente.

### *Traen*

Un complejo masivo de explotación minera funcionado por GrantCorp. También contiene un puesto avanzado de observación en este planeta existe una extraña simbiosis entre personal civil y militar. Se sabe que algunos incluso comparten habitaciones.

La mayoría de las instalaciones son subterráneas, aunque existen algunas bóvedas presurizadas en el exterior.

Recientemente, un equipo de Beserker ha despejado con éxito una colonia xenomorfa en este mundo.

### *Twilight*

Esta colonia utiliza la energía volcánica y el magma del planeta para procesar minerales y extraerlos.

Las erupciones volcánicas han contaminado la atmósfera tanto que ningún procesador atmosférico podría limpiarla. La luz solar apenas pasa la enorme capa de polución, y su atmósfera es altamente tóxica.

La colonia, con 15.00 habitantes, está cubierta por una gruesa bóveda, y los aparejos mecánicos, como si fuesen barcos de pesa, flotan en las inmensas superficies de magma.

### *Tartarus*

Este mundo es extremadamente fértil, con millares de especies de plantas y animales, y posee una atmósfera rica en dióxido de carbono. Una característica inusual de Tartarus es su rotación, que hace que tenga un día de 20 años, y una noche de semejante duración. Hay tres continentes importantes en Tartarus, cuando el planeta fue descubierto, hace solo 8 años, solo en uno de ellos era de día. La idea era ir colonizándolo poco a poco, aprovechando la luz solar, pero las impacientes corporaciones no esperaron, y enviaron cantidades masivas de material y personal, para construir rápidamente una gran colonia.

Desafortunadamente, en este mundo existen unas criaturas llamadas harvasters. Estos seres abandonan sus madrigueras de noche, y atacan a todas las formas de vida que encuentren. Con la llegada de la noche, estas inmensas criaturas aparecieron, y empezaron a arrasar la colonia. Actualmente la situación es bastante crítica. Las criaturas no hacen más que avanzar, y todo intento de pararlas ha resultado inútil

### *Deadfall*

Deadfall es un centro de investigación que estudia mecánica avanzada y nuevos procesos de terraformación. Posee una buena temperatura, aunque poca atmósfera y agua superficial, y una actividad volcánica mínima. Esta situación estática lo ha hecho un laboratorio ideal para los estudios del desarrollo atmosférico y de actividad volcánica.

Para promover actividad volcánica, algunos de los asteroides, que circulan en torno al planeta, han sido desviados de su órbita, y lanzados en Deadfall. Los impactos rompen partes de la corteza del planeta, y los movimientos tectónicos y los volcanes resultantes son estudiados con facilidad. Los asteroides estaban anteriormente destinados a asuntos mineros, pero los contratos fueron cancelados, a favor de esta inusual investigación. Dado a las detonaciones nucleares que mueven los asteroides, en esta colonia existe una fuerte presencia militar.

# CREACIÓN DE PJS

---

ALIENS

COLONIAL MARINE CORPS

ROLE PLAYING GAME

# RASGOS

Se tratan de parámetros numéricos que definen las capacidades y el estado de nuestro personaje.

## CARACTERÍSTICAS

También conocidas como atributos principales. Son números que determinan el potencial inicial, genético, de nuestro personaje. En humanos ordinarios suele oscilar entre 3 y 10.

A nivel cero o inferior: El personaje no tiene ese atributo, y no puede realizar acciones asociadas con él. Si un PJ posee un valor de cero o menos, será obligatorio gastar puntos para subirlo al menos a nivel 1.

A nivel 1 se es un inútil total. Se fallarán automáticamente todas las tiradas relacionadas con dicho atributo cuya dificultad sea de 10 o superior.

A nivel 2 el personaje es torpe o discapacitado. Como el caso anterior, pero la dificultad es 16 o superior.

Los niveles 4 y 5 se consideran lo normal en un personaje realista. El nivel estándar para un humano ordinario.

Los niveles 7 y 8 son el máximo para un humano realista, propio de atletas y científicos.

Los niveles 9 y 10 son casos extraordinarios y reflejan el pináculo del potencial humano.

Para poder tener atributos entre los niveles 11 y 15 se ha de ser claramente sobrehumano.

Los niveles superiores a 20 son para criaturas muy poderosas.

Las características en este juego son las siguientes:

**Fuerza (FUE):** la potencia muscular del PJ.

**Destreza (DES):** la medida de los reflejos, la coordinación y la velocidad.

**Constitución (CON):** determina la resistencia física del personaje.

**Percepción (PER):** el nivel al que trabajan los sentidos del personaje.

**Habilidad (HAB):** la destreza manual y capacidad de usar objetos.

**Inteligencia (INT):** es la capacidad bruta, para aprender, razonar y recordar.

**Carisma (CAR):** lo imponente o seductor que resulte el personaje.

**Voluntad (VOL):** refleja la firmeza de su carácter y su determinación.

Todas las características empiezan con el nivel 6, y solo pueden subirse de nivel si le quitamos a otro atributo dichos niveles. Por ejemplo, si queremos tener un personaje bruto, pero idiota, podemos quitar 3 puntos en Inteligencia para sumárselo a Fuerza, y así tener Fuerza a 9 e Inteligencia a 3.

No es posible tener un atributo por encima del nivel 10, a menos que la raza de nuestro personaje tenga alguna bonificación a dicho atributo. En tal caso, se podrá sobrepasar tantos puntos por encima de diez como bonificador tengamos (si la raza de mi personaje tiene, por ejemplo, Fuerza +3 e Inteligencia -3, el máximo para Fuerza sería 13, y el máximo para Inteligencia sería 7.)

## HABILIDADES

Las habilidades muestran el progreso y la experiencia acumulada de nuestro personaje.

Todo personaje comienza con 40 puntos de generación de personaje (PG) para repartirlos entre sus habilidades (pasar de 1 a 4 serían 4 PG).

**Las habilidades naturales** son aquellas que todos los personajes tienen. Tienen una puntuación inicial de 3.

**Alerta:** para medir la iniciativa, evitar sorpresas y presentir los eventos.

**Atletismo:** capacidad física en general.

**Educación:** conocimientos de historia, idiomas, matemáticas, etc. Varían según la vida que haya llevado el personaje (un vagabundo sabrá de las calles y un erudito de bibliotecas).

**Concentración:** para estar atento, evitar tentaciones y no caer en engaños.

**Pelea:** para pegar de lo lindo usando los puños.

**Persuasión:** regatear, convencer, negociar, etc.

**Puntería:** para lanzar cosas y usar armas de fuego menores.

**Sigilo:** pasar desapercibido, ocultarse y hacer cosas sin que nadie se entere.

**Las Habilidades adquiridas** son las que aprendemos a lo largo de nuestra vida, y comienzan a nivel 0.

**Bricolaje:** En ambientaciones medievales abarcará cosas como carpintería y herrería, en otras más modernas cosas como mecánica o cerrajería.

**Acrobacia:** para realizar piruetas, malabares y contorsionismo.

**Actuar:** para representar un papel, actuar como otro, disfrazarse.

**Animales:** para tratar con animales.

**Artillería:** uso de armas pesadas.

**Ciencia:** nociones de, química, biología, y el análisis de sustancias. En una ambientación fantástica, sirve para examinar y utilizar artefactos exóticos.

**Coraje:** para evitar el miedo.

**Conducir:** manejar vehículos terrestres o de carga.

**Disparo:** uso de armas con gatillo.

**Pilotar:** para manejar vehículos espaciales y aéreos.

**Supervivencia:** búsqueda de alimento y refugio, rastrear y sobrevivir donde sea.

**Subterfugio:** para engañar, mentir y aprovechar las leyes en tu beneficio.

**Juego:** para apostar, jugar a las cartas y hacer trampas.

**Intimidar:** meter el miedo a los demás.

**Electrónica:** Para programar computadoras, hackear sistemas digitales, y desmontar artefactos electrónicos.

**Investigación:** búsqueda de indicios de forma consciente.

**Etiqueta:** para desenvolverse en entornos sociales y seducir.

**Psicología:** para saber cómo piensan los demás. Permite manipular el subconsciente, averiguar mentiras o reparar enfermedades mentales.

**Pilotar:** para manejar vehículos aéreos.

**Medicina:** para atender la salud de los demás, preparar brebajes o conocer medicamentos.

**Mecánica:** para poder reparar maquinaria con engranajes, poleas y pisotones (reparación de vehículos, desmontar artefactos, etc.)

**Luchar:** uso de armas blancas.

**Liderazgo:** para poder controlar a las masas o dirigir un ejército.

## CARACTERÍSTICAS DERIVADAS

También llamados atributos secundarios. Son parámetros que suelen usarse a modo de contadores para definir algún rasgo que varía a lo largo de la partida.

**Vitalidad (PV):** CON x5 o x7, x2 o x1 en personajes realistas o secundarios. Mide tu resistencia al daño físico. Baja al fallar en eludir dicho daño. Los modificadores de Vitalidad, se suman o restan a CON, antes de calcularla.

**Aguate (PM):** (VOL+CON) x3, x6 en juegos fantásticos. Mide la resistencia y fatiga física. Baja al esforzarnos o al sufrir contusiones.

**Defensa (DF):** DES+Pelea+6. Señala lo difícil que es dañar al personaje en combate.

**Raciocinio / humanidad:** VOL x2. Opción para partidas más enfocadas en el terror. Mide la cordura y la resistencia espiritual del personaje. Baja al fallar en situaciones de estrés o terror.

# TRASFONDOS

Los trasfondos son cualidades especiales del personaje, totalmente opcionales, que no encajan precisamente bien dentro de las habilidades o las características. Ser cojo, ambidiestro, o tener una bonita casa en la playa son ejemplos de trasfondos.

Los trasfondos positivos se llaman ventajas, y cuestan X PG por nivel obtenerlos, los trasfondos negativos se llaman desventajas, y nos dan PG obtenerlos. Recuerda que inicialmente tienes 40PG para tu PJ.

Para evitar la explotación de los trasfondos, no está permitido escoger más de tres desventajas por personaje.

Recuerda que las desventajas hay que interpretarlas, y que si el jugador no lo hace correctamente, y solo las adquiere para conseguir PG extras, es obligación del máster penalizarle con un menor reparto de experiencia.

**NOTA:** Un método más "diplomático" es hacerle invertir los PX obtenidos en "recomprar" la desventaja que "olvide" obligándole a eliminarla antes de gastar puntos en otra cosa.

También hay que tener en cuenta que los bonos y perjuicios son acumulativos. Si un trasfondo a nivel 3 da un +2 en algo, y a nivel 5 da un +4, en total tendremos un +6 si llegamos al nivel 5 con dicho trasfondo.

Por último, mencionar que he dejado la descripción de cada trasfondo un poco al aire. El máster ha de juzgar el modo en el que el jugador interpreta su personaje, y de cómo utiliza el trasfondo, y decretar lo que crea más oportuno. El jugador, por su parte, deberá de usar le ingenio y esforzarse en interpretar correctamente si desea que el máster le dé visto bueno en sus acciones.

Por ejemplo. Un jugador tiene riqueza a nivel 2 y Favor a nivel 4. Quiere adquirir en el mercado negro un arma sónica para aturdir a cierto súper héroe, por lo que decide usar su trasfondo de riqueza para obtenerla. El máster considera poco el nivel 2 en riqueza, por lo que le comunica que no puede comprarla.

Como necesita con urgencia dicha arma, el jugador decide poner en juego también su trasfondo de Favor, y pedirle ayuda a esa personaje que estaba en deuda con él. El máster decide acceder finalmente, pero informa al jugador que no podrá pedir favores de nuevo durante un buen tiempo.



## VENTAJAS

### *Agudeza sensorial 1PG cada nivel*

El personaje posee unos sentidos especialmente desarrollados.

- Nivel 1: Oído agudo. +2 en las tiradas de alerta relacionadas con el oído.
- Nivel 2: Olfato agudo. EL PJ es capaz de distinguir varios olores a la vez. Esto le permite seguir un rastro igual que si fuese un perro (se suele pedir tiradas de percepción + investigar).
- Nivel 3: Vista certera. +2 en todas las tiradas relacionadas con la vista.
- Nivel 4: Sueño ligero. +6 a la dificultad para sorprender al PJ cuando duerma.
- Nivel 5: Sexto sentido. +4 en las tiradas de alerta e investigación para advertir peligro potencial.

### *Amistad 1PG cada nivel*

El personaje posee una relación personal de especial envergadura con alguien, de la cual puede echar mano en un momento de necesidad.

- Nivel 1: Un amigo de confianza.
- Nivel 2: Amistades dentro de un cargo público. A definir.
- Nivel 3: Pacto entre hermanos
- Nivel 4: Lazo familiar importante. Una familia completa se preocupa por ti.
- Nivel 5: Vínculo de sangre inquebrantable con una hermandad o secta. Definir.

### *Buen mecánico 4 PG*

El personaje es un mañoso en los temas de reparación, obtiene un bono de +4 en todas las tiradas de reparación.

### *Carácter 2PG cada nivel*

Añade una firmeza de pensamiento y voluntad fuera de lo común.

- Nivel 1: Decidido. +2 en las tiradas de concentración a la hora de tomar una decisión.
- Nivel 2: Valiente. +2 en todas las tiradas de coraje.
- Nivel 3: Estoicismo. La presencia de ánimo del personaje será legendaria. El cálculo de raciocinio será de Voluntad x 3, en lugar de Voluntad x 2.
- Nivel 4: Imperturbable. Cualquier tirada para leer, confundir o averiguar tus

emociones, pensamientos o percepción de la realidad tiene una dificultad extra de 4 puntos.

- Nivel 5: Voluntad de acero. Otorga inmunidad a la manipulación mental y emocional.

### *Conciencioso 1PG cada nivel*

Eres meticuloso y perfeccionista al máximo. Esto te permite mejorar y percibir hasta la más leve imperfección.

- Nivel 1: Empatía. +2 en las tiradas relacionadas con averiguar intenciones y pensamientos.
- Nivel 2: Deductivo. +2 en Inteligencia a la hora de resolver enigmas.
- Nivel 3: Meticuloso. +2 en todas las tiradas de reparación, creación y montaje de objetos.
- Nivel 4: Intuición. +2 en las tiradas de alerta e investigación.
- Nivel 5: Tenaz. Voluntad +1.

### *Cultura de una raza 3PG x nivel*

El personaje está versado en una cultura alienígena determinada (a definir). Cada nivel en esta ventaja reduce en dos las posibles penalizaciones en las tiradas sociales con dicha raza, y los modificadores negativos a la hora de usar sus objetos o vehículos.

### *Duro de matar 2PG cada nivel*

El personaje tiene más vidas que un gato, es más duro que el acero y más difícil de matar que una cucaracha.

- Nivel 1: Constitución +2, pero solo aplicable al cómputo de vitalidad.
- Nivel 2: Tejido resistente. Se gana un bono permanente de +2 a la protección y armadura corporal.
- Nivel 3: +3 en todas las tiradas para resistir enfermedades físicas, drogas y venenos.
- Nivel 4: Las heridas del personaje se curan en la mitad de tiempo.
- Nivel 5: Constitución +4, pero solo aplicable al cómputo de vitalidad.

### *Favor 3 PG cada nivel*

Alguien te debe una, por lo que deberá de ayudarte cuando se lo pidas. Es preciso definir

- Nivel 1: Un pequeño favor, muy de vez en cuando.
- Nivel 2: Alguien normal te debe la vida, hará todo lo que tú quieras.
- Nivel 3: Algún dignatario medio te debe un par de favores.
- Nivel 4: Alguien importante te debe una muy gorda.
- Nivel 5: Más de un gobernante de te debe su cargo.

### *Gravedad cero 3 PG por nivel*

El personaje está acostumbrado a trabajar en gravedad cero. Cada nivel en este trasfondo reduce en dos las penalizaciones ocasionadas por la ausencia de gravedad.

### *Impávido 2PG por nivel*

El personaje será capaz de mantenerse sereno ante el peligro y el temor. Esta capacidad otorgará un bono igual al nivel de trasfondo en las tiradas de Concentración, Coraje, Persuasión y Liderazgo, siempre que se esté bajo tensión o en peligro.

### *Logia 1PG cada nivel*

El personaje pertenece a un grupo hermético o gremio, y puede beneficiarse de sus recursos y contactos.

- Nivel 1: Grupo a nivel local, como un gremio de artesanos.
- Nivel 2: Grupo importante de información, como un canal de televisión.
- Nivel 3: Grupo internacional de carácter público, como una ONG
- Nivel 4: Agencia secreta del gobierno. El estado está a tu disposición.
- Nivel 5: Secta oculta y elitista que manipula los hechos a escala mundial.

### *Membresía 3PG cada nivel*

El personaje posee un cargo público, el cual puede explotar en su beneficio.

- Nivel 1: Policía local, alguacil, etc.
- Nivel 2: Juez, diputado.
- Nivel 3: Alcaide de una prisión, jefe de un bufete de abogados.
- Nivel 4: Alcalde importante.
- Nivel 5: Ayudante del presidente del gobierno

### *Psiónica 3PG por nivel*

El personaje posee algún talento psíquico. Cada nivel en esta ventaja otorga un nivel en el atributo en Psiónica. Opcionalmente, también puedes quitarte puntos en algún otro atributo y sumarlos a tu puntuación de Psiónica, pero no al revés.

Psiónica es un nuevo atributo principal que definirá el uso de los poderes mentales del personaje. Cada vez que queramos activar un poder mental habrá que gastar 5 puntos de Aguante y tirar Psiónica + la habilidad psíquica correspondiente.

Las habilidades psiónicas en este juego son tres, y pueden ser adquiridas del mismo modo que una habilidad corriente (1PG por nivel deseado).

**Telepatía:** Permite leer pensamientos ajenos y localizar mentes conocidas a distancia. El jugador deberá de tirar Psiónica + Telepatía a una dificultad de 15, 18, 21 o 24, en función de la distancia. Por cada dos éxitos obtenidos, podrá hacerle al Narrador una pregunta relacionada con lo que desea saber, y este deberá de contestar.

**Control mental:** Permite introducir ideas y recuerdos por la fuerza en las mentes ajenas. El jugador deberá de superar una tirada enfrentada de Psiónica + Control Mental VS Voluntad + Coraje por parte de la víctima, cada éxito supone un turno que tendremos bajo nuestro control al afectado. Si la cantidad de éxitos sobrepasa la Voluntad de la víctima, la tendremos dominada una hora por éxito por encima de su Voluntad.

**Telequinesia:** Permite mover y bloquear objetos con la fuerza de la mente. A efectos de reglas, utiliza la tirada de Psiónica + Telequinesia como si fuese una tirada de Fuerza + Atletismo, o Fuerza + Pelea. En combate físico, golpear con Telequinesia sin usar ningún objeto tiene una bonificación adicional de +3, ya que el agredido no verá que es lo que le golpea o aprieta.

Los personajes Aliens o Sintéticos no pueden obtener esta ventaja.



### *Pericia 2PG cada nivel*

El personaje es especialmente bueno en algo muy concreto a descripción del jugador, como el uso de un arma determinada, o conducir un tipo determinado de vehículo, persuadir bajo unas circunstancias determinadas, o cualquier cosa similar. Funciona solo en un área determinada. Pericia en el uso de pistolas no es aplicable si disparo con una escopeta.

- Nivel 1: +1 a los éxitos obtenidos en la tirada, siempre y cuando se haya obtenido uno de forma normal. Por ejemplo, si el PJ saca un 16 en una tirada de dificultad 15, se contará como si hubiese sacado un 17, pero si hubiese sacado un 14, no se sumaría nada y fallaría la tirada.
- Nivel 2: +1 extra a los éxitos obtenidos en la tirada, siempre y cuando se haya obtenido uno.
- Nivel 3: El personaje puede realizar dos acciones en un turno sin penalizador alguno.
- Nivel 4: +1 extra a los éxitos obtenidos en la tirada, siempre y cuando se haya obtenido uno.
- Nivel 5: El personaje puede realizar tres acciones en un turno sin penalizador alguno.

### *Riqueza 5PG cada nivel*

Mide el poder adquisitivo que posee el personaje.

- Nivel 1: Posición acomodada y un sueldo como Dios manda.
- Nivel 2: Sueldo sustancioso. catedrático, funcionario, etc. Casa en playa y varios coches.
- Nivel 3: Tienes tu propia empresa, aunque modesta.
- Nivel 4: Familia rica y vida solucionada. Puedes compra cualquier cosa que encuentres en el mercado.
- Nivel 5: Tú propia multinacional. No solo tienes dinero, sino que pueden fabricarte lo que necesites.

### *Red de información 5PG cada nivel*

Contactos a escala masiva. Determinada información puede requerir pasar tiradas de Carisma + subterfugio.

- Nivel 1: Contactos menores.
- Nivel 2: Contactos a nivel nacional.
- Nivel 3: Contactos en el servicio secreto y en el gobierno.
- Nivel 4: Una buena red de espías a nivel mundial.
- Nivel 5: Pocos sucesos en el mundo escapan de tu control.

### *Rango social 1PG cada nivel*

La importancia que tiene el personaje dentro de la jerarquía social. Este trasfondo puede influir positivamente en los cargos empeñados en los trasfondos de Membresía y Logia (no es lo mismo ser el alcalde de un pueblo, que el alcalde de la capital)

- Nivel 1: Importancia media.
- Nivel 2: Importancia alta.
- Nivel 3: Importancia nacional.
- Nivel 4: Importancia internacional.
- Nivel 5: Importancia global.

### *Religión 1 PG*

El personaje posee una religión propia (a definir). A efectos de juego otorga +2 a las tiradas de coraje, y en las tiradas sociales en entornos donde se respete dicha religión. Como punto negativo, otorga un -2 en las tiradas sociales donde no esté bien vista dicha religión, además de agregar un código de honor al personaje (que dependerá del tipo de religión que se siga). No seguir la senda de



una religión supone perder entre 1 y 5 puntos de experiencia, honor y humanidad.

### *Sociable 1PG cada nivel*

Cualquier PJ con este trasfondo será muy ducho en el arte de relacionarse con los demás.

- Nivel 1: Cortes, amable y considerado cuando interesa. +2 en situaciones relacionadas.
- Nivel 2: Dicharachero. Se posee una facilidad de habla fuera de lo común. +2 en toda conversación.
- Nivel 3: Seductor. Especialmente agraciado con el sexo contrario. +2 en cualquier tirada relacionada.
- Nivel 4: El alma de la fiesta. Sabes dirigir el cotorro, ser indispensable. Alguien se muere por tus huesos.
- Nivel 5: Casanova. Nadie será capaz de negarte nada si sabes cómo pedirlo.

### *Xenobiología 2PG por nivel*

Una nueva ciencia aparecida a raíz del descubrimiento de los xenomorfos. Señala e nivel de conocimiento que se tiene sobre esta especie.

Tiene varias utilidades:

- El nivel en esta ventaja sirve de bonificador en las tiradas de medicina e investigación, cuando se analiza o trata con la raza xenomorfa. Esto incluye las operaciones para extirpar un embrión de un sujeto impregnado. +1 en medicina e investigación por nivel de xenobiología.
- Sirve de bonificador en las tiradas de coraje cuando el personaje se enfrenta a los aliens. +1 en coraje frente a xenomorfos por nivel en xenobiología.
- Otorga conocimientos prácticos sobre esta especie. A nivel dos se ganan +1 en esquivar la sangre ácida, a nivel 3 se gana +2 en las tiradas de alerta dentro de una colmena y +1 en esquivar ataques de xenomorfos. A nivel 4 se puede seguir el rastro de una reina dentro de su colmena y +2 en todas las tiradas de combate contra xenomorfos. A nivel 5, se le pierde completamente el miedo a esta especie.

## DESVENTAJAS

### *Antisocial 2PG cada nivel*

Lo importante que es el personaje dentro de la sociedad.

- Nivel 1: Frío y arisco. -2 en situaciones relacionadas.
- Nivel 2: Callado Se posee una dificultad de habla fuera de lo común. -2 en toda conversación.
- Nivel 3: Poco agraciado físicamente. -2 en cualquier tirada relacionada.
- Nivel 4: Marginado. No sabes comportarte en público.
- Nivel 5: Estigma. El personaje está condenado socialmente por alguna causa. Definir.

### *Cobarde 2PG cada nivel*

El personaje no es precisamente un derroche de valor.

- Nivel 1: Indeciso. Si no se supera una tirada de Voluntad + concentración a dificultad 20, se actuará el último durante el primer turno de un conflicto.
- Nivel 2: Miedoso. -2 en todas las tiradas relacionadas.
- Nivel 3: Pusilánime. La presencia de ánimo del personaje será legendaria. El cálculo de raciocinio será de Voluntad x 1.5, en lugar de Voluntad x 2.
- Nivel 4: Mente débil. Cualquier tirada para leer, confundir o averiguar tus emociones, pensamientos o percepción de la realidad tiene un bono extra de 4 puntos.
- Nivel 5: Voluntad paupérrima. -2 en Voluntad.

### *Deber 1PG cada nivel*

El personaje posee de un código de honor o alguna clase de obligación que restringe su comportamiento.

- Nivel 1: Código moral personal. Definir.
- Nivel 2: Obligación propia de un cargo de importancia.
- Nivel 3: Código moral muy severo. Definir.
- Nivel 4: Obligaciones continuas y peligrosas por parte de tus superiores.
- Nivel 5: La muerte antes de desobedecer.

### *Enemigo 5PG cada nivel*

Hay alguien que no te tiene en muy alta estima precisamente.

- Nivel 1: Un único enemigo psicópata.
- Nivel 2: Hay un súper tipo que quiere acabar contigo a cualquier precio.
- Nivel 3: Algún manda más te la tiene jurada.
- Nivel 4: Cierta organización internacional te busca vivo o muerto.
- Nivel 5: Medio mundo te quiere muerto y el otro medio te odia.

### *Enfermedad mental: Acto compulsivo. 1PG cada nivel.*

El personaje tiene una manía específica (a definir). A diferencia de obsesión, no es algo permanente, sino un acto compulsivo que sale de buenas a primeras. Para superar la compulsión, es necesario superar un chequeo emocional. A mayor nivel de trasfondo, los ataques y la dificultad para reprimirlos será cada vez mayor.

Ejemplos de manía: cleptómano, sádico, violento, frenético, fobia (definir), etc.

- Nivel 1: 1 vez cada cierto tiempo, dificultad 12.
- Nivel 2: 1 vez por partida, dificultad 15
- Nivel 3: Cada dos por tres, dificultad 18.
- Nivel 4: Cada dos por tres, dificultad 21
- Nivel 5: Continuamente, dificultad 24.

### *Enfermedad mental: Amnesia 5PG cada nivel*

El personaje sufre pérdidas de memoria a corto y medio plazo. Tira 1d6 y compara el resultado con el nivel del trasfondo. Si el valor del dado es menor o igual al nivel de trasfondo, el personaje sufrirá un ataque de amnesia durante una escena.

Un personaje amnésico no recordará que es lo que estaba haciendo, ni que habilidades tenía (solo podrá utilizar las básicas, ninguna adquirida).

Se suele sufrir un ataque por nivel de trasfondo cada tres días.

### *Enfermedad mental: Depresión 3PG cada nivel*

El PJ siempre estará depresivo y desmotivado, cada vez que adquiera un nivel en este trasfondo, el personaje sufrirá un penalizador en el atributo principal que determine el máster.

Este penalizador se puede anular durante una escena si se supera un chequeo emocional a dificultad 12. La dificultad aumenta 3 puntos por cada nivel de trasfondo (12,15,18,21 y 24).

### *Enfermedad mental: Epilepsia.5PG cada nivel.*

El personaje sufre convulsiones y espasmos durante situaciones críticas. Para superar la compulsión, es necesario superar un chequeo emocional. A mayor nivel de trasfondo, los ataques y la dificultad para reprimirlos será cada vez mayor.

- Nivel 1: 1 vez cada cierto tiempo, dificultad 12.
- Nivel 2: 1 vez por partida, dificultad 15
- Nivel 3: Cada dos por tres, dificultad 18.
- Nivel 4: Cada dos por tres, dificultad 21
- Nivel 5: Continuamente, dificultad 24.

### *Enfermedad mental: Esquizofrenia 5PG cada nivel*

El PJ alucina y actúa de forma violenta.

- Nivel 1: El personaje actuará de forma violenta a menos que supere un chequeo de autocontrol a dificultad 15. El impulso solo se dará cuando se encuentre en situaciones tensas
- Nivel 2: El personaje empieza a alucinar (definir). Sus ataques aumentan a 2 ó 3 veces por partida
- Nivel 3: Lo mismo que lo anterior, pero de forma más compulsiva e incontrolable. Dificultad para controlarse igual a 21.
- Nivel 4: Se gana una alucinación, derivada de la anterior (definir). Las tiradas de autocontrol ya no son válidas, se requieren chequeos emocionales.
- Nivel 5: El personaje montará su propia versión de la realidad, y actuará de forma violenta si le tratan de alejar de ella. Dificultad para controlarse igual a 27.

### *Enfermedad mental: Fobia 5PG cada nivel*

Una necesidad imperante de poseer o hacer algo.

- Nivel 1: Se gana un miedo menor (definir). Puede superarse con un chequeo de autocontrol a dificultad 15.
- Nivel 2: El temor se incrementa y se vuelve más irracional.
- Nivel 3: Lo mismo que lo anterior, pero de forma más compulsiva e incontrolable. Dificultad para controlarse igual a 21.
- Nivel 4: Se gana un nuevo temor, derivada de la anterior (definir). Las tiradas de autocontrol ya no son válidas, se requieren chequeos emocionales.
- Nivel 5: La violencia y paranoia del personaje llega a extremos casi incontrolables. Dificultad para controlarse igual a 27.

### *Enfermedad mental: Megalomanía 3PG cada nivel*

El PJ actuará de forma soberbia y confiada. Funciona igual que acto compulsivo, pero impulsando al personaje hacia actos de soberbia y temeridad.

### *Enfermedad mental: Obsesión 5PG cada nivel*

El personaje tiene una fijación permanente y obsesiva con algo, una metodología y modo de actuar predeterminado y enfermizo.

- Nivel 1: Se gana una obsesión menor (definir), que solo entra una vez en cada sesión, como mucho. Puede superarse con un chequeo de autocontrol a dificultad 15.
- Nivel 2: Similar al anterior, pero el impulso se da dos o tres veces por partida.
- Nivel 3: Lo mismo que lo anterior, pero de forma más compulsiva e incontrolable. Dificultad para controlarse igual a 21.
- Nivel 4: Se gana una nueva obsesión, derivada de la anterior (definir). Las tiradas de autocontrol ya no son válidas, se requieren chequeos emocionales.
- Nivel 5: La violencia y paranoia del personaje son casi incontrolables. Dificultad para controlarse a 27.

### *Enfermedad mental: Perplejidad. 3PG por nivel*

El PJ queda paralizado durante las situaciones críticas. Para calcular los turnos que se queda paralizado, tira un dado de seis caras, y multiplica el resultado por el nivel en este trasfondo.

### *Enfermedad mental: Vicio 3PG cada nivel*

El personaje posee un hábito reprobable y mezquino que altera su comportamiento. EL máster ganará el derecho a pedir tiradas de Voluntad + coraje cuando crea necesario para comprobar si el PJ puede sobreponerse momentáneamente a su vicio.

No obstante, aunque la tirada permite recuperar el control durante cierto tiempo, el vicio no desaparece, y es necesario alimentarlo cada cierto tiempo (1 vez al mes por nivel de trasfondo) si no se desea perder puntos de razón (1 por día de retraso).

- Nivel 1: Alcohólico, adicto al sexo, o algo similar. Dificultad 15 para controlarse.
- Nivel 2: Drogadicto, masoquista o cualquier perversión que se imagine el **máster**.
- Nivel 3: Lo mismo, pero de forma más compulsiva e incontrolable. Dificultad para controlarse igual a 21.
- Nivel 4: Adicto a la pederastia, a la automutilación o a algo igual de sórdido.
- Nivel 5: Lo mismo, pero de forma más compulsiva e incontrolable. Dificultad para controlarse igual a 27

### *Favor a deber 3PG cada nivel*

El personaje le debe un favor a alguien, y ha de pagar su deuda.

- Nivel 1: Favor a un apersona corriente.
- Nivel 2: Favor a un súper héroe o súper villano.
- Nivel 3: Favor a algún empresario sin escrúpulos o similar.
- Nivel 4: Libertad condicional so pena de muerte.
- Nivel 5: Estás hasta el cuello de mierda.

### *Minusvalía 2PG cada nivel*

El personaje posee una minusvalía física de diversa índole.

- Nivel 1: Cojera, pulso poco fiable, dolor crónico, etc. -2 en las tiradas relacionadas.
- Nivel 2: Tuerto, manco o algo parecido. -4 en las tiradas relacionadas.
- Nivel 3: Pérdida de un sentido (oído, voz, tacto).
- Nivel 4: Herida crónica, edad avanzada. -4 en las tiradas relacionadas.
- Nivel 5: Minusválido, ciego o algo igual de grave.

### *Pasado oscuro 2PG cada nivel*

El personaje acarrea una carga a causa de su vida pasada.

- Nivel 1: Secreto familiar, pasado vergonzoso.
- Nivel 2: Problemas con la justicia.
- Nivel 3: El personaje huye de algo.
- Nivel 4: Buscado internacionalmente.
- Nivel 5: El personaje es el enemigo público número uno.



# MARINES COLONIALES

Fundados en el 2101, Los Marines coloniales (CMC) estaban compuestos por cuatro divisiones de infantería y cuatro escuadras de aeronaves. En la actualidad, Las fuerzas coloniales poseen 165.000 soldados activos y más de 50.000 reservas.



## HUMANOS COMO PJS

La creación de personajes humanos se ciñe 100% a las reglas. Solo hay que tener en cuenta algunas aclaraciones:

En la mayoría de los casos, los humanos trabajan en equipos idénticos. Es decir, es extraño que unos marines coloniales trabajen junto unos mercenarios, o unos agentes corporativos. De todas formas, en un juego con tantas especies diferentes puedes hacer lo que quieras. Tal vez te interese introducir las reglas de intenciones ocultas (suplemento de edición de trasfondos), para dar toques de intriga y traición en tus partidas.

En la ambientación clásica no existen personas con poderes psiónicos. Pero tampoco dice nada que los excluyan. Eres libre de hacer lo que quieras.

Los humanos son susceptibles al terror, por lo que puedes aplicar las reglas de salud mental que desees.

1 PG puede transformarse en 1000 créditos (\$), que es la moneda oficial usada en todas las colonias.



## ESTRUCTURA GENERAL

### *Unidades aeroespaciales*

Son unidades dedicadas al soporte aéreo y las operaciones aeroespaciales. Las tareas del ala incluyen misiones de superioridad de aire, reconocimiento, soporte cercano de aire, transporte, evacuación de la víctima y misiones de búsqueda y rescate. Las operaciones aeroespaciales son también una parte integrada en la Infantería de Marines estándar. Una división particular está dividida en tres grupos. Un trasbordador de apoyo a la infantería colonial, un grupo táctico de apoyo en misiones de combate, y un equipo de soporte técnico. La unidad básica de la división aeroespacial es el UD-4 'Cheyenne'.

### *Unidades de asalto*

Las unidades de asalto de los marines coloniales (MAU) son grupos reforzados, equipados y entrenados para llevar a cabo operaciones en el espacio profundo de forma independiente. Estas unidades poseen una gran capacidad de movimiento, y una gran flexibilidad. A menudo cuentan con el apoyo de la flota USASF en misiones de reconocimiento y misiones orbitales de bombardeo.

Una fuerza de la línea MAU se forma de dos a cuatro compañías de infantería, un Grupo aeroespacial y algunos elementos del Grupo de ataque. Cada compañía usualmente incorporará activos de soporte técnico, unidades de centinelas, morteros de apoyo, armamento antitanque, sistemas de misiles aire- aire, incluso, si el presupuesto lo permite, apoyo de brigadas de vehículos blindados.

Los MAU suelen recibir órdenes de una unidad logística acampada en bunkers cercanos a la zona de conflicto. En dichos bunkers, también suelen instalarse unidades de mantenimiento, unidades de apoyo y unidades médicas. Las subunidades adicionales de combate incluyen un pelotón de reconocimiento, una brigada de francotiradores, un pelotón táctico de combate y una compañía pesada de artillería.

### *Unidades de logística*

La decisión de logística se encarga de coordinar las operaciones, dentro del campo de batalla.

También están a cargo del presupuesto y la distribución de los recursos disponibles, ocupándose que los suministros lleguen a tiempo, y evitando, en la medida de lo posible, el despilfarro de material.

### *La infantería colonial*

La doctrina de la USCM pone énfasis en la necesidad de unidades de infanterías pequeñas, autónomas, capaces de operar con o sin soporte en el campo de batalla. Dado la naturaleza imprevisible de una de batalla, las unidades deben de ser capaces de moverse grandes distancias rápidamente, utilizando sus propios transportes, deben de llevar su propio equipamiento, y deben de estar listas para atacar con una gran potencia de fuego en poco tiempo. La organización actual de la infantería colonial refleja perfectamente de esta doctrina. Siguen las siguientes formaciones:

**Brigada.** Consta de cuatro Marines, incluyendo un Cabo, un cabo de primera, y dos soldados rasos. Cada brigada se subdivide en dos grupos, el grupo rifle, con dos marines equipados con rifles de pulso, y el equipo "arma", equipados con un rifle de pulso y un arma inteligente automática M56.

**Sección.** Consta de dos brigadas y son guiadas por un Sargento. Suelen contar con un vehículo blindado M577. En las operaciones de caída, una aeronave de carga UD-4 suele ser utilizada para dejar al equipo en tierra.

**Pelotón.** Consta de dos secciones, y son guiados por un teniente. Normalmente constan de 25 marines, incluyendo a un piloto, un par de unidades de mantenimiento técnico y a uno o dos sintéticos, que suelen hacer la función de asesor científico o médico. El equipamiento básico de estas formaciones suele incluir equipos de comunicaciones, de incineración y armamento pesado.

## TIPOS DE UNIDADES

Son las diferentes agrupaciones que se pueden encontrar dentro del ejército colonial. A la hora de diseñar una aventura, hazlo siempre pensando en un tipo concreto de unidad, de esta forma te será mucho más fácil, además de poder desarrollar aventuras muy diversas.



También debes de tener en cuenta los miembros que suelen componer la unidad, ya que tus PJS deberán tener personajes compatibles con ella.

### *El pelotón rápido (rdpep) de eliminación de parásitos*



Conocidos como “Los exterminadores de bichos”, forman el grueso de los Marines Coloniales. Entran en acción cada vez que una amenaza es detectada. Actúan de forma rápida y brutal, acabando con todo enemigo en el menor tiempo posible.

**Tamaño del equipo:** 4 pilotos, 4 conductores, 16 de infantería, 2 sargentos, un oficial de armas, 4 especialistas biológicos y un comandante.

**Aeronaves:** 3 aviones equipados de ametralladoras UD-4, y un AD-17A strikeship.

**Aventura típica:** Recuperar la conexión perdida con una estación espacial.

### *Los equipos berserker*



Son equipos especializados en la lucha xenobiológica. Cuando la amenaza es demasiado seria, estos comandos actúan, arrasando todo a su paso. Suelen actuar de la siguiente forma:

Usan armamento nuclear para despejar el terreno circundante a la colmena.

Los artilleros acaban con toda resistencia que quede y limpian el terreno.

Un voluntario humano es usado como cebo. Se deja capturar para que los xenomorfos lo lleven a la sala de huevos y lo usen de incubadora. El voluntario lleva un equipo rastreador con el.

El traje berserk es montado y preparado. Usando la señal del rastreador, avanza hacia el corazón de la colmena, y acaba con la reina.

Los xenomorfos restantes son eliminados, se libera al voluntario antes de que el huevo eclosione.

El equipo se muda a la siguiente colmena.

**Tamaño del equipo:** Una unidad berserk y su técnico, un científico experto en xenobiología, un marine voluntario que sirva de cebo, dos artilleros, un jefe de equipo.

**Aeronave:** Una Fragata de Clase del Bougainville.

**Misión típica:** Búsqueda y exterminio de aliens.



### *Servicio xenobiológico interplanetario (PXS)*

Financiados particularmente por la compañía Weyland Yutani, su cometido principal es la investigación y recolección de especímenes xenomorfos. Aunque suelen participar en misiones de rescate, sus prioridades científicas suelen ser lo primero.

**Equipo:** El 50 % son científicos diversos (en su mayor parte xenobiológicos). Pueden tener hasta 10 sintéticos. La tripulación de total por aeronave puede superar los cuarenta.

**Aeronaves:** Usualmente, una Conestoga o un Bougainville.

**Misión típica:** Investigación y recolección.

### *Fuerza aérea.*

Básicamente, son las fuerzas aeroespaciales de los CMC. Generalmente, cada aerobuque está guiado por un capitán o un coronel, y cada flota por un general o almirante. No suelen oponerse a las amenazas xenobiológicas, pero, en ocasiones, son requeridos para misiones de bombardeo orbital.

**Tamaño del equipo:** entre 3 y 12 naves de guerra, comandadas por una fragata o similar.

**Aeronaves:** Diversos.

**Misión típica:** Guerra a escala interplanetaria.

### *Equipo de rescate de emergencia (ERT)*

Los CMC no se limitan a proteger los límites de las colonias a las que sirven. Los equipos de rescate y salvamento se dedican a prestar servicios de urgencia allí donde se necesiten.

**Tamaño del equipo:** Cualquiera.

**Aeronaves:** Diversos.

**Misión típica:** Cualquier tipo de misión de rescate. Una buena manera para añadirle variedad a una campaña.

### *Gestión de control biológico (BNC).*



Los equipos BNC generalmente se encargan del estudio y confinamiento de amenazas biológicas, incluidos las formas de vida xenomorfas. Muchas corporaciones incluyendo a GrantCorp, ZCT, y Weyland Yutani comienzan a utilizar xenomorfos en sus experimentos. La CMC ve esto como un mal necesario, ya que es imprescindible realizar estudios sobre esta nueva y peligrosa forma de vida. Por ello, a menudo la CMC y las corporaciones privadas trabajan en conjunto en este tipo de experimentos. La CMC no permite a las corporaciones el uso de los xenomorfos en otras situaciones que no sea en pruebas de investigación.

**Tamaño del equipo:** 30 unidades. Sin armamento pesado, pero con fuertes blindajes. Suelen llevar dispositivos para capturar xenomorfos vivos.

**Aeronaves:** Diversos.

**Misión típica:** Una excursión a una colmena alien para conseguir especímenes.

### *Recuperación y salvamento*

Tropas esenciales dedicadas a llevar ayuda a zonas devastadas, ya sea por amenazas xenomorfas o por cataclismos naturales. Son similares a los ERT, pero más exclusivos.

**Tamaño del equipo:** Depende de la catástrofe.

**Aeronaves:** Diversos. Navíos de carga, principalmente.

**Misión típica:** Los PJs forman parte de un convoy de ayuda humanitaria que se dirige a una zona arrasada por los xenomorfos.

### *Fuerzas especiales. Ingenieros y equipos de reconocimiento.*

Reciben el nombre de fuerzas especiales a todas las tropas especializadas en infiltrarse en territorio enemigo para llevar a cabo muy misiones concretas. Las fuerzas especiales están entrenadas para trabajar en condiciones adversas, en cualquier tipo de ambiente, ya sea un planeta hostil, en las profundidades oceánicas, o en el espacio profundo.

Normalmente, funcionan en grupos reducidos, actuando de forma independiente. Se infiltran silenciosamente, permanecen ocultas en territorio enemigo, y actúan cuando llega el momento.

**El Tamaño del equipo:** 2 de infantería. 1 zapador. 1 francotirador. 1 ingeniero.

**Aeronaves:** Diversos.

**Misión típica:** Misiones de infiltración, tácticas de guerrilla, desembarco en zona enemiga.



## PLANTILLAS

Aquí dejamos las unidades más comunes que se pueden encontrar en un ejército. Eres libre de crearte otros distintos, aunque es mejor que los jugadores escojan un papel predeterminado, ya que los marines coloniales trabajan en grupos herméticos.

### *Infantería*

**Trasfondo:** Tropas de asalto básico. Se usan en confrontaciones directas. El cuerpo más común.

**Superior jerárquico:** Cabo interno.

**Habilidades (todo a +1):** Artillería, pelea, disparo.

**Requisitos (Hay que gastar un mínimo de 3 PG):** alerta, supervivencia, disparo.

**Sueldo (en créditos):** 100

### *Apoyo*

**Trasfondo:** Entrenados en armas de cobertura. Son similares a la infantería, pero más especializados en tareas de cobertura

**Superior jerárquico:** Cavo interno.

**Habilidades (todo a +1):** Puntería, pelea, estrategia.

**Requisitos (Hay que gastar un mínimo de 3 PG):** Supervivencia, puntería, artillería, atletismo, pilotar.

**Sueldo (en créditos):** 80

### *NCO, oficial no comisionado*

**Trasfondo:** oficial que ha ascendido en primera línea de combate. No ha tenido ninguna formación particular, solo ha ascendido por méritos en el campo de batalla.

**Jerarquía exigida:** Cabo

**Superior jerárquico:** Sargento

**Habilidades (todo a +1):** Puntería, disparo, pelea.

**Requisitos (Hay que gastar un mínimo de 3 PG):** artillería, subterfugio, psicología, supervivencia, puntería, disparo.

**Sueldo (en créditos):** 100

### *Oficial comisionado*

**Trasfondo:** Superior en primera línea de combate.

**Jerarquía exigida:** Sargento

**Superior jerárquico:** Ninguno (en campaña).

**Habilidades (todo a +1):** persuasión, disparo, medicina.

**Requisitos (Hay que gastar un mínimo de 3 PG):** subterfugio, psicología, supervivencia, coraje, persuasión.

**Sueldo (en créditos):** 120

### *Piloto aeroespacial*

**Trasfondo:** hombres y mujeres pertenecientes a la división aeroespacial. Manejan naves de carga, lanzaderas y maquinaria de combate. Están entrenados para pilotar toda clase de vehículos, ya sean militares o civiles.

**Superior jerárquico:** subteniente.

**Habilidades (todo a +1):** conducir, pilotar, artillería.

**Requisitos (Hay que gastar un mínimo de 3 PG):** Pilotar, disparo, Mecánica, informática, artillería, puntería.

**Sueldo (en créditos):** 90

### *Subcomandante de aeronave*

**Trasfondo:** Estas personas están a un paso de poder pilotar su propia nave espacial. De vez en cuando, se hacen cargo de la navegación, aunque es más común que sirvan de apoyo al capitán...

**Jerarquía exigida:** subteniente

**Superior jerárquico:** Teniente.

**Habilidades (todo a +1):** Persuadir, pilotar, alerta.

**Requisitos (Hay que gastar un mínimo de 3 PG):** Persuadir, disparo, puntería, pilotar, informática, mecánica.

**Sueldo (en créditos):** 120

### *Médico*

**Trasfondo:** Médicos de campaña, encargados de salvar vidas.

**Superior jerárquico:** Cabo

**Habilidades (todo a +1):** Medicina, disparo, supervivencia.

**Requisitos (Hay que gastar un mínimo de 3 PG):** Medicina, disparo, alerta, investigación, psicología.

**Sueldo (en créditos):** 100

### *Científico*

**Trasfondo:** Algunos marines deciden seguir estudiando una vez terminada su carrera, adquiriendo vastos conocimientos técnicos y científicos. A menudo forman parte de la tripulación de grandes navíos de investigación.

**Superior jerárquico:** Subteniente.

**Habilidades (todo a +1):** medicina, investigación, electrónica.

**Requisitos (Hay que gastar un mínimo de 3 PG):** Alerta, investigación, medicina, informática, electrónica, psicología.

**Sueldo (en créditos):** 100

### *Xenobiólogo*

**Trasfondo:** Científico especializado en el estudio de otras formas de vida.

**Superior jerárquico:** teniente coronel

**Habilidades (todo a +1):** Investigación, medicina, subterfugio.

**Requisitos (Hay que gastar un mínimo de 3 PG):** Investigación, medicina, subterfugio, psicología, alerta, electrónica, informática.

**Sueldo (en créditos):** 50

## Conductores

**Trasfondo:** Personal especializado en el manejo de vehículos terrestres.

**Superior jerárquico:** cabo

**Habilidades (todo a +1):** Disparo, artillería, conducir.

**Requisitos (Hay que gastar un mínimo de 3 PG):** Puntería, disparo, conducir, artillería, pilotar, mecánica, pelea, supervivencia.

**Sueldo (en créditos):** 80

## El técnico

**Trasfondo:** Asistentes y mecánicos de aeronaves y vehículos.

**Superior jerárquico:** cabo

**Habilidades (todo a +1):** mecánica, electrónica, artesanía.

**Requisitos (Hay que gastar un mínimo de 3 PG):** Mecánica, disparo, electrónica, informática, pilotar.

**Sueldo (en créditos):** 50

## El ingeniero

**Trasfondo:** Científico especializado en el estudio de otras formas de vida.

**Superior jerárquico:** Capitán

**Habilidades (todo a +1):** Mecánica, electrónica, pilotar.

**Requisitos (Hay que gastar un mínimo de 3 PG):** Investigación, electrónica, informática, mecánica.

**Sueldo (en créditos):** 100

## Zapador

**Trasfondo:** Ingenieros y técnicos especializados en actuar en pleno campo de batalla.

**Superior jerárquico:** teniente coronel

**Habilidades (todo a +1):** Disparo, artillería, electrónica.

**Requisitos (Hay que gastar un mínimo de 3 PG):** Disparo, mecánica, electrónica, conducir, medicina, supervivencia, informática.

**Sueldo (en créditos):** 100

## NORMAS Y COMPORTAMIENTO

### La jerarquía

La jerarquía militar tiene una relación directa con la reputación ganada por el PJ. En la tabla se muestran los rangos disponibles, así como las mejoras económicas. Los rangos de personajes alistados son inferiores a los de personajes no comisionados, y estos son inferiores a los de comisionados. Entre paréntesis se muestran las equivalencias de rango y el coste en PG que otorga una u otra opción.

### Alistado

Voluntarios, técnicos y personal diverso. (-2 PG).

Rango	Reputación requerida	Aumento del sueldo
Exclusivo (Piloto)	0	+0%
Clase exclusivo 1	4	+5%
Cabo Interino	4	+10%

### No comisionados (soldados profesionales)

Marines profesionales con más de 5 años de servicio (0 PG)

Rango	Reputación requerida	Aumento del sueldo
Marine / Piloto.	0	+0%
Cabo (Cabo Interno)	8	+10%
Sargento	15	+20%
Sargento de la Artillería	10	+30%
Sargento primero	10	+50%
Sargento Mayor (Teniente Primero)	10	+100%

## Comisionados (carrera universitaria)

Solo para los que quieran hacer carrera militar (5 PG).

Rango	Reputación requerida	Aumento del sueldo
Alférez (Sargento)	0	+20%
Brigada (Sargento primero).	15	+50%
Subteniente	15	+70%
Teniente Primero	12	+100%
Capitán	12	+150%
Comandante	40	+200%
Teniente Coronel	15	+250%
Coronel	15	+300%
General de brigada	N/A	N/A
General de división	N/A	N/A
Teniente General	N/A	N/A
General	N/A	N/A

La reputación se gana con actos de valentía, ofreciéndose voluntario en actos peligrosos, acatando las órdenes, ayudando a los compañeros, siguiendo el código de los marines y cumpliendo con éxito las misiones.

Subir de rango no solo supone un ingreso económico mayor, también otorga la capacidad de dar órdenes a sus inferiores, y la posibilidad de conseguir mas recursos y beneficios. Cuando un PJ asciende de jerarquía, sus puntos de reputación son reducidos a cero, y es necesario empezar a acumularlos de nuevo para volver a ascender.

Si un personaje pasase del rango de Coronel, ya no estaría activo como soldado, si no detrás de una oficina. En tal caso, dale una jubilación a tu personaje, enmarca su ficha, y guárdala para poder contarles batallitas a tus nietos.



## Los premios

Los premios de la infantería de marina se subdividen en tres clases:

- Las decoraciones personales y de la unidad. Premian el comportamiento de un marine en un determinado momento, a causa de un acto de coraje o caballerosidad.

- El conmemorativo, a la campaña, y las medallas por servicios en campaña. Premian la actuación de un grupo o marine durante el transcurso de una misión.

- Los distintivos de puntería y los trofeos. Que premian alguna cualidad sobresaliente del marine, ya sea en entrenamientos, o en operaciones reales.

**La cruz azul marino:** el galardón más alto, solo para auténticos héroes de guerra.

**Medalla de reconocimiento por servicios de defensa en campaña:** una medalla otorgada para los individuos que aguantan en una posición de defensa mucho más allá de lo que la llamada al deber obliga.

**Medalla por servicios superiores de defensa:** parecido, pero de importancia superior.

**Estrella plateada:** un premio muy raro y respetado que se otorga al heroísmo extremo.

**La medalla de honor:** otorgada generalmente por generales o almirantes. Premia la caballerosidad y la intrepidez en el combate, poniendo en riesgo la vida, y / o la actuación mucho más allá de la llamada del deber

**La legión de mérito:** reconocimiento, inferior a una estrella, que premia el trabajo bien hecho.

**La cruz distinguida de aviación:** el dfc es esencialmente una plata o una estrella de bronce otorgada para los pilotos. Involucra heroísmo de combate aeroespacial.

**Medalla de la estrella de bronce:** lo más bajo de las medallas de heroísmo de combate. Aunque es todavía un logro significativo.

**Medalla al valor:** premia el coraje y el valor en combate.

**Medalla unida de logro de servicio:** la medalla es para proceso y resultados excepcionales no es rara en oficiales y en técnicos que trabajan fuera de servicio.

**Prisionero de guerra:** si quedas capturado y sobrevive, se obtiene esta medalla.

**La medalla de buena conducta:** reconoce a las mujeres y hombres alistados que han prestado servicio con buena conducta y han provisto un servicio fiel al cuerpo durante toda su vida.

**Medalla de marines expedicionarios:** se obtiene como premio al estar 90 días en una fuerza expedicionaria en territorio hostil.

**Medalla por servicios en campaña humanitaria:** recompensa los servicios humanitarios en combate.

**Medalla del voluntario:** merito al servicio voluntario.

**Medalla por servicios en campaña meritoria:** medalla otorgada tras 20 años de servicio militar.

**Medalla por servicios meritorios en campaña:** otorgada por un buen servicio en campaña.

**La medalla marina de elogio:** similar al anterior, pero de más prestigio.

**Medalla por servicios de seguridad nacional:** otorgada a aquel que sobreviva a una guerra.

**La medalla marina organizada de la reserva:** otorgada por estar en las reservas organizadas durante una guerra...

Cada premio suele ir acompañado de dinero en metálico y algunos puntos de reputación.

### *Las leyes de la guerra.*

Es el código moral e todo marine colonial. Infringirlo siempre conlleva una pérdida de reputación. A parte, si la infracción es grave, puede conllevar multas, perdidas de privilegios, reducción del rango, o incluso ser llevado ante un consejo de guerra.

1. Los marines solo combaten enemigos
2. Los marines no dañan al enemigo que se rinde, los entregan a un superior
3. Los marines no torturan ni matan prisioneros.
4. Los marines cuidan y atienden a los heridos, sea enemigo o aliado.
5. Los marines no atacan al personal civil ni sanitario.
6. Los marines o destruyen mas de lo que la misión requiere.
7. Los marines tratan a los miembros civiles de forma humanitaria.
8. Los marines no roban, respetan la propiedad privada.
9. Los marines deben velar por que las leyes de guerra se cumplan, e informar de cualquier infracción que descubran.
10. Los marines siempre obedecen y respetan a sus superiores.

Infringir las leyes de los marines conlleva una perdida de entre 5 y 20 puntos de reputación. En los casos más graves, se pueden formar un consejo de guerra la personaje, y condenarle a prisión o a muerte.



## OTROS HUMANOS COMO PJS

Los humanos se han extendido por todas partes, y existen muchas profesiones que un personaje puede tener. Para jugar con humanos, no tienes por qué restringirte a ser marine colonial.

Aquí dejo algunas, para crear partidas que no tengan nada que ver con los marines coloniales. Estas profesiones ofrecen una nueva forma de jugar, y, igual que ocurre al mezclar especies distintas, se ha de tener muy claro en qué contexto introducirlas.

### Trabajadores

Aquí se incluyen todos los ciudadanos normales. Pueden ser mecánicos, ingenieros, médicos, granjeros, transportistas, taxistas, ex marines coloniales, o lo que se te ocurra. Dependiendo del tipo de jornada, ganarán más o menos.

Guíate en la tabla de abajo para estimar el sueldo del personaje

Servicios	Coste
Permiso un día	500
Permiso de una semana	1000
Seguridad por día	100
Servicio de lujo	1000
Reparación estimada	1000
Permiso de tres días	500
En tierra permanentemente	10000
Seguridad permanente	10000
Demora (día)	300
Reparar un vehículo	1 crédito por PDE

Esta tabla también te puede servir para estimar los gastos de alguien que no trabaje, o esté de permiso temporal.

### Apicultores

**Descripción:** Tienen como profesión una de las tareas más arriesgadas conocidas. Conseguir la jalea real de una reina alien. Esta sustancia, dado sus propiedades y la dificultad de conseguirla, se tasa a precio de oro.

**Requisitos del grupo:** Un grupo de al menos 6 miembros. Una aeronave propia.

**Cosas adicionales:** 1 de los miembros deben de tener algún tipo de entrenamiento militar. También se requiere un miembro científico.

### Mercenarios

**Descripción:** Soldados a sueldo que ofrecen sus servicios al mejor postor. Trabajan para cualquiera que pueda pagar sus honorarios, ya sean naciones, corporaciones o particulares. El sueldo y las condiciones de trabajo siempre están estipulados en el contrato que firman. Aunque siempre cumplen con lo pactado, rara vez tiene un código de honor similar al de los marines.

**Requisitos del grupo:** Una tripulación compuesta entre 8 y 50 individuos.

**Cosas adicionales:** Cada individuo ha de tener algún tipo de formación militar.

### Contrabandistas

**Descripción:** saqueadores estelares que no tienen escrúpulos a la hora de comerciar con cualquier tipo de mercancía, sea legal o no. Con la aparición de los xonomorfos, los contrabandistas han visto nuevos negocios en mercancías como huevos de xenomorfos, la jalea real, o civiles criogenizados para que sirvan en experimentos científicos.

**Requisitos del grupo:** Entre 5 y doce individuos. Transporte propio

**Cosas adicionales:** Al menos, uno de los miembros debe de tener formación militar.

### Miembros corporativos

**Descripción:** Similares a los mercenarios, pero contratados permanentemente por una corporación en concreto.

**Requisitos del grupo:** Variable

**Cosas adicionales:** Entrenamiento militar en todos sus miembros.

# ALIENS (XENOMORFOS)



## ORIGEN E HISTORIA

### *La creación*

Los xenomorfos fueron creados por una antigua raza (La Raza Jockey o de Navegantes) hace decenas de miles de años. Estaban luchando entre ellos en una terrible guerra civil. Su tecnología era orgánica y tan poderosa que las bajas ascendieron a millones. Durante décadas, la guerra no pareció tener fin alguno. Parecía que duraría por siempre... hasta que uno de los bandos tuvo una idea.

Fue un experimento para crear un arma biomecánica. Se adaptaría a su entorno, sería totalmente independiente... y finalmente... sería mortal. Esta criatura sería una máquina viva con la más grotesca combinación de naturaleza y ciencia. Habían creado una raza obsesionada con el arte del asesinato. El experimento fue dispuesto en un distante mundo (Alien Proteus). Diseñaron a la especie con una estructura de colmena, para que la infestación pudiese ser fácilmente controlada más tarde. La sociología de la hormiga fue promocionada. El objetivo: que la invasión se mantuviese siempre cerca de su Reina..

El experimento fue un éxito. Las criaturas que nosotros conocemos como Xenomorfos fueron creadas. La misión de infiltración estándar tenía estos pasos: un huevo era depositado en una población, este se impregnaba y pronto emergería de su huésped dispuesto a capturar más para convertirlos en más huevos o impregnarlos. La criatura mataría cualquier amenaza y convertiría al resto. Pronto, la población sería arrasada y serían dejados solos en el mundo o nave en las que fueron liberados. Se supone que los Jockeys que los diseñaron tenían un procedimiento de exterminio.

Los Jockeys estaban listos para liberar su creación en su enemigo. El planeta Proteus estaba todavía bajo su control. El experimento parecía seguro. Los Navegantes dispusieron razas para la infestación alien. Cuando lo necesitasen, un transporte simplemente descendería y recogería una reina, un obrero, un ejército o simplemente unos cuantos huevos según lo necesitase la misión. El arma probó su efectividad y pronto la guerra terminó.



Pero la caja de Pandora había sido abierta.

Los Xenomorfos habían sido diseñados para adaptarse a situaciones ambientales; pero su morfología básica no debía ser alterada... como ocurrió. Antes de que los Jockeys pudiesen detener a sus "hijos", estos habían evolucionado. Un pequeño cambio, algo aparentemente insignificante relacionado con su estructura de hormiguero; pero que no había sido previsto en su diseño... la Jalea Real, la extraña sustancia que podía ser usada para generar una reina. Cuando los Navegantes descubrieron mundos infestados donde no debería haberlos, se preocuparon.

Ya que podían crear sus propias reinas, las infestaciones no pudieron ser retenidas. Pronto todas las barreras habían caído. Los Jockeys se dieron cuenta de que su experimento se había vuelto en su contra. Intentaron encontrar un arma para derrotar su propia creación; pero ya habían sido diezmados por su guerra civil. Enviaron una última nave en busca de huevos "evolucionados" del planeta Proteus para que fuesen estudiados... pero jamás regresaron.

La raza de los Navegantes se desvaneció. Tras miles de años, y sin manera de extenderse, los Xenomorfos rápidamente arrasaron los planetas en los que se habían establecido, extinguiéndose ellos mismos un poco más tarde, al quedarse sin presas. Podían ser longevos, pero tras 10.000 años, incluso su elevada esperanza de vida les sirvió de poco. Los huevos se fosilizaron, los cuerpos se desintegraron y el último legado de las especies alien se desvaneció. La nave que regresaba de Proteus se estrelló en un mundo muy lejano de su hogar.

Todo se estabilizó. El universo contuvo el aliento.

### *Contacto humano.*

LV-426 era el mundo en el que la solitaria nave Jockey se había estrellado. El propio navegante había sido asesinado, cuando un huevo alien que transportaba se liberó y le impregnó. Sin un piloto, la nave aterrizó en un mundo hostil. Los campos de estáis de la carga fueron dañados, excepto una bahía que se mantuvo en funcionamiento. Todos los demás murieron pronto por la exposición a los elementos. Una bahía permaneció sellada y esperó... el último legado de un experimento que había fracasado.

No fue hasta unos cuantos milenios más tarde cuando la Nostromo aterrizó en el planeta para investigar la señal que la nave Jockey había emitido como advertencia del peligro. 57 años después, una colonia fue construida en aquel mundo (Acheron) y pronto fue arrasada por los xenomorfos. La infestación fue atajada cuando el procesador atmosférico entró en estado crítico y explotó. La nave Jockey sobrevivió, cubierta por una dosis letal de radiación.

No está claro como la especie abandonó el planeta; pero todo apunta a que fue por causa humana, aunque pareció que esta había desaparecido cuando Ellen Ripley saltó a una fundición en Fiorina 161. El director tiene total libertad para desarrollar como los Alien continúan su invasión. Revisa la historia para más detalles. Puede que una nave chatarrera encuentre otra nave Jockey con algunos especímenes abordo. Puede que sea recuperada la Sulaco. Puede que incluso alguien trafique con algunos de los especímenes restantes del radioactivo Acheron. De alguna manera... han escapado.



### BIOLOGÍA

#### *La vida y la máquina*

Los Aliens están vivos. Tienen estructura genética. Nacen y pueden morir. Tienen circulación sanguínea y una estructura social. Tienen dientes y pueden gritar. Los Aliens tienen una estructura celular que está basada en parte en carbono y en parte en silicón. Su sistema muscular funciona de forma similar al humano. Tienen un fácilmente identificable cerebro con órganos sensoriales. También han demostrado razonamiento. Los obreros son sorprendentemente inteligentes. Se gestan en un huésped vivo y nacen del dolor. Los Aliens están vivos.

Pero también son máquinas. Ellos no necesitan alimento; al menos que sepamos. Pueden comer; pero lo procesan completamente diferente, convirtiendo en materiales directamente para incrementar su propio tamaño o reservándolos para construir la colmena. Los Aliens, para la mayor parte de los casos, son baterías andantes, pues por sus venas corre sangre ácida. También parece que tienen programadas unas acciones. Uno de ellos no puede desobedecer las órdenes de su Reina. Siempre parecen tener una lista de instrucciones a seguir. No tienen un sistema digestivo como el nuestro y ni siquiera tienen ojos. No crecen como las criaturas normales y tampoco tienen un sistema nervioso como nosotros conocemos. En muchos sentidos, los Aliens son máquinas.

No obstante, los aliens petrorianos (guardia real) y las reinas siempre mantienen su morfología intacta, independientemente del huésped.

Además, los Aliens son como el molusco marino "octopus vulgaris" que puede llegar a tener 3 metros pero es capaz de pasar por una grieta del grosor de una tarjeta de identificación. Las habilidades de los Aliens ridiculizarían, en cierto modo, a las del pulpo, son verdaderos contorsionistas.

### HABILIDADES ESPECIALES DE LOS ALIENS

#### *Crecimiento*

Los aliens, después de haber emergido de su huésped, pueden devorar CUALQUIER COSA para incrementar su masa corporal. Eso no quiere decir que necesiten matar para crecer. Pueden convertir cualquier material refinado, sea orgánico o no (animales o metales) y convertirlos en una biomasa que aprovecha para crecer o para crear secreciones. Con eso en mente, se ha calculado que un alien puede alcanzar su tamaño "adulto" en menos de 10 horas, sea un obrero, un Guardia Real o la misma Reina.



### *Cuerpo*

La piel de los Xenomorfos es rígida y extremadamente resistente. Son inmunes a todo tipo de inclemencias atmosféricas, incluyendo la gravedad cero y las altas temperaturas. El alien no necesita aire tal como nosotros lo conocemos. Por supuesto, necesita aire para producir sonidos; pero también lo necesita para los procesos de conversión. También lo utiliza para mantener la temperatura.

Tienen una mayor resistencia al daño, desarrollada como blindaje de exoesqueleto, que se resta ante el daño contundente y letal.

### *Sentidos.*

Los aliens usan sentidos de detección del movimiento, cargas eléctricas y de la presión del aire para localizar una presa, los sistemas de camuflaje son inútiles. También pueden utilizar el olfato y el oído; pero no tienen ningún tipo de sensores visuales. Por ello, estas criaturas son muy sensibles a explosiones poderosas, tanto como los humanos o más. Una de las cosas por las que retrocederán es el calor. Como muchos animales, el Alien se retira ante las llamas.



### *Sangre ácida*

La sangre de los aliens es su vida. Es una forma altamente corrosiva de ácido molecular. Al contrario que muchas otras criaturas, la sangre está bajo una enorme presión. La criatura tiene lo que se podría llamar corazón, aunque funciona un poco diferente al humano. En comparación, un alien tiene una presión sanguínea y un bombeo mayor que el de un colibrí.

Impactar a un Alien es una mala idea. Fueron diseñados de manera que la lucha contra ellos fuese fútil. Si un enemigo mata a un alien, su ácido explotará en un área pequeña. Si estaba enzarzado en cuerpo a cuerpo o cerca de alguien, lo más probable es que el xenomorfo lo rocíe con su ácida sangre.

A nivel de reglas, cuando un alien sufre una herida, la sangre efectúa un “ataque” contra aquellos que estén cerca, que puede ser evitado sólo con tiradas de Esquivar. El ácido afecta también a armas, armaduras y equipo, comiéndose los PDE del artefacto en cuestión hasta dejarlo inservible.

Una vez que se haya comido la protección, se comerá a la persona que hay debajo, atacando con el mismo daño que el margen de éxito que impactó a la víctima. El ácido se neutraliza tras 10 turnos.

Para comprobar el daño de la salpicadura, realiza una tirada de Presión + Ácido contra Destreza + Atletismo (si el adversario no puede moverse, la dificultad será 7). Toma Presión como el daño que causó la herida (a mayor herida, mayor la cantidad de sangre derramada). Ácido es una habilidad, exclusiva de los aliens que mide la potencia corrosiva de la sangre. El valor obtenido en la tirada será el daño que cause el ácido cada turno.

Como se puede observar, esto puede comerse la armadura de un APC muy rápidamente, o incluso una compuerta de una astronave. Esta es una de las razones por la que un Alien es un enemigo tan peligroso. Un alien muerto en una nave espacial puede agujerear mámparo tras mámparo hasta provocar una brecha en el casco.

Por si te lo estabas preguntando, los aliens son inmunes a su propia sangre.



### *Detección*

Los Aliens son invisibles a los infrarrojos y la visión térmica. Ellos pueden permanecer perfectamente quietos y por lo tanto, no aparecer en los sensores de movimiento hasta que lo deseen. Todos los demás sistemas de detección son normales. En su propia Colmena, un Alien de cualquier tipo obtiene un bonificador de +2 a las pruebas de Camuflaje.

### *Comunicación*

Los aliens utilizan algún tipo de comunicación telepática entre ellos. Esta es la manera por la cual la Reina puede controlar todos los miembros de la Colmena desde su trono. Los xenomorfos son inmunes a todo tipo de problemas psicológicos, así como todas las enfermedades conocidas. La electricidad sólo les hace la mitad de daño. Jamás se cansan, ni necesitan dormir.

### *Armas naturales*

La fisiología de los aliens está diseñada para el combate. Cualquier tipo de xenomorfo adulto cuenta con las siguientes armas naturales:

**Garras:** Ataque que utiliza las grandes zarpas del xenomorfo. Las garras de un Alien normal tienen +1 en daño, pero clases más grandes poseen un ataque mayor.

**Cola** Ataque que utiliza la larga cola del xenomorfo. Otorga +2 a la tirada de pelea si se usa como látigo. Si se usa para empalar la maniobra tendrá un -3, pero las protecciones de os blindajes será reducido a la mitad. La cola de un Alien normal tienen +4 en daño y mide unos 2 metros, pero clases más grandes poseen un rango y potencia mayor.

**Mandíbulas.** Los mordiscos de un xenomorfo adulto causan +3 al daño. No obstante, si la presa no está sujeta, supone un -4 en al tirada de ataque. Algunas clases de aliens pueden incluso ocasionar mas daño.

**Boca interna.** El segundo juego de mandíbulas tan características de los aliens. Siguen las mismas reglas que los ataques por mordisco pero, al ser un ataque perforante, el valor de los blindajes es reducidos a la mitad. Un xenomorfo puede atacar con el segundo par de mandíbulas cerradas, ocasionando daño contundente, y dejar a su víctima inconsciente, y lista para servir de anfitrión.

En las fichas de los xenomorfos se especifica el bono de daño de cada una de las armas naturales, el resto de parámetros no sufre modificación alguna.

### *Secreciones*

Cualquier xenomorfo adulto puede segregar una resina viscosa y resistente, que utilizan tanto para aislar sus guaridas, como para sujetar a los anfitriones durante la incubación de los embriones. La resina se aplica en láminas. Cada lámina tiene una resistencia de 7, y 20 PDE. Si una víctima está atrapada, ha de romper todas las láminas de golpe, ya que estará completamente inmovilizada. Normalmente los xenomorfos apilan varias láminas para que la víctima no pueda huir. Alguien que no esté atrapado, o tenga los brazos libres, podrá desgarrar las láminas una a una, siendo mucho más fácil romper las ligaduras, como hizo Ripley en Aliens 2 para liberar a la pequeña Nut.

Otra cosa que pueden segregar es la Jalea Real. Esta segregación es usada para transformar un huevo normal y corriente en un huevo de alien pretoriano, o para transformar un huevo de guarda pretoriano en uno de reina. Cuando se cree oportuno, cualquier obrero encargado de los huevos puede cubrir a uno de estos con la secreción, ocasionando así el cambio. Algunas teorías afirman incluso que un alien obrero corriente puede llegar a transformarse en reina usando esta sustancia, aunque esto no ha sido demostrado.

Los huevos tratados con Jalea Real, que son de un color distinto, son muy codiciados, ya que la sustancia extraída de ellos vale su peso en oro (5.000 créditos por unidad). Algunas aplicaciones médicas de la Jalea Real son la creación de drogas potenciadoras (anfetaminas y adrenalina), tratamientos contra el envejecimiento, como cicatrizante (10 gramos recuperan 20 PV en menos de una hora), y como medicamento casi milagroso.

### *Escupitajo de ácido*

Un alien obrero puede escupir ácido con un incremento de 10 metros, utilizando la habilidad como si se tratase de un ataque a distancia. El daño será igual a los éxitos de la tirada y se neutraliza en 3 asaltos. No puede lanzarse dos veces consecutivas.

### *Furia*

Los aliens no se toman nada de manera personal; pero hay cosas que les ponen muy furiosos. Entre ellas están una amenaza hacia los huevos, la reina o un huésped. En ese caso, obtienen un +1 a las pruebas de Pelea Agilidad, Alerta y Vigor. La criatura atacará violentamente, sin pensar en un momento por su seguridad.

### *Tiempos*

Una Reina, una vez emergida, se desarrollará hasta la madurez total en 10 horas, y con la ayuda de obreros, puede empezar a crear sus propios huevos 6 horas más tarde.

Una Reina puede poner un huevo cada 5 minutos.

Un grupo de obreros pueden convertir un huevo normal y corriente en uno de la Guardia Real o Real en seis horas adicionales mediante la Gelatina Real.

Un obrero solitario puede convertir a un huésped vivo en un huevo normal en 10 horas mediante gelatina.

La esperanza de vida de un huevo es de 200 años.

La esperanza de vida de un Alien es un 25% de la del huésped.

La esperanza de vida de un Guardia Real es de 30 años, si supera el 25% de la del huésped.

La esperanza de vida de una Reina es de 100 años, si supera el 25% de la del huésped.

Una vez que un Huevo ha nacido, puede liberar su Abrazo caros inmediatamente.

## ALIENS COMO PJS

Los aliens obreros pueden llegar a usarse como PJS o PNJS. Sigue las mismas reglas que para crear personajes normales, pero solo están disponibles las siguientes habilidades: Pelea, persuasión, puntería (solo para lanzar objetos), sigilo, agilidad, alerta, coraje, intimidación, supervivencia, actuar, investigar y coraje. Estas habilidades son usadas de forma normal.



Usando las reglas de C-System para la creación de razas, un PJ alien parte con estas características:

**Nombre:** Alien del Nivel-426

**Nombre científico:** xenomorfo.

**Contexto:** Las películas, videojuegos y cómics de aliens

**Nivel tecnológico:** Bestial (incapaz de manejar tecnología) -8PG.

**Interacción cultural:** Criatura aberrante (-8 en CAR ante otras razas). -16PG

**Descripción:** Ve las películas y sabrás lo que son.

**Estructura corporal:** Multicelular basado en el Carbono (0 PG).

**Musculatura:** Meso mórfica (0)

**Esqueleto:** Normal (0 PG)

**Sistema cardiovascular:** Sistema centralizado y cerrado (0 PG).

**Fluido:** Ácido molecular +1 (1 PG)

**Sistema respiratorio:** Sin respiración (10 PG).

**Bio estatus:** 20 años (-2 PG), duerme 20 % (0 PG) cada 24 horas.

**Vulnerabilidad:** -

**Inmunidades:** Frío, Calor, Ácido. (28 PG)

**Método de locomoción:** Bípedo (0 PG), Nadador Parcial (2 PG).

**Método de Alimentación:** Carnívoro (-2 PG).

**Sentidos:** (PG)

- Radar (ven las corrientes eléctricas)
- Olfato.
- Oído.

**Extras:**

- Cola afilada +2 (4PG)
- Patrón de comportamiento (obedecer a la reina) -5 PG
- Garras +1 (2 PG)
- Control Metabólico (4 PG)
- Mandíbulas de doble boca (Daño +3, puntería -1) 5PG.

**Comunicación:** Telepatía Nivel 1 (1 PG)

**Sistema neurológico:** Neuro-Electroquímico, centralizado (0 PG).

**Rarezas:**

- Exoesqueleto nivel 1.
- Destreza y Fuerza +4
- Inteligencia y Habilidad -3.

**Escala:** 1 (tamaño humano, 0PG)

**Coste de especie:** 35 PG

Como puede verse, las ventajas especiales de esta raza cuestan 35 PG, por lo que un jugador que interprete a un alien deberá restar esa cantidad antes de empezar a crear su PJ.

Un alien puede alcanzar el nivel 15 en Fuerza y Destreza, pero solo puede llegar al nivel 5 en Inteligencia y Habilidad. El resto de características no sufrirá modificaciones.

Un PJ alien tiene Intimidar y Supervivencia como habilidades básicas y comienzan a nivel 3. Educación y Persuadir no son aplicables.

Para más información, consulta el suplemento de creación de razas del manual de C-System.

A parte de lo mencionado, pueden invertir PGS y PXS en algunas habilidades y ventajas especiales, solo disponibles para ellos. Cada nivel de una de ellas cuesta 1 PG, o 5 PX por el nivel actual, si se mejoran con experiencia. Ninguna de ellas puede sobrepasar el nivel 5, o superar el nivel 2 en el momento de crear al PJ.

**Acrobacias:** Los aliens pueden trepar por las paredes y nadar con suma facilidad, sin sufrir penalizadores, como si estuviesen corriendo horizontalmente. Usa esta habilidad en lugar de Atletismo para las tiradas de este tipo de desplazamiento. Esta habilidad se considera básica, y comienza a nivel 1 en PJS aliens.

**Exoesqueleto:** Cada nivel otorga un puno de blindaje. No sufre el fenómeno de deterioro de las armaduras, pero se le aplica los penalizadores por heridas. Esta habilidad comienza a nivel 1. El exoesqueleto tiene la mitad de dureza en las articulaciones (cuello, rodillas, codos, etc.)

**Escupir ácido:** Se utiliza igual que la habilidad de disparo. El daño inicial será los éxitos del ataque, posteriormente, la corrosión disminuye un punto por turno, hasta que es disipado o retirado.

**Regeneración:** Por cada minuto en reposo, el alien regenerará tantos puntos de vitalidad como valor tenga en esta habilidad.

**Telepatía:** Los aliens usan una especie de telepatía para comunicarse entre ellos. Esta habilidad se usará en todas las habilidades “sociales” entre los miembros de su propia especie. Dejamos a manos del máster permitir que también sea útil en la comunicación con otras razas, aplicando los penalizadores oportunos (el -8 dado por ser una criatura aberrante). Esta habilidad es considerada básica y comienza a nivel 1.

**Ácido:** El daño que causará la sangre del alien. Esta habilidad comienza a nivel 1.

### *Interpretación.*

Oficialmente, es imposible que un xenomorfo coopere con otra especie distinta. Son imposibles de amaestrar, no conocen ni la piedad ni el beneficio personal. Cualquier extraño con el que se encuentre solo podrá ser tratado como un enemigo. No obstante, puede que te apetezca “infringir” estas normas. Aquí dejo algunas posibles excusas para introducir aliens como una cosa distinta a monstruos del bestiario:

- Los científicos corporativos han encontrado una forma de controlar el comportamiento agresivo de estas criaturas (lavados de cerebro, drogas, alteración genética, u otra cosa que se te ocurra)
- Una mutación genética natural ha causado un comportamiento anómalo en el xenomorfo. Ese espécimen en particular tendrá el comportamiento de un animal más sociable, como un perro, lo que le lleva a la expulsión de la colonia.
- El animal no es un xenomorfo propiamente dicho, si no un sintético con forma xenomorfa. La única diferencia con los aliens normales es que llevará implantado unas directrices que deberá seguir (ver suplemento de sintéticos). La sangre ácida tampoco sería muy lógica, pero eso es cosa tuya. En este caso, sigue el procedimiento de creación de los xenomorfos, no el de creación de sintéticos.
- Todos los PJS de la partida son xenomorfos. Puede ser divertido jugar del lado de los monstruos para variar.

## TIPOS DE ALIENS

### El huevo

No importa qué tipo de huevo sea, el huevo es sólo una carcasa en la que se crea y mantiene la forma de vida del Abrazacaras. Cualquier organismo viviente que se aproxime a menos de 3 metros lo activará (aunque ciertos compuestos químicos pueden adormecer esta reacción). Una vez activado, el Abrazacaras atacará o intentará escapar para reproducirse. Los huevos tienen 20 puntos de vitalidad.

### Abraza carcasas (Facehugger)

El único objetivo de un abrazacaras es impregnar el ser vivo más cercano. Para ello, se mueve increíblemente rápido para su tamaño y puede saltar impresionantes distancias, sólo en la dirección frontal. Para someter a su víctima suele saltar sobre su cara y tras agarrarla, utilizar su poderosa cola para estrangularla hasta la inconsciencia. Si de alguna manera es bloqueado, intentará facilitar las cosas mediante el estrangulamiento. Cuando la víctima deje de resistirse, se pegará a ella. realizar piruetas, o esquivar un ataque. También mide la flexibilidad del PJ.

INT: 4	DES:9	FUE: 13	VOL: 3
CON: 3	PER:7	CAR: 0	HAB: 0
Pelea: 2		Atletismo:2	
Persuasión: 0		Acrobacias:6	
Sigilo:3		Alerta: 2	
Ventajas: Sangre ácida, estrangular e impregnar con un embrión; exoesqueleto nivel 1			

**Estrangular:** daño = 12 (contundente). Cada asalto hay que tirar Constitución con normal para evitar caer inconsciente. Cada asalto adicional la Dif. aumenta en 1, además de los penalizadores por heridas habituales.

**Sangre ácida:** debido a su pequeño tamaño, los Abrazacaras sólo hacen daño a su víctima sujeta y aquellos en 30 cm. Si muere, daña en un radio de 0,5 metros.

**Retirar un abrazacaras sujeto:** es siempre una mala idea. En los primeros minutos, el abrazacaras estará muy excitado, por lo que cualquier herida contra él le llevará a atacar con todas sus fuerzas a la víctima con su cola (pudiendo partirle el cuello). El segundo problema es la mancha de ácido, que será inevitable.

El embrión será implantado en una hora. El abrazacaras puede ser extirpado en un quirófano y con la ayuda de un experto médico. La dificultad es Complicada (por cada nivel en xenología se reduce en 1), y un fracaso indica que el ácido ha atacado a la víctima con Ataque 2d6. Si se obtiene una pifia, el daño es 3d6.

Después de la primera hora, el embrión estará dentro, por lo que la dificultad de la operación descenderá a fácil. Después de seis horas, el Abrazacaras cae y el huésped está listo. Si no puede encontrar otro huésped en 10 minutos, morirá. Introducirlo en un campo de hipersueño lo evitará. El huésped despertará una hora más tarde, totalmente recuperado, sin ningún síntoma hasta que llegue el momento.

Los embriones de los obreros asimilan parte del ADN de la víctima, por lo que adquieren algunas de las características del anfitrión. Los xenomorfos pretorianos y las reinas jamás sufren dicha transformación.





## Revientapechos (Chestbusters)



Aléjate, tan pronto como sea posible. Utiliza toda aquella comida que esté cerca y crece. El Revientapechos es leal sólo a dos cosas: a su Colmena y a su huésped específico. Él revienta del interior de su huésped, usualmente localizado en la Sala de Huéspedes o en la Cámara de los Huevos y se mueve para crecer con comida que le rodee, usualmente parte de la Colmena; pero es normal que sea a partir de comida proporcionada por los adultos. Si está sólo... huirá e intentará fortalecerse lo más pronto posible. Las siguientes estadísticas sólo son aplicables en su primera hora de vida; pues más tarde se convierte en un guerrero recién nacido. En esta etapa de su existencia, no tiene acceso a ninguna de sus armas... excepto sus afilados dientes.

INT: 4	CON: 3	FUE: 10	VOL: 3
DES:9	PER:7	HAB: 0	CAR: 3
Pelea: 2;		Atletismo: 5	
Sigilo:3		Alerta: 5.	
Acrobacias:8			
Ventajas:	Mandíbulas	+2;	sangre ácida;
exoesqueleto nivel 3.			

**Sangre ácida:** debido a su pequeño tamaño, los Revientapechos sólo hacen daño a aquellos en un radio de 0,5 metros. Si muere, daña en un radio de 1 metro.

**Extirpar el revientapechos:** tras seis horas, el huevo se habrá desarrollado dentro del huésped. El abrazacaras puede ser extirpado en un quirófano y con la ayuda de un experto médico. La dificultad es 27 (por cada nivel en xenología la se reduce en 2), y un fracaso indica que el ácido ha atacado a la víctima con un daño igual a la cantidad de fracasos sacados en la tirada, más la puntuación en la habilidad Ácido de la criatura..

Tras ello, el revientapechos seguirá vivo, por lo que aún tiene la oportunidad de escapar o ser capturado por los científicos. Por supuesto, puede ser exterminado inmediatamente; pero eso desgraciadamente ocurre pocas veces.

**Emerger:** cuando un alien revienta el pecho de su huésped, provoca 60 puntos de daño que no pueden ser evitados de ninguna otra manera. Esto habitualmente produce la muerte directamente, aunque hay casos extremos de supervivencia. Estos "afortunados" tienen que ser recompuestos en un quirófano, y tener mucha suerte en la operación (Dif 18) para sobrevivir.

**Mellizos:** hay informes de abrazacaras que han implantado 2 o más aliens no-natos en el cuerpo del huésped. En ese caso, hay una posibilidad de que uno o dos de los revientapechos mueran, pues el cuerpo no suele estar diseñado para llevar dos. Si hay 2, el primero tiene un 20% de posibilidades de morir y el segundo un 30%. Si son 3, las posibilidades son 30%, 40% y 50% y así sucesivamente, añadiendo un 10% por revientapechos adicional. Cada embrión extra requiere 1 hora adicional de maduración en el huésped para todo el grupo y una hora extra para que el Revientapechos se desarrolle completamente como guerrero adulto.

### Casos especiales:

- Una embrión de reina tarda el doble (20 horas) en madurar.
- El Revientapechos no madura si el huésped entra en crioestasis. Además, la propia crioestasis hace que se desarrolle más lentamente, multiplicándose en 10 el tiempo restante.

## Creación de PJS.Aliens (Xenomorfos).

### Adulto obrero (Drone)



Los adultos tienen diferentes objetivos dependiendo de la situación. Ellos deben encontrar nuevos huéspedes para su reina por encima de todo. Si una amenaza se acerca a la Colmena, el alien la defenderá a muerte. Si no hay una Colmena todavía, el Alien debe crear una hermandad de fieles obreros convirtiendo seres vivos en huevos. Cuando alcanzan el número adecuado, pueden probar a crear una Colmena.

Los aliens sólo piensan en sí mismos cuando están solos.

INT:2	DES: 10	CON: 7	FUE: 10
VOL: 6	HAB: 2	CAR: 6	PER:6
Pelea: 8		Regeneración:1	
Sigilo:7		Coraje: 6	
Atletismo:10		Alerta: 8	
Acrobacias:10		Telepatía: 4	
Exoesqueleto: 2		Ácido: 3	
Intimidación: 6		Escupir ácido: 4	
		Supervivencia: 4	
Ventajas: Mandíbulas +3; doble boca; garras +4; sangre ácida; radar, cola, camuflaje +3.			
Desventajas: Miedo al fuego, furia.			

### Guardia real (Praetorian)



Los aliens predilectos de la Reina. Los Guardias Reales son creados de la misma manera que las Reinas, excepto que son posteriores a su propia presencia. Esto, de alguna manera, previene su crecimiento hacia la posición de Reina. La Reina tendrá al menos a 3 Guardias Reales junto a ella. Por cada 20 obreros en la Colmena, añade de 1 a 4 guardias reales.

Como la Reina, el organismo del huésped no importa y las reglas de hibridación no se aplican. Por ello, los Guardias Reales siempre tienen el mismo aspecto. Siempre atacan a matar. Capturar huéspedes es cosa de los obreros, no de ellos. Los Guardias Reales nunca son encontrados a más allá de 500 metros de la colonia y no perseguirán a los atacantes fuera del perímetro; pero darán órdenes a los obreros de que lo hagan. Todas las instrucciones de los guardias provienen de la Reina y esta puede rebatir cualquier orden de estos a los obreros. Si una reina desea que su Guardia Real recorra la mitad del planeta para recoger una flor, el Guardia Real lo hará sin ninguna duda.

## Creación de PJS.Aliens (Xenomorfos).

Los Guardias reales son mucho más inteligentes que los obreros, así como fuertes, rápidos y resistentes. Los guardias pueden pensar independientemente incluso en presencia de una Colmena o incluso de su Reina. Cuando la Reina no está presente, ellos controlan a los obreros. Si la reina es muerta, son responsables de crear una nueva o mutar hacia la realeza.

INT:8	DES: 14	CON: 10	FUE: 13
HAB: 2	CAR: 8	PER:10	VOL: 8
Pelea: 8; Persuasión: 0; Sigilo:8; Acrobacias:10; Atletismo:10; Exoesqueleto: 6; Intimidación: 6; Liderazgo: 5; Coraje: 6; Alerta: 8; Escupir ácido: 6; Regeneración:4; Telepatía: 6; Ácido: 3; Supervivencia: 4;			
Ventajas: Mandíbulas +6; doble boca; garras +4; sangre ácida; radar, cola, camuflaje +3.			
Desventajas: Miedo al fuego, furia.			

### La reina

La cualquier parte de su Colmena es tomada como algo personal. La Reina es generalmente malvada; pero su corazón es para sus hijos. Cuando más amenazados están sus hijos, mas furiosa se pone. Normalmente, una Reina jamás se mueve y dirige a sus guardias y obreros a su voluntad. Una vez que se ha separado de su saco de huevos, sin embargo, es un monstruo en todos los sentidos de la palabra: tiene 4 brazos, una larga cola asesina y un ataque de mandíbula interna extra largo.

Las Reinas normalmente son estacionarias, conectadas a su saco de huevos, produciéndolos incansablemente cada 5 minutos. Cuando la Colmena se vuelve demasiado grande, ella puede optar por extender sus genes con una nueva estirpe y una nueva Colmena. Después de que la joven Reina haya nacido, la vieja Reina la enviará con un ejército de sus obreros a una nueva localización para empezar una nueva colmena. Una Reina jamás cede sus guardias a sus hijas, pues su lealtad es sólo para ella. Una reina separada de su saco puede llevar hasta seis huevos cargados a sus espaldas. Esto es necesario si la Colmena está ante una gran amenaza y su población se debe mover al completo.



### Reina Alien

INT:8	DES: 15	CON: 20	FUE: 22
VOL: 15	HAB: 2	CAR:15	PER:12
Pelea: 16		Alerta: 12	
Sigilo:5		Coraje: 15	
Atletismo:18		Escupir ácido: 0	
Acrobacias:9		Regeneración:8	
Exoesqueleto: 10		Telepatía: 15	
Intimidación:15		Ácido: 6	
Liderazgo: 10		Supervivencia: 15.	
Ventajas: Mandíbulas 6; doble boca; garras 4; sangre ácida; radar, cola.			
Desventajas: Miedo al fuego, furia.			
Descripción: La dueña de toda la colonia. Generalmente está tranquila, en el centro de su colmena, poniendo huevos. Pero si alguna amenaza pone en peligro su nidada, se convierte en le enemigo más feroz y despiadado que existe.			

### MUTACIONES

¿Qué ocurre si el ADN de un xenomorfo cambia? Se conocen algunos casos de mutaciones en aliens:

#### *La armada roja*



No se sabe si los aliens rojos son una versión mutada de los aliens corrientes, un experimento distinto, o, sencillamente, una especie diferente. Hasta ahora solo se han descubierto en el Planeta Proteus.

Son criaturas mucho más agresivas que la versión negra, y menos controlables. Avanzan como una marabunta arrasando todo a su paso. Su comportamiento es muy similar a las de las hormigas legionarias de la tierra.

Físicamente son más poderoso, poseen +1 extra en FUE y DES, pero son menos inteligentes -1 en INT y VOL.

Los aliens negros y rojos son enemigos, el planeta Proteus se organizó una sangrienta batalla que tuvo como resultado la aniquilación de las dos colonias.

Se desconoce el sistema de engendrarían de los aliens rojos, jamás se ha visto una reina roja. Se sospecha que eso es debido a que su ferocidad no le permite convivir ni siquiera con sus propios sirvientes, pero la realidad es un hecho desconocido.

#### *El virus*

Recientemente, una nave con posible infestación xenomorfa penetró en la estación comercial Anchor-point. La aeronave explotó al entrar en contacto con la atmósfera y quedó completamente reducida a cenizas.

En pocas semanas, se detectaron casos de una enfermedad desconocida. Los análisis de pacientes detectaron una alteración del ADN. A los infectados se les detectó un nuevo gen, el gen de la hibridación. En poco sufrían una serie de mutaciones que los transformaban en aliens adultos, no había ni abraza caras ni revienta pechos, solo una espantosa y repentina metamorfosis.

Los aliens obreros recorrían las zonas infectadas, aparentemente sin control, atacando a cualquier intruso en su territorio. Aparentemente, la mordedura de estas criaturas era infecciosa, y cualquier atacado casi siempre terminaba contagiado.

La crisis fue atajada, y los infectados supervivientes fueron contenidos y enviados a la estación Rodina, en el sector UPP. No se han encontrado más casos de esta extraña plaga.

## *Alien Predatorean*



Una de las más extrañas de las mutaciones, una que muy pocos han tenido el privilegio de ver, y de los cuales, la mayoría han muerto. La conclusión que era posible la criatura se desarrolla como cualquier otro alien, y de igual manera, sale del pecho, pero es allí donde las semejanzas terminan. El alienpredatorean (o como algunos lo llaman de manera errónea, predalien) es una criatura extremadamente peligrosa y agresiva, dado que ha sido capaz de combinar ambos ADN, posee tanto características alien como Yautja: la agilidad, resistencia, determinación de vencer y alta capacidad sensorial de los alien; y la fuerza, inteligencia, velocidad y el hecho de ser un cazador nato de los depredadores, entre otras

INT:11	CON: 10	VOL: 12	CAR:12
DES: 10	FUE: 15	HAB: 3	PER:10
Pelea: 8	Coraje: 15		
Persuasión: 0	Acrobacias:11		
Intimidación: 9	Atletismo:14		
Alerta: 11	Exoesqueleto: 8		
Telepatía: 4	Escupir ácido: 6		
Sigilo:6	Tregar / Nadar: 5		
Liderazgo: 5	Regeneración: 6		
Ácido: 3	Supervivencia: 12		
Ventajas: Mandíbulas +8; garras +4; sangre ácida; radar, Cola+6, camuflaje +3.			
Desventajas: Furia.			

## *El caso de Blacken*



El mundo Blacken sufrió una extraña invasión xenomorfa. Se desconoce que tipo de criaturas fueron infectadas, pero los seres resultantes fueron de los mas pavorosos.

No existían ni reinas ni guardas pretorianos. Los aliens drones tenían un tamaño desproporcionado, y una forma aterradora. Por suerte, su número fue escaso.

Las colonias situadas en Blacken fueron arrasadas, y solo la intervención de las fuerzas aéreas pudo exterminar a tan insólita plaga.

INT: 6	DES: 12	CON: 10	PER: 11
FUE: 18	VOL: 10	HAB: 1	CAR: 8
Pelea: 12	Persuasión: 0	Sigilo: 6	Atletismo: 18
Alerta: 10	Intimidación: 12		
Supervivencia: 10	liderazgo: 0		
Tregar / Nadar: 0	Exoesqueleto: 10		
Ventajas: Mandíbulas; doble boca; sangre ácida; radar, cola.			
Desventajas: Miedo al fuego.			

## Alien Runner



Una de las mutaciones más típicas. Ocurre cuando es impregnado un mamífero cuadrúpedo de tamaño medio, normalmente un perro.

El exoesqueleto se vuelve más fino, se pierde el segundo par de mandíbulas a favor de una lengua rugosa, el cuerpo se estiliza más, haciéndose menos robusto y más veloz.

INT:11	DES: 15	CON:7	FUE: 9
VOL: 12	HAB: 2	CAR:7	PER:15
Pelea: 8 Persuasión: 0 Sigilo:12 Atletismo:10 Acrobacias:15 Alerta:13			
Intimidación: 9 Supervivencia: 10 liderazgo: 0 Tregar / Nadar: 8 Coraje:10			
Exoesqueleto: 3 Ácido:3 Escupir ácido : 6 Regeneración: 6 Telepatía:1.			
Ventajas: Mandíbulas; doble boca; sangre ácida; radar, cola.			
Desventajas: Miedo al fuego.			

## Alien Jockalien.

Escasísimos de ver desde la guerra civil de los Space Jockeys, es el explosivo resultado de la combinación del ADN Xenomorph y Biomechanoid. Versiones gigantescas de los conocidos xenomorfos que desaparecieron junto a los últimos reductos de los "Gigantes" (Biomechanoids) y que, a diferencia de estos, se mueven con el afán de destruir sin contemplaciones. Puede que la combinación con el ADN Jockey de cómo resultado una precisa máquina de destrucción y un odio incondicional hacia los demás Xenomorfos que no estén ligados a su fisiología.

Pueden impregnar a otras especies con embriones de jock-alien que no cambian sin importar el anfitrión, ya que los impregna con el revientapechos directo en una fase en la que ya están muy desarrollados como para poder cambiar, el jock-alien lo pone en una víctima para que culmine su formación dentro de otro ser del cual puede alimentarse internamente de manera libre, pues mientras esta dentro del jock-alien se abstiene de alimentarse.

Hoy en día es casi imposible encontrar dicha unión, por lo que los Yaut'ja ya no se dignan ni a buscarlos. Aunque quien sabe, la localización y caza de una de estas presas podría ser de gran prestigio para el clan y una más que notable presa.

INT:3	CON:	VOL: 12	CAR:12
DES: 9	21	HAB: 3	PER:9
FUE: 20			
Pelea: 8			Alerta: 11
Persuasión: 0			Vigor:14
Sigilo:6			Agilidad:6
Intimidación: 9			Tregar / Nadar: 8
Supervivencia: 10			Exoesqueleto: 10
Liderazgo: 5			Escupir ácido: 6
Regeneración: 6			Ácido: 3
Telepatía: 4			Coraje: 10
Ventajas: Mandíbulas +8; garras +8; sangre ácida; radar, cola +10.			
Desventajas: Miedo al fuego, odio hacia los xenomorfos.			



## LOS JOCKEY (BIOMECHANOIDS)



### DESCRIPCIÓN

También conocidos como Biomechanoid, Biomechanoides, o Los Navegantes, son la combinación perfecta entre biología y tecnología. Suelen tener una altura de unos 4 metros, un color de piel sepia, ojos pequeños y poco funcionales, y boca llena de pseudópodos pequeños.

Su mente está mucho más avanzada que la humana, todos los miembros conocidos daban muestra de poseer ingentes habilidades psíquicas, sin mencionar su increíble tecnología.

Son grandes ingenieros y tienen una gran capacidad para la navegación. Pueden permanecer bajo gravedad cero, son ambidiestros y tiene gran longevidad. Todos muestran un gran temor hacia los xenomorfos.

Su personalidad es egoísta y reservada, sin ningún tipo de valores. Mantienen cierta obsesión por su raza, ya sea para destruir la tecnología restante o el resurgimiento de la misma.

Es posible, aunque algo improbable, que los Yautjas tuvieran algún tipo de contacto con estos seres ya sea a nivel tecnológico para sacar provecho de ello, a nivel comercial o simplemente para realizar algún tipo de cacería (ya sea preparada, cazando los xenomorfos creados por ellos, o directamente a estos seres en las épocas de guerra que tanto atraen a los Yautjas).

Parece ser que la raza de los Biomechanoids supera en edad la Yautja y, por ahora, a cualquier otra raza extraterrestre conocida. Su nivel tecnológico rozó las fronteras de lo natural llegando casi a un nivel divino. Fueron los creadores de vida xenomorfa y quién sabe si fueron los que repartieron, en sus principios, la chispa de la vida en el resto de planetas.

### *Historia*

Los Space Jockeys lucharon entre ellos en una brutal guerra civil. Su tecnología es orgánica y es realmente muy poderosa. Durante décadas, la guerra nunca vio la luz. Fue la causa de la experimentación para crear el arma biomecánica definitiva. Esta, preparada para la adaptación a cualquier lugar, una forma de vida completamente independiente... en definitiva una poderosa arma. Esta máquina viviente creada con la grotesca combinación de ciencia y naturaleza. El experimento fue realizado en un mundo lejano ("Alien-Proteus"). Designaron especies con una estructura cuidada para la infestación bajo control. La metodología (hormiga) fue la propuesta. El objetivo: cuidar una infestación bajo control con un ser superior y dominante llamado "Queen" (Reina). El experimento fue realizado. Las criaturas que nosotros llamamos Xenomorfos fueron creadas y la misión inicial de infiltración se llevó a cabo: Los huevos fueron depositados entre la población, fueron impregnados, y los Aliens nacidos fuera del huésped buscaron más huéspedes para infectarlos. La criatura mataba a cualquier objetivo peligroso y convertía al resto. Pronto, la población fue destruida y los Aliens quedaron solos en el mundo, o en transportes espaciales olvidados. Preservando su logro en forma de huevos.

El planeta Proteus quedó bajo control.

Cuando era necesario los Jockeys transportaban y depositaban una reina, un “drone”, un ejército, o solamente una cantidad de huevos necesaria para la misión en cuestión. El arma fue probada y la guerra final.

Los Xenomorfos fueron designados para adaptarse a cualquier situación sin cambiar su morfología básica. Solo hubo un pequeño cambio, una cosa aparentemente insignificante, que no estaba incluido en su estructura y que los Jockeys pasaron por alto... La Jalea Real. La extraña sustancia usada para generar a la reina. Cuando los Jockeys se dieron cuenta al descubrir los mundos infestados, cuando no deberían estarlo, se preocuparon. Había escapado de su control, el experimento se volvía hacia ellos. Intentaron encontrar un arma para defenderse de su propia creación, pero estaban desmoralizados de la pasada guerra. Enviaron una última nave para recoger especímenes (huevos) del planeta Proteus para su estudio... nunca volvió.

La raza de los Jockeys desapareció sin dejar rastro. Después de cientos de años sin transporte, los Xeromorfos que habían infectado planetas donde habían llegado, murieron. A pesar de tener una poderosa y larga vida, después de cientos de años, la vida llegó a su fin. Los huevos se fosilizaron, los cuerpos se desintegraron y el último legado de la especie Alien desapareció. La nave del mundo Proteus se estrelló en un lejano mundo fuera del alcance de su planeta natal y la antaño poderosa raza de “Navegantes”, ahora en declive, pensó que su creación había muerto con su legado... pero...

LV-426 fue el mundo donde la nave Jockey se estrelló, atravesando la galaxia desde su planeta natal. El Jockey que transportaba fue asesinado cuando un huevo Alien se abrió y fue impregnado. Sin piloto, su nave cayó a este mundo hostil. Los compartimentos en estasis que transportaban material biológico y todo, menos una partida de huevos, fue dañado. Éstos solo tenían que permanecer esperando. El último legado del experimento fallido aun vivía.

Parece que aún existen Biomechanoides supervivientes, que llevan una vida nómada a través del cosmos. Cuidan por su seguridad y en ocasiones esperan la muerte. Algunos buscan reductos de su tecnología para eliminarlos, otros esperan reconstruir su raza. Nadie sabe a ciencia cierta lo que pretenden.

### PJS COMO BIOMECHANOID

Las características de los Biomechanoid son las siguientes:

+2 en Fuerza, +3 en Constitución, -2 en Voluntad y -3 en Destreza. Estos modificadores también se aplican al máximo que pueden alcanzar las características.

La habilidad Etiqueta es suprimida. Se gana la habilidad Biotecnología, que equivale a Artesanía y Mecánica, cuando el PJ maneja y repara tecnología Biomechanoid.

Los Boimechanoids no poseen apenas armamento. Las únicas armas disponibles son las señaladas más abajo. Puede usar armas de otras razas con un penalizador de -3.

Todo Biomechanoid está fusionado con su traje, que le da otras características adicionales (ver abajo).

Los Biomechanoids parten con la ventaja “Psiónica” a nivel dos.

La visión predtech de los yautja también detecta tecnología biomechanoid, ni siquiera las ilusiones pueden anular ese modo de visión. El porqué es un misterio.

Todo Biomechanoid posee las desventajas de Xenofobia (-3 en Voluntad e Inteligencia cuando se enfrentan contra Aliens), debido a su oscuro pasado; y tampoco pueden respirar oxígeno.



## El traje Espacial

El traje bilógico es una de las características más relevantes de esta raza. La parte superior tiene una cobertura transparente para la visión y tiene armamento de Bio-Aleación. El sistema nervioso del Biomechanoid está integrado en el traje, por lo que se tiene una sensación perfecta de tacto fuera del como si no lo llevara puesto, pero con un extra de protección.

El biotraje puede equiparse con alguna de las siguientes ventajas. Cada una de ellas puede subirse de nivel gastando 5 PG, o 10 PX por nivel, hasta un máximo de 5.

**Soporte vital:** Otorga 10 PDE extras de blindaje por nivel, además de servir de filtro respiratorio para el Biomechanoid. Es obligatorio adquirir un nivel de esta habilidad, si se desea respirar el mismo aire que los humanos. Si el traje se quedase sin PDE, dejaría de funcionar, y el soporte vital se apagaría en 3d6 minutos, poniendo en serio peligro al PJ si no lo repara antes.

**Blindaje:** +2 en la armadura por nivel.

**Sensores:** +1 en las tiradas de Percepción por nivel. Además, en cada subida, se puede escoger un modo de visión nuevo: Visión de 360º, térmica, de movimiento, electrónica, o ultravioleta. Los distintos modos de visión no ofrecen tonificadores, pero permiten realizar tiradas de percepción en situaciones que normalmente no se podrían (estando a oscuras, en un ataque por la espalda, etc.).

**Sistema hidráulico:** +1 en Fuerza por nivel Permite sobrepasar el máximo de 12 impuesto a la raza, pudiendo alcanzar un máximo de 17.

**Bio-Equipo:** Diversos dispositivos y herramientas que otorgan una bonificación de 1 por nivel en las tiradas de electrónica, informática, bio tecnología, reparación, escaneo y análisis.

## Armas

Estas armas están acopladas al biotraje del Jockey, por lo que funcionan como una extensión de su propio cuerpo. Ambas otorgan un +2 en la iniciativa, cuando se usen.

**El cañón de luz:** El cañón de luz es una gran arma que llevan los Biomechanoids conectada a ellos mismos en el traje espacial. Lanza una megabrillante luz que vaporiza cualquier sustancia en contacto con esta. Produce una cegadora luz que mantiene a todo ser vivo en contacto visual reducido durante cierto tiempo (-3 en todas las tiradas relacionadas con la vista). El efecto dura tantos turnos como daño ocasionado, dividido entre dos.

**La pistola de Luz:** Con las mismas características que el cañón pero de menor tamaño y efectividad.

Rasgos	Pistola	Cañón
Cadencia	6	1
Alcance	1500	2000
Recargar	-	-
Cargador	600	2000
Puntería	0	-1
Daño	6	16
Tamaño	P	G
PG	6	15



### TECNOLOGÍA

La raza Jockey desarrollo su tecnología de metales refinados de manera parecida a los humanos, pero encontraron nuevos y alternativos campos de desarrollo.

#### *La Bio-Aleación*

El primer componente Plástico-Acero encontrado les proporciono su tecnología actual

El desarrollo de materiales de construcción con resistencia, fuerza y a su vez flexibles y elásticos. El siguiente desarrollo fue incluir memoria en los metales. Así los materiales podían ser modificados por ellos mismos a voluntad y tras eones de evolución de un pasado primitivo nació la Bio-Aleación. Esta sustancia de color sepia y algo negra es extremadamente rígida, resistente y capaz de mantener la salud y regenerar los daños. La desventaja de la sustancia es que requiere un menor sistema circulatorio para mantener vivo y estable el organismo. Los Aliens no pudieron, al parecer, ser creados con este material.

La Bio-Aleación de la raza Jockey parece a primera vista y en su totalidad inmune a la sangre ácida de los Aliens. El ácido es solo la mitad de efectivo.

Toda la Bio-Aleación es regenerativa. Ninguna Bio-aleación puede regenerarse más del 10% de su daño total cada día.

#### *La mutación / el prototipo*



La Mutación fue el primer prototipo Xenomorph creado. Es posible que fueran creados para complementar sus vidas y como superación científica. Solo se puede encontrar su evidencia en las ruinas de la raza Jockey como centinelas y guardianes de sus muertos señores. Es de suponer que los Aliens fueron creados posteriormente basados en su diseño.

Son muy violentos con sus enemigos, su boca es larga, negra y armada. Nunca se rebelaron contra sus señores puesto que fueron programados para la defensa, nunca para el ataque. No tienen una estructura de nido, no hay un cerebro central que los controla para su expansión. No pueden reproducirse.

## Creación de PJS.Los Jockey (Biomechanoids).

El prototipo es grande, fuerte y más inteligente que el "drone" Alien. Su reprogramación solo puede llevarse a cabo por un bio-mecanismo, el mismo que lo creó.

De unas 800 libras de bio-masa, la Mutación es creada en 48 horas. Su piel es inmune a todos los efectos atmosféricos, incluso a gravedad cero. No respiran aunque necesitan aire para producir sonidos y por supuesto para mantener la temperatura. Es inmune a la radiación y a los gases. No teme al fuego.

No tienen sangre ácida, es invisible a los infrarrojos y a la visión térmica. Tienen conversación mental con su señor. Es inmune a las ilusiones mentales y tienen un resistente control mental. Su único punto débil es la electricidad, que le produce algo de daño, aunque pase lo que pase nunca sufrirá cansancio.

Se han dado casos de ejemplares con poderes psíquicos, como la telepatía o el control mental, pero es opcional.

<b>INT: 8</b>	<b>DES: 15</b>	<b>CON: 13</b>	<b>PER: 10</b>
<b>CAR:3</b>	<b>VOL:8</b>	<b>FUE: 17</b>	<b>HAB: 7</b>
Pelea: 8 Persuasión: 0 Sigilo:8 Intimidación: 6 Supervivencia: 4 Telepatía: 4		Atletismo:10 Acrobacias:9 Alerta: 8 Tregar/Nadar:4 Exoesqueleto: 10 Coraje: 6	
Ventajas: garras (Pelea: +1 Daño: 4); cola (2m, Pelea: +1, Daño: 9), inmunidad al control mental, invisibilidad térmica. Inmunidad al ácido, a los gases y al vacío exterior. Curación rápida (1 PV por minuto).			
Desventajas: Debilidad a la electricidad (daño x2).			

### *El Bio-creador*

Probablemente la más terrible creación de los Biomechanoids fue el Biocreator. Básicamente y originalmente fue designado como un clonador de bio-máquinas de esta moribunda raza y eventualmente desarrollado como último recurso para reforzar la reproducción. Capaz de clonar sin contar el tamaño (pudiendo clonar perfectamente una especie del tamaño humano), pero con menores modificaciones. La raza Jockey es generalmente hermafrodita. La raza requiere dos individuos para su reproducción pero la decisión mas escogida fue la inseminación antes que la copulación. La gestación durante un período largo y la escasez de individuos produjo una solución desesperada y rápida: el Biocreator fue configurado con copias de ADN de Biomechanoids sanos genéticamente.

Tras su re-configuración podrían introducir embriones en las hembras en un estado acelerado de evolución. Así el problema de la gestación durante tal largo tiempo quedaba solucionado y el nacimiento podía ocurrir en días. También quedaba solucionado el problema de la degradación genética durante muchas generaciones. El resultado final, tras el nomadismo de la especie, fue la búsqueda de huéspedes biológicamente perfectos para nuevas generaciones.

### *La Fusión*

La fusión es el pináculo de la tecnología Biomechanoid. Todos los miembros de esta raza han integrado sus mentes y cuerpo con sus utensilios. Estos incluyen armas, aeronaves y otros objetos listados a continuación.

### *La Silla del Piloto*

La silla se fusiona con Biomechanoid para permitir una perfecta armonía entre el Jockey y el Carry-All. Mientras viaja, el Jockey tiene total contacto con todo lo que ocurre dentro y fuera de la nave. El piloto puede permanecer fusionado a la silla durante cientos de años hasta la muerte. Puede sentir todo lo que pasa dentro y fuera de la nave, oler, tocar, etc.

La fusión le proporciona mayor resistencia y dureza: +3 en CON y Pilotar mientras esté sentado en ella.

### LOCALIZACIÓN DE SUS CREACIONES

Aquí dejo todas las instalaciones biomechanoides que se mencionan en los cómics clásicos. Puedes suarlas de muy distintas formas. Pueden servir como ruinas para explorar, posible silos de huevos xenomorfos (dándote así la excusa apra comenzar una nueva plaga), asentamientos donde aún existan miembros de esta raza, etc.

#### *Acheron*



El aspecto más interesante de este mundo es obviamente la extraña nave que contenía los huevos Aliens. Cuando el procesador atmosférico fue destruido Acheron volvió a ser hostil. La nave Jockey permaneció, resistiendo poderosas tormentas, la terraformación, e incluso una gran explosión nuclear. Esta es la nave que antaño transporto los huevos del planeta Proteus.

Desgraciadamente el piloto fue infectado y la nave sucumbió y llegó a parar a este planeta, el más cercano al que la nave por sí sola pudo llegar. La caída produjo un daño mínimo, fueron dañados los contenedores en stasis y expuso los huevos al exterior. Estos tienen larga vida pero después de un milenio sucumbieron a los elementos. Una sección permaneció en stasis y los huevos de Alien que en ella residían se conservaron perfectamente. El piloto pronto murió y su inquilino murió más tarde. La nave no podía funcionar sin su piloto. El reactor estaba muerto. Pero los huevos quedaron viables, en buen estado, pues el bio-alojamiento es el único interfaz que puede funcionar a margen del piloto y del reactor.



#### *Tirgu-míres*

Tirgu-Mires es una vieja colonia fuera de los mapas estelares que esta inhabitada. Este mundo sirve de exportación del valioso uranio y el oro. La colonia funcionó perfectamente durante cuatro generaciones sin contacto externo.

De hecho, el mundo cayó en el olvido en las páginas de historia, ignorado. Nunca se pensó que había nada más. Bajo tierra un piloto jockey residía observando. "¿El qué?", esa es la cuestión. Cuando fue descubierto por la colonia había muerto debido a causas naturales, posiblemente a su larga edad. Quizá residió allí, en esa base, debido quizá a los recuerdos de los hechos de la guerra civil o a saber por qué. Se descubrió que el sistema del computador aun funcionaba conteniendo la historia de la raza Jockey, pero cuando se realizó tal descubrimiento no había mucho tiempo. La corporación estaba enterada y se envió un equipo de limpieza.

Localización: cinco años luz de Helix.

### *Prism-177 el generador*



Prism es un pequeño planeta de gas. Su sistema esta formado por siete lunas. El más grande de estos mundos tiene una delgada atmósfera con 1/3 de gravedad terrestre. La superficie contiene una propiedad extraña. Un generador designado para atraer magnéticamente partículas del espacio profundo y enviarlas a un gran acumulador donde se deposita. Dos torres gemelas en la superficie forman un cono para la captura. Que se produce autónomamente con dos largos brazos. Sirve de recarga para las naves estelares. La energía sobrante es limitada.

Localización: diez años luz de Acheron.

### *Con-888 la estructura*



La estructura que aparece en CON-888 es la ruina de un complejo gigantesco. Es sabido que fue un puesto fronterizo de la raza Jockey hace eones de años. La base está virtualmente deshabitada. Se asume que esta base fue la última de su creación. Algunos fragmentos de su tecnología aún permanecen dentro. Esta construcción es enorme y puede verse desde la órbita.

Localización: 15 años luz de CASPER-SINAT

### *Peri-120 el paisaje*



Es asumido que la Bio-Aleación fue desarrollada en algún lugar de aquí, inicialmente como un virus en este pequeño mundo asteroide. El componente orgánico fue adquirido gracias a la luz del sol y al material que contiene la roca. Este componente absorbe material a un índice de 1K/hora. El paisaje, resultado de una superficie orgánica, cambia cada hora. Los horizontes nacen y desaparecen. Su superficie parece un océano de masa viva. La Bio-Aleación no es inteligente pero hay rumores que dicen lo contrario.

Localización: 15 años luz de Pandora.

### *Indra-300*

Este sistema está totalmente desprovisto de planetas que valgan la pena. Solamente fue provechoso cuando tuvo el ataque de una lluvia de asteroides que transportaban un pequeño silo. La mayoría de su contenido fue destruido con el impacto aunque quedaron 50 huevos en estáis. El silo puede utilizarse aun como estación espacial, conserva corredores, sistemas de ventilación y cámaras.

Localización: 15 años luz de Transept.

### *Hori-001 la mutacion*

Es estúpido pensar que los Xenomorphs fueron la causa de la destrucción de sus especies como designio inicial. HORI-001 fue probablemente el primer laboratorio, pero la base entera fue destruida. Dentro de sus decrepitas construcciones vive una especie hostil conocida únicamente como la Mutación. El mundo es gris y nublado. Las Mutaciones viven en su superficie. Hay que tener cautela para atravesar sus tierras.

Localización: cinco años luz de Gimeno.

### *Iso-567 el puerto espacial*



Toda su superficie está cubierta de mucha luz y viento y es probablemente el único puerto espacial operativo de la raza Jockey. Contiene un montaña/pirámide. La estructura aproximadamente la mitad del tamaño del monte Everest, y está totalmente hueca. En el interior se encuentra el puerto espacial. Que contiene muchas naves, las cuales no pueden funcionar sin piloto. Localización: 20 años luz de Marduck.

### *Proteus*

El planeta natal de los Aliens. La raza Jockey terraformó este mundo para crear sus especies. La atmósfera está cubierta por un cielo altamente corrosivo con partículas radiactivas. Tiene mucha más concentración de nitrógeno que en la tierra pero la capa de ozono está llena de esas partículas, las cuales al parecer neutraliza las armas nucleares, dispersan la energía condensada y causan problemas a los sistemas de vuelo. Como resultado, ningún crucero espacial puede entrar en su atmósfera sin sufrir un daño que lo haga inoperativo. Ninguna arma puede dañar su superficie.

Es sabido que las naves Jockey son capaces de atravesar esta barrera.

### *Silos de huevos de rumford.*

Aproximadamente a 500 kilómetros del hielo encontramos un grupo de extrañas pirámides. Tienen un tamaño dos veces superior a la gran pirámide de Giza. Rumford es uno más de los múltiples planetas con silos de huevos depositados por la raza Jockey. Los silos de huevos aún permanecen, cerca de dos mil huevos aún permanecen en estasis allí.

### *Byron's hope.*

Los rumores de que hay un silo de huevos son ciertos. El pequeño silo está cubierto por centurias de movimientos continentales. Esta perfectamente conservado bajo la superficie y contiene 250 huevos. Solamente una búsqueda exhaustiva podría localizarlo.

### *Tma-651.*

TMA-651 es uno de los mundos supervivientes en la corta lista de las colonizaciones. Es un gran candidato para la terraformación. Si no fuera porque contiene un silo de huevos, protegido por las Mutaciones.

Localización: 10 años luz de Chiten.

### *Tsien-343*

Una zona de guerra. Tsien fue una de las últimas colonias que estuvieron en guerra civil. El mundo entero está cubierto por los restos de la lucha y esta devastado. Cuando los Xenomorphs llegaron, acabaron rápidamente con la población. Algún cuerpo sobrevivió a la guerra justo para escapar y consecuentemente irradiar y bombardear su órbita. En algunas de sus ruinas residen fragmentos de nidos Aliens. Posiblemente aun queden con vida.

Localización: 10 años luz Barabazon.

### *Saros-600*



El metano y el agua que contiene preservan un silo de huevos con una capacidad para 200. Se encuentra bajo 2 ½ millas bajo la superficie. Los océanos están totalmente desprovistos de ninguna vida conocida.

Localización: 20 años luz de PANAMAR.

# DEPREDADORES (YAUTJAS)



## DESCRIPCIÓN

¡¡Dh'chek, Dh'lek!! (Sin piedad, sin temor)

### *Modo de vida*

Los depredadores son una raza tecnológicamente avanzada de cazadores que no tiene clemencia sobre las otras razas, nacen para llegar a ser grandes Yautja y viven para la cacería. En general los Yautja no participan en grandes guerras, en su lugar atacan a otras razas por pura diversión, como parte de su particular cacería. Se consideran el escalón más alto de la cadena alimenticia y probablemente lo sean, es por ello se surcan las galaxias en busca de piezas dignas contra las que luchar y trofeos que recoger para aumentar así su rango social y llegar a convertirse en Honorables Primarcas o Arbitradores.

### *Evolución*

Los Yautjas evolucionaron como la especie carnívora dominante de su mundo. Cubierto principalmente por pantanos extremadamente sofocantes y ardientes desiertos, bajo una temperatura media de ¡85 grados! Como la mayoría de las especies, su sociedad se forjó bajo el calor de las guerras que se prolongaron durante eones. Principalmente luchaban por los derechos de caza de las regiones, y sólo los más fuertes sobrevivían.

Con el paso del tiempo, cuando las guerras menguaron debido al desgaste, sus especies establecieron una manera definitiva de establecer la dominación: Competición y Caza. El combate individual siempre tuvo lugar como un evento de lucha libre, llevando tan sólo unos pocos ropajes, y confiando únicamente en la fuerza personal. Cuando finalmente fueron encontrados por otras especies, deseosas de establecerse en un continente en desuso alejado de los asentamientos Yautja; la reacción fue fácil de predecir. Numerosas naves de descenso aterrizaron en el planeta, pero poco después volvieron a la nave nodriza, cargadas de cazadores encolerizados. Derrotaron a los que posiblemente habrían sido colonos, y tomaron rumbo a las estrellas.

### *Fisiología yautja*

Una de las principales diferencias entre los Depredadores (Yautja) y los humanos es su longevidad, se calcula que estos suelen vivir unos tres siglos, aunque algunos individuos excepcionales se cree que han llegado a vivir mucho más tiempo, e incluso se rumorea que la ingesta de carne de Yautja aumenta la longevidad. Sin embargo, los Yautja ancianos no son necesariamente decrepitos y enfermizos, de hecho conservan un estado de salud normal hasta que les llega la muerte, si bien no son posiblemente tan fuertes ni hábiles como lo fueron de jóvenes. Su altura media esta entre los 2 y los 2'5 m y suelen pesar unos 170 Kg de pura masa muscular. Por su parte las hembras suelen ser incluso más altas que los machos, más fuertes y, a menudo, más inteligentes y astutas.

Los Yautja son criaturas de sangre fría cuya temperatura corporal es la misma que la del ambiente que le rodea, así que el uso de infrarrojos no es efectivo para verlos (estén camuflados o no). Su piel es reptiliana y presenta diseños moteados por colores tales como el rojo, el verde o el amarillo, mientras que sus ojos presentan diferentes tonos de verdes y amarillos. Su constitución es similar a la de un humano fornido de hombros anchos y grandes bíceps, aunque son más fibrosos y apenas tienen grasa, debido a su estilo de vida depredador y a su dieta. Asimismo, sus cráneos son más gruesos que los humanos y su espalda está fuertemente reforzada por huesos. También presentan unas uñas largas, negras y afiladas, y a diferencia de los humanos sólo poseen cuatro dedos en sus pies. Pero posiblemente el elemento más característico de los Yautja son sus dos pares de mandíbulas retractiles, bajo las cuales se ocultan los dientes internos y cuya función es principalmente comunicativa, ya que a diferencia de los primates no poseen músculos faciales muy expresivos.

Los Yautja son mucho más fuertes y resistentes que la mayoría de los humanos. Pueden saltar en vertical hasta 3 veces su altura y dejarse caer hasta 10 veces su altura sin sufrir ningún daño. Además, su singular constitución les permite resistir grandes temperaturas (el agua hirviendo les resulta incómoda tras 5 minutos de inmersión) y son prácticamente inmunes a la electricidad y las radiaciones. A menudo, su velocidad de reacción les permite evadir los impactos de las balas si las ven venir o, en cualquier caso, pueden, debido a su piel especialmente dura, resistir los impactos de proyectiles de pequeño calibre.

Su sangre es de un tono verde fosforescente, posiblemente debido a que los portadores de oxígeno en su hemoglobina son distintos a los humanos y está basada en el carbono. Mientras los humanos utilizan hierro para ligar las moléculas de oxígeno, los Yautja deben usar cobre o algo similar a él. Así, su sangre sirve además para neutralizar los efectos cáusticos de las sustancias ácidas.

La atmósfera de los Yautja presenta una composición diferente a la terrestre, similar a la que existía en la Tierra hace millones de años, por ello los Yautja respiran más metano, además de un 1% más de oxígeno y un 4% más de nitrógeno que los humanos. Un Yautja puede adaptarse a otras atmósferas de composición similar, pero podrán sobrevivir bajo estas condiciones un máximo de una semana sin utilizar sistemas de respiración asistida (como el proporcionado por sus Máscaras). También son capaces de aguantar su respiración durante varios minutos sin demasiada dificultad.

Poco se sabe del mundo natal Yautja, salvo que está compuesto principalmente por selvas pantanosas y grandes desiertos, el clima es muy caluroso, y rico en nitrógeno por lo que los Yautja están plenamente adaptados a este tipo de entornos. De cualquier forma su alta tecnología les ha permitido adaptarse a cualquier tipo de entornos.

Quizás fuera la composición de su atmósfera junto con los ambientes cargados de gases de las grandes zonas pantanosas lo que les hizo desarrollar una visión tan particular, ya que la visión normal de un Yautja sólo está representada por una escala muy limitada de rojos, grises y negros.

A menudo imitan las voces de las especies a las que cazan para hacer huir y aterrorizar a sus presas, pero no necesariamente entienden el significado de lo que dicen. De cualquier forma, lo cierto es que son muy buenos con los idiomas aunque nunca los estudian formalmente y los consideran habilidades secundarias. Así mismo, su olfato está tan desarrollado que pueden detectar el olor de otros Yautja cercanos e incluso su estado de ánimo (si se muestran agresivos, por ejemplo), ya que generan una sustancia similar al sudor humano pero más complejo, denominada almizcle.



### ORGANIZACIÓN

#### *Juventud*

La longevidad de los Yautja sugiere que los pequeños viven con sus madres por mucho más tiempo del que nosotros podríamos, puesto que les toma más tiempo el crecer y valerse por sí mismos, por esto las hermanas permanecen con sus madres para protegerse, para criar a sus pequeños y mantener un dominio sobre el territorio del clan.

Por lo tanto suena razonable que cuanto más hembras haya en un clan significa que pueden controlar un área mayor. Las madres durante este tiempo deberían enseñar a sus pequeños a pelear y sobrevivir mientras ellas cazan para alimentarlos y protegerlos, y son muy agresivas e implacables cuando se trata de proteger a sus crías. Un clan femenino por lo tanto podría estar conformado por varias generaciones sucesivas: hijas, madres, abuelas, etc. Por lo que es fácil llegar a la considerar que tal clan es dirigido por una sola matriarca. Considerando la longevidad una vez más, gasta mucha energía el criar un pequeño, por lo tanto hembras individuales probablemente tienen un pequeño cada década o dos y deberían ser muy selectivas acerca de quién será el padre, y por lo tanto escogen a sus favoritos, pero no tienen parejas permanentes, esto provoca una fuerte competencia entre los machos.

Lo cierto es que los Yautja no son muy buenos con la teoría, pero su larga vida les permite aprender todo por medio de la práctica, por lo que el aprendizaje de los más jóvenes se lleva a cabo practicando las técnicas y aprendiendo de sus propios errores.

#### *El Clan*

Los Clanes son la estructura social común en la sociedad Yautja. Los machos viven en grupos generalmente sin parentesco mientras que las hembras viven en clanes con sus familiares y con sus pequeños.

Cada Clan desarrolla su propia personalidad única, su propio modo de hacer las cosas, siempre dentro de las reglas del Honor y la Caza, que lo diferencian del resto.

Los Yautja nunca han sido una sociedad sedentaria. Su cultura gira alrededor del concepto de la cacería, y el acecho a las presas.

La naturaleza nómada de los machos sugiere que ellos no tienen ningún tipo de "territorio natal" que considere su hogar, pero consideran como hogar lo que llevan consigo. Sus naves, por ejemplo, son para ellos su hogar, su territorio. Los hijos podrían estar más interesados en quién fue su padre que las hijas, pues esto reflejará su rango cuando se vayan del clan.

Algunos Clanes pueden durar un tiempo relativamente corto, y separarse tras una o dos Cacerías. Otros permanecen juntos durante años, viviendo en los mismos lugares, cazando en los mismos territorios y manteniendo los mismos modelos de conducta, incluso después de que los miembros fundadores abandonen el Clan o mueran.



### *Apareamiento y Crianza*

Está asumido que incluso los Yautja deben atraerse lo suficiente entre ellos para iniciar relaciones sexuales. Todos sus sentidos están conectados hacia la atracción sexual, pero el olfato, el más primitivo, es el que predomina.

Cualquier Yautja puede conocer al instante que hembra está en celo y en qué fase de su estado está, ya que su agudo sentido del olfato puede detectar el almizcle de las hembras receptivas y de las preñadas. No obstante se desconoce si un macho privado de su sentido del olfato se volvería estéril, o si la hembra podría continuar excitándose en esa situación.

No es mucho lo que se conoce sobre el periodo de cría Yautja. Por lo general sólo una hembra de cada clan entra en cinta (normalmente la hembra dominante). En ocasiones dos o más hembras pueden quedar preñadas. La mayoría de los animales tienen un modo estereotípico de copular, con unas posturas y movimientos establecidos; lo único que hace variar a los humanos es su imaginación. Considerando lo ritualistas que son los Yautja, es de suponer que esto se traducirá también a su modo de copular.

Además, las hembras Yautja son conocidas por lanzar en ocasiones a sus parejas durante los momentos de pasión.

Por otro lado, siempre está presente la amenaza de la castración de los machos, lo cual no solo elimina sus oportunidades de continuar con su linaje, sino también cualquier rango que haya tenido en la sociedad de los machos. Tales machos se suicidarían en tal situación. Parece razonable que únicamente las hembras podrían castrar ritualmente machos, dándose en cambio, unas a otras, el respeto de matar a su oponente.

Se sabe que no son monógamos. En tal atmósfera de alta competencia para los derechos de crianza entre machos (pues es el macho el que atrae a la hembra), hay muchos machos que nunca tienen la oportunidad de procrear. Estos frustrados machos se convierten en subordinados. Así, los machos que llegan a procrear han tenido que demostrar su valía al cazar presas peligrosas y ganar muchos e impresionantes trofeos. No es extraño que los guerreros veteranos tengan cientos de descendientes de distintas compañeras, y por lo general un Yautja suele llegar a tener más de 70 retoños. Junto a eso, un inesperado extra que proporciona este logro, es la admiración de sus compañeros de Clan, con los cuales pasan la mayor parte del tiempo.



### *Jerarquía*

Los machos cazan por una razón, el estatus. Cada miembro del Clan tiene un rango, o graduación, dentro del orden establecido. Cuando un Yautja de alto rango tiene discordancias con uno de rango inferior, por lo general el de menor rango se rinde sin luchar.

El Clan puede contener a un par de miembros de la casta dominante, junto a otros adultos. Estos Yautjas mantendrían su liderazgo hasta que las circunstancias le forzasen a dejar su posición (pérdida de honor, número limitado de trofeos...). El macho dominante (el Líder) podría determinar cuando el Clan debe llevar a cabo una cacería y que tipo de presa debe ser cazada. Puesto que inicia la mayoría de los ataques, el macho alfa a menudo resulta herido por intrépido. Pero es también el macho alfa el que exigirá primero los derechos de toda la comida.

El papel que desempeñan los machos en su sociedad es mantener a raya a cualquier raza externa que quiera interferir en sus asuntos internos. Básicamente, intimidan a otras razas a la sumisión para poder proteger los campos de crianza; además, esto es para ellos una diversión.

Desde muy temprano en la vida, los jóvenes Yautja acostumbran a establecer un orden de dominación entre ellos. Empiezan a luchar entre ellos cada día, en luchas que se prolongan durante varios días seguidos. Al final, una de crías se rendirá para mostrar pleitesía, y los otros se alzarán erguidos para mostrar su dominación.

Los Yautjas que se preocupasen más de sus propias ambiciones que de la Gloria Verdadera, podrían en ocasiones, ser encontrados, y tratados, en contra de lo que ellos planearon. Eso es, después de todo, parte de su propia naturaleza. El ego sería, tanto un rasgo genético, como parte del desarrollo cultural en los Auténticos Dominadores. Los necios ambiciosos tienden a conseguir su propia muerte de manera temprana; sin embargo, en ocasiones uno de estos impetuosos Yautjas consigue avanzar hacia el liderazgo y hacer muchas otras cosas – una situación que no es considerada particularmente mala, sino más bien, todo un reto.

Estas criaturas no entienden de compasión. Si alguien pudiera sentarse a explicárselo, a los cinco minutos abrirían sus mandíbulas y se desafiarían a un duelo, pues el concepto de compasión les ofendería enormemente. La misericordia no se da ni se espera, aunque la comprenden y normalmente la aceptarán como una oportunidad de alejarse de un duelo perdido con honor. A menudo, se entiende de manera errónea su Código de Honor, la prohibición de matar a los jóvenes, por ejemplo, no se debe a ningún sentido de la moralidad. Simplemente se hace así puesto que supondría desperdiciar lo que, con el tiempo, podría convertirse en un auténtico trofeo.

El odio no es un sentimiento poco usual en los Yautja, pero está normalmente reservado para otros de su propia especie. El odio hacia lo cazado normalmente significa en realidad temor.

### *Líderes*

Al igual que en la mentalidad de las manadas, el miembro más fuerte, listo, experimentado y eficiente del grupo es el líder (normalmente el más anciano). Todos los miembros del Clan que tengan el mismo honor serán estimados, pero sólo uno será elegido. Este macho alpha controlará todas y cada una de las acciones del grupo. Un líder será siempre el primero en adentrarse en el terreno de la Cacería. Además, uno de los requisitos para el liderazgo es no parecer excitado ante la perspectiva de una Cacería de entrenamiento, o al menos, no mostrar su excitación al resto. Un buen líder tienen aún muchos estudiantes Cazando y debe mostrarse a ellos no como igual, sino como alguien superior. Las cualidades de un maestro se miden según el palmo de vida que vivieron sus discípulos; mientras más tiempo permanezcan con vida, mejor maestro tuvieron.



Tan sólo en el orden que el líder indique podrán los Yautja, después de una cacería de entrenamiento, obtener su awu'asa (armadura) con la cantidad de equipo adicional que eso conlleva. Siempre hay bastante para satisfacerlos a todos, pero ellos luchan por conseguir los mejores materiales; el varón más fuerte conseguirá los mejores suministros. Así es como siempre se ha hecho.

Ningún Yautja comenzaría una pelea sin que su Líder estuviera para dar testimonio. Asimismo, ninguno de ellos cazaría sin la supervisión de su líder.

Cuando el Líder entra en una habitación, todos deben inclinar su cabeza. Esto es señal de respeto y sumisión.

Hacer enfadar a tu Líder suele suponer una muerte certera, aunque un Líder no tiene por qué matar a uno de sus discípulos para demostrar algo.

Cuando un Clan desafía a uno de sus miembros a asumir el papel de Líder, será el kiande amedha shiva (El Juicio de los Carne Dura) el que demostrará su valía.

Tan sólo un Líder puede dictar sentencia sobre un miembro que haya roto las reglas de la cacería. Si así se da el caso, el Yautja infractor será exterminado sin misericordia. Esa es la ley; es un asunto de Honor.

Un Líder nunca pondrá excusas cazando, las excusas no valen: estás muerto o no lo estás. Además, debe auto impedirse en la caza, utilizando tan sólo su lanza o sus cuchillas kaitip si quiere ganarse el favor de las hembras, pues ellas sonreirán más a menudo al varón más valiente que al resto, y un Yautja hará lo que deba hacer para continuar su estirpe. Así, cuando la Cacería Final tome lugar, uno debe dejar tras de sí una legión de retoños.

Por lo general un Clan suele contar con dos líderes alpha, macho y hembra, aunque es el macho el que decide las rutas a seguir en las cacerías (ya que las hembras no suelen intervenir en éstas). Por debajo de ellos están los líderes beta, y en ocasiones, en grandes Clanes existen los denominados líderes omega. Cuando los Clanes se vuelven demasiado grandes, por lo general, los líderes omega se separan del Clan original fundando pequeños nuevos Clanes. Sin embargo, algunos guerreros Yautja solitarios abandonan sus Clanes para dedicarse únicamente a la cacería, y sólo regresan junto a los suyos en momentos de guerra.

### *El sistema de Castas*

Toda la cultura Yautja está envuelta en la cacería, por lo cual el orden social está basado en el número de Presas o trofeos, que el cazador haya logrado obtener. Claro está que hay muchas divisiones entre las clases, pero básicamente están las siguientes castas.

### *Eta*

Los indeseables entre los Yautja. La mayoría de ellos, débiles o lisiados, que son incapaces (o demasiado cobardes) para unirse a la Cacería. Por ello, sirven como esclavos y realizan labores domésticas para los cazadores. Son ridiculizados y humillados constantemente por los otros Yautja.

### *No Sangrados*

Esta casta la conforman los jóvenes Yautja que son entrenados para sus futuras Cacerías como adultos. Avanzarán a la siguiente casta después de su primera Cacería. Tienen prohibidos los desafíos a muerte, tan sólo pueden realizar desafíos con sus garras. Además, también tienen prohibida la caza de razas inteligentes. Constituyen aproximadamente el 35% de la población total.

### *Jóvenes Sangrados*

Son los guerreros recientemente "Sangrados". Son jóvenes, temerarios, y llenos de ambiciones. Muchos de ellos están orgullosos de sus insignificantes trofeos, lo cual divierte a los cazadores más experimentados. Conforman aproximadamente el 25% de la población total.

### *Cazador de Sangre Yautja*

La única diferencia entre los Cazadores de Sangre y los Jóvenes Sangrados, es que los primeros tienen más experiencia, aunque todavía no tienen un rango muy alto entre los grandes cazadores. Representan el 20% de la población Yautja.

### *Guerreros Yautja*

Violentos y respetados cazadores solitarios, equipados con la más alta tecnología Yautja, que recorren el Universo en busca de cacerías honorables. Hay muchas historias acerca de estos poderosos guerreros, que pasan de generación en generación. Comprenden una pequeña fracción de los Cazadores de Sangre.

### *Honorables Primarcas*

Éstos cazadores son la élite de la sociedad. No solo han sobrevivido a muchas cacerías, sino que además han conseguido muchos más trofeos que la mayoría de los cazadores y son más habilidosos (en todos los aspectos) que cualquier otro cazador de castas inferiores. En ocasiones se trata de Cazadores que han realizado un gran servicio para toda la comunidad Yautja.

Constituyen una fuerza de ejecutores y protectores, encargados de que su tecnología no caiga en posesión no Yautja. Son los únicos que protegen a los mundos Yautja de ser descubiertos, y de caer bajo cualquier otro tipo de leyes. Para llegar a ser un Primarca, uno debe ser primero un Yautja con un grado considerable. Comprenden aproximadamente un 10% de esta raza.

### *Ancianos/Ancestros*

Son los más poderosos Yautja que jamás hayan existido. Casi todos han sido "Honorables" y han sobrevivido a cientos de cacerías. Irónicamente, son ellos a los que les importa menos la cacería, e intentan buscar otros ejercicios. Todavía son grandes Guerreros, pero tienen demasiados trofeos como para seguir preocupándose por ellos. Como resultado, son más compasivos y disciplinados que la mayoría de los Yautja.

Muchos han aprendido nuevas técnicas de combate a través de los años. Por ejemplo, un "Anciano" que estuvo cazando en los mundos humanos orientales aprendió el "Hira Baraki", o combate a dos espadas, y continúa usándolo, y para eso tiene dos espadas.

Representan menos del 1% de la población.

### *Mala Sangre (Proscritos)*

La casta criminal. Normalmente padecen trastornos serios si los comparamos con otros Yautjas, algunos de ellos han enloquecido y son un peligro para su Clan. Muchos han cometido crímenes como asesinar a otro Yautja, matar una presa no permitida o fallar en la Cacería. Algunos tan sólo son Yautja normales que han sufrido un triste destino. Extrañamente en ocasiones los otros Yautjas parecen reconocerlos a simple vista, como si sus rostros estuvieran en un tablón de anuncios para que todos los vieran. Si se descubre que ha sufrido deshonor y por tanto ha deshonrado a su Clan y el Depredador huye en lugar de aceptar su castigo, no habrá perdón para él.

Algunos deciden aceptar su destino y son normalmente degradados y condenados a vivir en los suburbios viviendo con lo que encuentren. La mayoría desespera con la idea de que ya nunca volverán a recuperar sus fuerzas. Otros intentan luchar por Honor y algunos de ellos consiguen recuperarlo y volver a su anterior estatus. Aquellos que no lo consiguen, en ocasiones ganan aún más deshonor llegando a una situación de la que no pueden escapar.

Cuando ya no quedan castas a las que puedan ser degradados, estos Yautjas son abandonados a su suerte en planetas deshabitados simplemente con sus ropas y, si tienen suerte, una hoja curvada. Desposeídos de su honor y desterrados, unos enloquecen, otros se suicidan y otros, sencillamente, se adaptan a su nueva vida. Estos criminales no son considerados Mala Sangre como los exiliados o fugitivos pues han aceptado su castigo, y si sobreviven a él son aceptados. Incluso se conoce de casos en que una partida de Yautjas ha organizado una cacería en la que había un desterrado y este ha sido readmitido en la sociedad después de que mostrase su valía, por ejemplo salvando a otro Yautja de una muerte segura.

Algunos intentan huir con lo que pueden si ya disponían de una nave o roban una para escapar, aumentando así su deshonor. Los Depredadores así exiliados nunca podrán regresar pues se ordena al resto que acaben con ellos en caso de encontrarlos. Los exiliados además apenas cazan y ya sólo lo hacen para alimentarse.

Los exiliados viajan siempre solos, de un lugar a otro, sin posesiones, sin rumbo, sin objetivos.

Algunos son la encarnación del mal, cazando y matando a todo ser viviente que encuentran, incluyendo de otros Yautjas. Esta es la desafortunada norma de aquellos que no consiguieron su deshonor por fallar en cacerías sino por crímenes contra su Clan. También se conocen informes poco comunes de Yautjas fugitivos que se instalaron en planetas alejados para ganarse la vida como simples granjeros. No importa que vida hayan escogido, los fugitivos siempre serán fugitivos y aquellos que les ayuden son tan criminales como ellos mismos.

Son constantemente perseguidos por los "Arbitradores". Alrededor de un 5% de los Yautja son Mala Sangre, en las castas anteriores el número de estos criminales se ha agregado a la cantidad total.

### *Pupilos de Honor*

El concepto de Pupilo de Honor Yautja es algo inusual. Los Yautja son, en todos los sentidos, poco comunicativos y separatistas, no aceptando a extraños entre su progenie. Sin embargo, en ocasiones los Yautjas han reconocido un Honor sin igual en miembros de otras razas, y les han reconocido como iguales.

La mayor parte del tiempo los Yautjas consideran a las otras razas simples trofeos, sobre todo los miembros de castas medias o inferiores, que están a favor de la búsqueda continua de Honor e intentan cazar todos los trofeos posibles. Por otra parte, los Ancestros suelen mostrarse más consecuentes, pues ya han ganado suficiente Honor como para mantener una posición de manera permanente en el sistema de castas.



Ellos consideran a los luchadores honrados de otras especies tan respetables como a sus propios parientes, por lo que en ocasiones han permitido a guerreros de otras especies vivir después de que estos demostraran su valía. Por lo general esto sólo sucede si el sujeto ha sido capaz de matar a un Yautja o ha luchado junto a uno de los suyos en una batalla.

Entonces el Ancestro le procurará el estatus de Pupilo de Honor. En ocasiones los pupilos son tomados por los Ancestros como un discípulo más y entrenados como Yautjas, llegando muchos de ellos a recibir la Marca de Honor. Hay también otra práctica común en estos casos, mantener el honor intercambiando trofeos entre el Yautja y la criatura que mostró su valor. Pudiendo esto ofrecer tanto o más honor que matar a la criatura.

La condición de Pupilo de Honor finaliza sólo cuando un Anciano Yautja cree que la deuda ha sido pagada en su totalidad, pero aun así, se sabe que algunos Pupilos han preferido quedarse con los Yautja como un Yautja más.

Los personajes transformados en pupilos de honor adquieren el rango honor, igual que un yautja, y se consideran miembros "sin sangrar" del clan. A partir de ese momento, el pupilo podrá subir en la jerarquía yautja igual que cualquier otro miembro, y tendrá los mismos privilegios y deberes de todo yautja.

### *Arbitradores*

Las fuerzas de seguridad de los Yautja consisten básicamente en Ancestros que están aburridos de Cazar. Ellos representan al juez, el jurado y el verdugo en una sola persona. No hay apelaciones ante sus decisiones. Conforman aproximadamente un 50% de los Ancestros.

## PREDATORS COMO PJS.



Los personajes yautja se crean igual que los personajes humanos, salvo algunas diferencias:

**Atributos:** Un yautja es más fuerte y corpulento que un humano corriente. Posee Fuerza +5 y Constitución +3. Dado su aspecto, educación y costumbres, posee un modificador negativo de -5 en las tiradas para relacionarse con otras especies y -2 en Habilidad e Inteligencia cuando pilote o maneje artefactos electrónicos complejos.

**Organismo:** El organismo yautja necesita de una mayor cantidad de nitrógeno que el humano. -3 en todas sus tiradas físicas si no lleva su máscara u otro filtro de aire.

**Visión:** La visión de los yautja es muy deficiente. -3 en percepción y alerta cuando no utilicen un sistema de visión de su máscara.

**Código de honor:** Todo yautja es instruido desde joven en un rígido código de honor que condiciona su comportamiento.

## Creación de PJS.Depredadores (Yautjas).

**Armas Yautja:** Los Yautja poseen su propia lista de armas cuerpo a cuerpo y de rango. Un personaje yautja puede usar sus habilidades de disparo, lucha y pelea para empelar dicho armamento tal y como haría un personaje humano con las armas típicas de su especie.

**Honor:** La puntuación en honor es el único modo de progresar en la jerarquía yautja, y el único modo que tiene un predator de mejorar su equipamiento.

En teoría, el honor no puede comprarse con PG a menos que se tenga la ventaja "familia honorable" (5 PG, exclusiva para esta especie). En ese caso, se puede permitir el intercambio de 1 PG por un punto de honor. Los yautja con antepasados honorables pueden subir de casta de este modo, sin necesidad de tener que cazar o realizar combates rituales.

Rango	Honor	Premios
Sangrado	10	Aceptación de otros, Acolchado y Máscara de Cazador.
Cazador	15	Cuchillas de Muñeca, Amigo de confianza.
Guerrero	30	Armadura de cazador, Una lanzadera, Yelmo de Cazador. Más amigos y posibilidad de emparejamiento (50%).
Honorable	70	Armadura ceremonial, Familia propia.
Anciano	100	Una nave de clan, múltiples subordinados.
Árbitros	200	Autoridad sobre los inferiores.

Cuando un yautja alcance suficiente honor, ganará el derecho de enfrentarse con otro miembro de una casta superior. Para participar en un enfrentamiento, el yautja ha de poner en juego la mitad de su honor, si gana, subirá de jerarquía, obteniendo ciertos privilegios y objetos, si es derrotado, perderá el honor invertido.

Los combates ceremoniales se realizan en un círculo cerrado, sin armas, y nunca son a muerte. El vencedor es aquel que consigue noquear a su rival.

Cualquier yautja puede ser desafiado. Rechazar un desafío sin dar una razón convincente, supone una pérdida automática de honor.

Los trofeos obtenidos por castas inferiores no impresionan a las superiores, por ello, cada vez que un yautja sube de jerarquía, su contador de honor queda reducido a cero.

**Maestría:** Esta es la verdadera razón del increíble talento de los Yautjas en la cacería. A lo largo de los siglos, esta raza ha ido perfeccionando el uso de sus armas de caza, hasta tal punto, que pueden llegar a ser insuperables en el combate. Por cada 1 PG / 5 PX invertidos en un grupo de armas que ya conoces, sumas un grado de Maestría. Dicho grado otorga una serie de mejoras en el combate con dicha arma.

Un yautja con maestría no podrá realizar mas acciones aplicándose penalizadores. Solo podrá realizar como mucho 3 ataques, sin penalizadores.

Grado	Bonificación al ataque	Nº Ataques por turnos
0 Novato	+0	1
1 Conocedor	+1	1
2 Practicante	+2	2
3 Hábil	+3	2
4 Bueno	+4	3
5 Experto	+5	3

### *Honor como pago*

El Honor es usado tanto como una manera de ascender socialmente de casta en casto como un tipo de dinero. Por supuesto, los depredadores no usan dinero y el honor es un campo bastante vago. Algunas armas y equipos se consiguen al subir de casta. Para obtener otros, es necesario invertir parte del honor adquirido. El honor puede alcanzar valores negativos.

El aumento de Casta sólo puede ser adquirido mediante la demostración de trofeos y la compra de servicios o armas. Además, para aumentar de casta, un depredador debe derrotar a un miembro de esa casta y demostrar su poderío. No hace falta que el cazador lleve consigo todos sus trofeos; pero sí adornos de ello, armas ceremoniales, tatuajes de posición y subordinados.



## Creación de PJS.Depredadores (Yautjas).

Presa / Situación	Honor
Adultos desarmados.	0*
Crías desarmadas	-5*
Hembras desarmadas	-6*
Adulto poco armado, animal poco peligroso.	1**
Adulto armado. Sintético.	2**
Animal peligroso	2**
Adulto pesadamente armado.	3**
Adulto Honorable.	5**
Huevo, Abrazacaras, Revientapechos.	0
Exiliado yautja. Alien	5
Alien Guardia Real / Pretoriano	6
Predalien.	7
Alien Reina. Alienígena Jockey.	10
Yautja recién sangrado	0***
Joven Cazador yautja	1***
Cazador yautja	2***
Derrota y Supervivencia	-5
Crimen (Robo, Asesinato)	-5 a-20
Apoderarse de un trofeo ajeno	-15
Caza por venganza	Presa+5
Traición (discreción de DJ)	-1 a-10
Luchar en condiciones desiguales.	-5 a-10
No demostrar valentía ni honor.	-10
Infringir el código de honor.	-9 a-20
Trofeo como reconocimiento de honor	2
Abuso de la superioridad tecnológica	-10
Colaborar con un deshonorado	-15
Luchar cuerpo a cuerpo.	Presa+2
Guerrero yautja	3***
Honorable yautja	5***
Anciano yautja	7***
Árbitro yautja	10***

\* Obviamente, no hay que recoger trofeos. El daño es infligido si uno es descubierto.

\*\* Un arma o símbolo debe ser recogido, si no se considera sólo un 1.

\*\*\* El Combate debe ser aprobado por el oponente. Si no, automáticamente es un -2. Si es una lucha para avanzar en la casta no otorga puntuación.

### Antigüedad

Cuando crees Yautjas enemigos o PNJS, otorga 2 PG extras por cada 5 años de edad del yautja. Con esta regla puedes crear experimentados cazadores o yautjas de castas elevadas (cambiando PG por puntos de honor).

Esta regla también puedes aplicarla cuando todos tus PJS sean yautjas. Si lo deseas, puedes realizar una partida donde todos tus personajes yautjas sean cazadores experimentados (de entre 50 y 100 años), otorgándoles entre 20 y 40 PG extras para que se creen a sus personajes. Un yautja honorable suele tener unos 150 años, y un anciano, alrededor de 200.

De este modo puedes compaginar partidas donde los yautjas sean jóvenes, y colaboren con PJS de otras razas, y partidas con yautjas adultos, sin introducir PJS de otras razas.

Respetando esta regla, se asegura el equilibrio de las partidas.



## Deshonor

Si el contador de honor de un yautja queda a cero o inferior (ya sea por gastar demasiado honor en equipamiento, o por conducta no honorable), será degradado automáticamente a una casta inferior, con la pérdida inmediata (se le notifica que lo destruya) de todo el equipo y beneficios que se posea.

Una deshora supone la pérdida de 10 puntos de experiencia al finalizar la sesión.

Si un yautja baja de la casta de "recién sangrado", o decide retener y usar equipamiento de forma ilegal, será considerado un "mala sangre" y condenado a muerte por sus propios compañeros y familia.

Cualquier yautja deshonrado a una casta inferior deberá superar una tirada de voluntad + coraje nivel difícil, dependiendo de la cantidad de fracasos, el yautja adquirirá una secuela adicional:

Fallo	Consecuencia
0	El yautja simplemente baja de casta. Los éxitos no cuentan para nada más.
1	Secuela. El yautja adquiere alguna desventaja psíquica o trastorno mental aleatorio durante 2d6 días.
2	Pérdida de motivación -2 en todas las tiradas hasta que el honor suba por encima de 5.
3	Penitencia. El yautja dejará de alimentarse correctamente, y cometerá actos masoquistas para intentar purgar su crimen. En 1d6 días perderá 3 puntos de Constitución, hasta que se suba de casta de nuevo.
4	Mutilación. El yautja se corará un brazo o sacará un ojo para compensar la pérdida de honor.
5	Suicidio. El yautja prefiere morir a seguir con tal deshonra.

## CULTURA

### La cacería

"En cualquier cacería, cazador y presa son atraídos entre sí por fuerzas más allá de su comprensión. Es así como funciona el mundo. A menudo, no es el momento correcto del cazador para cazar. O de la presa para encontrar su muerte. Así, es como funcionan las cosas."

La cacería es la piedra angular de la sociedad Yautja. Un guerrero debe cazar siempre de acuerdo al Código de Honor para llegar a ser un auténtico Yautja. El Yautja caza para ganar prestigio y honor en su sociedad. Hay una variedad de armas prescritas para la cacería de las diferentes presas, además de varios tipos de armaduras. La tecnología armamentística de esta raza es mucho más avanzada, pero este arsenal está conformado por armas "tradicionales", que se utilizan para recordar su pasado guerrero. Es por ello que aún se usan armas punzo-cortantes aunque son combinadas con algunas armas de energía. La mayoría de las armas más destructivas no se permiten en las Cacerías, aunque si se utilizan en las guerras. Mientras más anciano es un Yautja menos a favor del uso de armas a distancia estará. Cualquier Yautja puede disparar a una criatura hasta la muerte, pero un auténtico guerrero lo matará con sus cuchillas y sus manos desnudas. Por la misma razón, no todos utilizan los Mantos de Camuflaje cuando cazan. Los auténticos valientes (¿estúpidos?) cazan a sus presas con la única ayuda de sus cuchillas Kaitip.

A pesar de tener esta raza un estilo de lucha propio, prescrito para la cacería, muchos han evolucionado al observar a seres de otros planetas. Así, las artes marciales de los Carne Blanda, se ha convertido en el estilo de lucha favorito para ciertos Cazadores.

Las cacerías pueden durar décadas e incluso toda una vida, pues se sabe de Yautja que abandonaron su planeta natal cuando llegó la hora de su "sangrado" y desde entonces han vagado por el universo a bordo de grandes naves con la única motivación de participar en cacerías cada vez más peligrosas.

### *Los Guerreros y la Cacería*

El primer paso para convertirse en un guerrero es el ritual del trenzado, en el cual los duros cabellos del aspirante (similares a finos alambres) son plegados y trenzados al tiempo que las trenzas van fijándose con resistentes anillas – un agónico proceso que tarda meses de rituales y dolor del cuero cabelludo, y que además se realiza en sesiones públicas. Si durante el proceso hubiera cualquier señal de lágrimas o la más mínima expresión de dolor, los intrincados rizos se desharían, y el candidato tendría que empezar desde el principio.

Un verdadero guerrero nunca hablará de sus propias hazañas. En su lugar permitirá que otros narren sus historias, manteniendo su mandíbula seria ante los embellecimientos que el narrador agregue a sus gestas.

Cuando se trabaja discretamente, los guerreros intentan tomar sus trofeos y deshacerse de los cuerpos limpiamente. Cuando la caza requiere estrategia y tácticas, la fuerza no puede camuflar la estupidez.

Mueve bien o muere; esta es la lección principal en la Cacería. No hay lugar para el error. Lucha hasta la muerte o la victoria, pero si se te perdona la vida, acepta la misericordia, pues deshonrarías a un guerrero mejor que tu si no lo haces.



### *Trofeos*

El estatus y el orgullo de un Yautja se miden entorno al poder de las criaturas que es capaz de Cazar. Los Yautjas reclaman los cráneos (o en ocasiones sus colmillos o incluso objetos) de sus presas como trofeos. Siempre toman un trofeo, pues no hay nada más de valor. Tales trofeos se tratan con gran Honor, y son pulidos y desplegados como adornos por su hogar. Cada guerrero tienen trofeos en las paredes de su hogar. Aunque solo guardará como apropiados, aquellos trofeos que considere dignos de colgar en su pared. Los cráneos son altamente apreciados, y a menudo son el adorno central de las paredes.

El mayor insulto posible en la sociedad Yautja es ser asesinado por otro Yautja y que éste quiebre tu cráneo en lugar de demandarlo como trofeo. Puesto que es una forma de mostrar que no era un adversario digno. Esto provoca un enorme deshonor tanto a la familia como al Líder del Yautja muerto. Por otro lado, es un gran honor que tu asesino conserve tu cráneo y lo guarde en su hogar, como muestra de que te consideró un noble adversario.

Tan sólo es aceptable regalar tu trofeo a otro si se hace como señal de respeto sumo, o para remplazar un arma ritual. Durante una Cacería el premio principal será tratado honorablemente, sus subordinados no son nada, serán eliminados cruelmente.

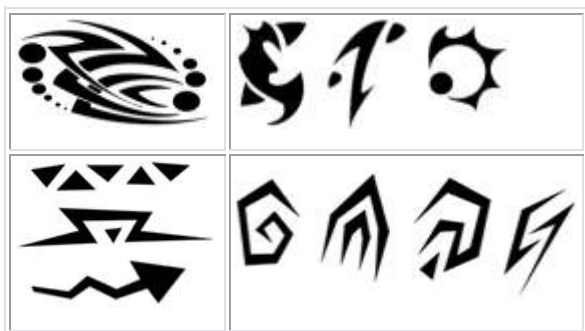
Por lo general, los Yautjas acostumbran a llevar a sus Cacerías un equipo de preparación de trofeos, que incluye un limpiador-deshuesador, enzimas disolventes de carne, un tubo aspirador para el drenaje, y pulimentos y preservadores de hueso, además de cordones y ganchos para colgar los trofeos convenientemente preparados.

### *Hembras Cazadoras*

No se sabe con certeza por qué cazan las hembras. Las hembras cazan por trofeos, pero esto debe ser por alguna razón diferente a la de los machos. La dominación podría ser un factor, aunque es dudoso que esta sea la única razón. Puede que para mostrar su habilidad protegiendo su territorio, frente a clanes femeninos enemigos. Quizás para mostrar su habilidad protegiendo a sus crías, tanto las suyas como las de sus hermanas. Quizás solo por diversión. Pero esto no son más que especulaciones.

### *Pinturas ceremoniales*

Algunos Yautjas adornan su cuerpo con pinturas o tatuajes ceremoniales que representan su valía como guerrero. Según sus creencias los tatuajes guían al Yautja a través de su Senda del Guerrero y le ayudan a encontrar la salida cuando ésta se vuelve confusa o ilusoria.



Los Ancianos han conservado esta tradición desde tiempos primitivos y están convencidos de su auténtico poder.

### *La Guerra*

“El lugar del guerrero está en la guerra. El lugar del cazador es la cacería. Saca al cazador de su lugar y perderá su camino.”

La sociedad Yautja se ha forjado en el calor de sus propias guerras, sin embargo los Yautja nunca han vivido grandes guerras interplanetarias como las que ha tenido que enfrentar la humanidad, o muchas otras razas.

Los combates de los Depredadores contra razas hostiles se han debido principalmente a simples cacerías, puesto que nunca se han interesado en conquistar nuevos territorios debido a su naturaleza nómada, y en las escasas ocasiones en las que se han visto obligados a luchar ha sido en una guerra por mantener sus dominios, sus combates han sido siempre pequeñas escaramuzas, utilizando siempre la técnica de las guerrillas: desgastar lentamente al enemigo sacrificando lo mínimo tanto en vidas como en material, cortar sus suministros, y agotar sus recursos hasta que se vean forzados a huir.

Las habilidades de ocultación de esta raza, debidas en parte a su tecnología y en parte a sus propias habilidades, le han permitido hasta ahora evitar las guerras en campo abierto y forzar a sus enemigos a luchar dentro de su propio terreno.

A diferencia de en las cacerías, en la guerra el código de honor no se respeta tan fuertemente puesto que la victoria del Clan es normalmente más importante que el honor individual. Es por ello, que muchas armas y equipo prohibido durante las cacerías si están permitidos cuando se trata de una guerra abierta.

“Un verdadero cazador debe saber que arma usar contra cada presa. Un cazador no persigue un pequeño pájaro con el tocón de un árbol, ni ataca a un búfalo corriendo con sus puños desnudos. Pero, aún con el arma correcta, el final dependerá de la habilidad del cazador para pensar como su presa.”

## RITOS Y CREENCIAS

### *El Sangrado y la Marca de Honor*



La cultura Yautja gira alrededor de la caza. Sólo a los mejores se les permite llegar a ser guerreros. El sangrado representa la graduación del Yautja y siempre toma lugar en la primera cacería de los jóvenes aspirantes. Dependiendo de la dificultad de la cacería, los jóvenes obtienen un cierto status en la comunidad y pasan a ser denominados comúnmente como Sangrados o Ungidos.

Por lo general el ritual del Sangrado se realiza en planetas deshabitados (carentes de vida inteligente) para evitar encuentros indeseados y, en caso de que en el planeta no existan presas adecuadas, estas se importan. Una vez las presas se han adaptado al entorno se procede con la cacería, y un grupo de Aspirantes aterriza en el planeta, supervisado por dos o tres Cazadores veteranos. Equipados únicamente con armas de combate cuerpo a cuerpo y armadura, los jóvenes Yautja son enviados a cumplir su destino.

Una vez en el planeta, los Yautja no lo abandonarán hasta acabar con la infestación que ellos mismos provocaron puesto que son conscientes del daño que se podría provocar al ecosistema.

En una cacería difícil, fallar casi siempre significa la muerte, o a manos de la presa o por medio del suicidio; muchos consideran la muerte más honorable que el fallar en una cacería.

A menudo, tras la Cacería, cuando los líderes han sido convencidos de que la caza ha sido exitosa y honorable, combinan una pequeña cantidad de sangre de la presa, del iniciado, de un Primarca y del Anciano, junto con saliva de los tres, y dibujan varias runas en el cuerpo y cara de los Cazadores que han mostrado su valía.

En la primera cacería esta marca se conoce como la Marca de Honor y suele realizarse de manera permanente sobre la frente del nuevo Yautja mediante quemaduras con escalpelos láseres especiales, aunque la marca con sangre ácida y otros métodos permanentes es también común. Tan sólo un Anciano puede inscribir esta marca y cada Clan tiene una insignia diferente para la marca de sus Sangrados; usualmente se trata de símbolos acerca de la ferocidad o el valor. Ningún guerrero, bajo ninguna circunstancia, dirá nunca a ningún miembro de otra raza que significa su marca, ni mucho menos como fue realizada o por qué.

Ahora es un Cazador, un Yautja. Son la élite guerrera de su raza, constantemente aumentando sus habilidades y su renombre, mediante su experiencia en safaris. En caso de emergencia, pueden ser llamados de donde estén para defender su mundo y su gente.

Es también conocido el hecho de que algunos humanos han sido Sangrados. Esto era mal visto por la mayoría de la comunidad Yautja, y a un Cazador que Sangraba un humano, se le consideraba de Mala Sangre. Sin embargo algunos de los ancianos que respetan a sus compañeros humanos, aprobaron esta acción, y desde entonces la "marca" de un humano es considerado solamente excéntrica, y no criminal.

Una vez Sangrados, ya no hay lugar para mirar atrás o para los sueños de su juventud. Un guerrero no perderá el tiempo en mirar sobre su hombro tiempos pasados. Lo hecho, hecho está.

Un guerrero Sangrado rara vez siente miedo en batalla. Tienen asumido que la muerte puede llegarles en cualquier momento

### *El Guerrero Negro*

Con el tiempo el Guerrero Negro ganará todas las batallas.

Para ser recordado como un valiente, un Yautja probablemente se cuidaría de la muerte antes de su Uls-kue (descanso final).

Todos los Yautja se muestran preocupados y angustiados sobre su propia muerte y la manera apropiada de que ésta suceda. Posiblemente nadie estará allí para dar testimonio de sus muertes y llevar la leyenda a sus parientes y amigos. Nadie podría saber si murieron valientemente o no. Pero al final de los tiempos lo sabrán. Todos los seres morirán, tarde, o temprano, pues nadie ha escapado nunca al Guerrero Negro.

Pero si la muerte les llegará en una batalla ¿Acaso no se presentarían ante los dioses con sus cuchillas bañadas en sangre, y sus risas hacia la Muerte aún resonando a su alrededor? Esa es la forma, el camino que un Yautja debe seguir para mantener su honor hasta el final.

A veces se dice entre los grandes Yautjas, que al sonreír en la cara de la propia Muerte se puede incluso acobardar al Guerrero Negro. Una muerte noble es igual victoria que una noble conquista.

### *La Senda del Guerrero*

Los Yautja no tienen realmente una religión como tal, tienen dioses pero no rezan a ninguno de ellos pues según sus creencias de nada les iba a servir. Para los Yautja su camino esta marcado desde el día en que nacen. Cetanu, el Dios de la Muerte teje el hilo de sus destinos y sólo aquellos que reciben su gracia llegarán a convertirse en Ancestros, el resto caerá por el camino y su Senda se verá cortada.

Sin embargo, al final, cuando llegue su Dhi'kai-di y el Guerrero Negro les alcance, deberán rendir cuentas ante sus dioses. Sólo los guerreros que hayan conseguido el suficiente honor entrarán en el Salón de los Héroes.

Un verdadero Yautja siempre debe estar embarcándose en nuevas cacerías. Demasiado tiempo en un mismo lugar entumece los músculos, embota el alma del guerrero y vuelve su Senda rocosa e ilusoria.

### *Otros Rituales*

Existen otros muchos rituales tradicionales en la cultura Yautja, se desconoce cuál es la función de muchos de ellos, pero la mayoría se siguen por continuar con las antiguas costumbres.

- En el Cántico del Beso de Medianoche, uno a uno los Yautjas irán alzando sus lanzas y sus voces hacia el cielo.

- Una parte del Ritual de la Buena Voluntad es avanzar con sus lanzas desplegadas frente a ellos.

- El Yautja se pone en posición, coloca sus manos a ambos lados de la boca y realiza la Llamada: una larga ululación finalizada por un rudo gruñido en un tono más bajo. El resto le permite desenvolverse durante 10 segundos completos. Luego esperan en silencio. Esta es La Llamada (ka'rik'na) y el Sueño de Batalla (mesh'in'ga).

### *El código de honor*

Este es el Código de Honor para la raza Yautja. Es su ley más importante, y es como un código religioso para ellos. Es tomado con la mayor seriedad, y nadie puede siquiera bromear con romperlo. Una falsa acusación de una violación al Código de Honor te destruirá cuando la noticia de tu indiscreción sea hecha pública. Romper el código es dejar de ser considerado un Yautja, y ser algo que debe ser exterminado con la misma consideración y honor que un bicho rastrero: son destruidos en cuanto se les encuentra.

Un Yautja sin Honor debe probarse a si mismo en la nueva casta en que se encuentre. Podrá tener armas y armadura pero no trofeos, vendiendo estos para conseguir nuevas baratijas. Cuando un Yautja encuentra el deshonor y su Clan lo descubre, deberá enfrentarse a las consecuencias o exiliarse.

**Cazando una Pieza Honorable:** Cuando caza, el Cazador debe estar seguro de que su presa es considerada "Pieza", y legal para cazar. Algunas veces el Cazador se igualará a las presas (no usando el cañón de plasma o alguna otra arma).

**Fallando en la cacería:** Si el Cazador falla en la cacería, él deberá tomar su propia vida, prefiriendo morir que vivir en la vergüenza. Es por ello que cada cazador incluye entre su equipo, una bomba termal capaz de destruir todo objeto que se encuentre en un amplio radio de acción. Para los cazadores, este suicidio es mejor que volver derrotado a su mundo. De todas maneras, algunos cobardes o Malas Sangre prefieren vivir en la oscuridad que morir. Esto es considerado poco honorable y el suicidio es entonces "asistido" por un Arbitrador. Es mucho mejor morir valientemente que hacerlo cobardemente y sobrevivir escondiéndose de sus enemigos.

### *Normas*

En definitiva, el Código de Honor de los Yautja puede resumirse en las siguientes 10 leyes:

- 1) No dañar nunca a ningún inocente. Aquellos quienes no dañan no deberían ser dañados.
- 2) No cazar nunca a hembras embarazadas o jóvenes. Esto es para asegurar la continuación de las especies.
- 3) Cuando se cace para comer, caza siempre a los más débiles. Esto es para purificar la línea de las especies.
- 4) Cuando caces por trofeo, coge solamente la presa que te ofrece deporte, o peligro o dificultad técnica.
- 5) Nunca reclames la muerte de otro como tuya. Hacer eso es arriesgarse a la cólera de su dueño legítimo.
- 6) Si la presa es herida por otro cazador, y el animal está muriendo sin deportividad, muestra honor a la muerte del otro.

Si la caza todavía muestra deportividad, puede ser un trofeo.

7) No disfrutes de la caza de otro, o caces en su territorio sin su permiso.

Todos los trofeos obtenidos de esta manera son trofeos robados y serán devueltos a su dueño legítimo.

8) Aquellos quienes te venzan en una caza limpia y te muestren su compasión serán considerados nuestros iguales.

Debes matarlos a ellos y a ti mismo, o adoptarlos como tus Pupilos de Honor, con las responsabilidades que ello conlleva.

9) Nunca permitas que nuestra tecnología caiga en manos de otros seres o permitas que nuestra existencia sea conocida.

Eso podría poner en peligro nuestra supervivencia.

10) Aquellos que rompan el Código son renegados, no se les considerará Yautja y deben ser destruidos si se les encuentra.



### *Juicios*

La mayoría de estos crímenes son obvios y son juzgados por un arbitrador.

Sin embargo, en ocasiones, cuando ambas partes se acusan mutuamente, el caso es resuelto por un encuentro de lucha libre. Es por ello que nunca se debe insultar a un Yautja si no te crees capaz de convertir tus palabras en acciones, si no es así lo mejor es que te sometas a sus órdenes. Por lo general, se lucha hasta que se expulsa a uno de ellos del cuadrilátero o se le consigue inmovilizar, pero en el caso de que uno acuse al otro de robar su presa, se luchará hasta la muerte. Las razones más comunes para un encuentro son las siguientes:

Derecho a cazar.

Derecho a un terreno de cacería.

Resolver una disputa trivial.

Reclamar honor.

Reclamar la presa de otro.

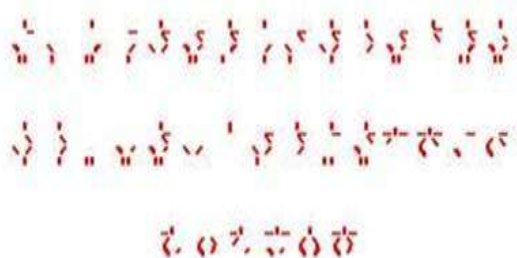
De todas maneras, para los crímenes más obvios, o los más atroces, se llama a un Arbitrador. Él representa al juez, al jurado y al verdugo. Comúnmente son Honorables que han demostrado antes su seguimiento de las reglas del Código de Honor, y no hay apelación para sus decisiones. Hay unas pocas diferencias sutiles entre un Cazador normal y un Arbitrador, entre ellas está la edad y la honorabilidad.

El peor crimen posible es, sin duda, el asesinato intencionado de otro Yautja. Aunque, esto excluye la auto defensa y matar al contrario durante un encuentro de lucha a muerte.



### *El lenguaje yautja.*

Los Yautja tienen un lenguaje verbal y escrito complejo, que además no se limita tan sólo a las



palabras sino que utiliza otros muchos sonidos, a la vez que el lenguaje corporal. Las palabras están escritas en español tal como se pronunciarían (aproximadamente) en Yautja, pero evidentemente los Yautja utilizan su propio alfabeto.

Para pronunciar los vocablos de manera correcta debe tenerse en cuenta que:

Las apóstrofes (') y las "h" intercaladas deben considerarse como una aspiración o un alargamiento de la letra inmediatamente precedente. La "h" al comienzo de palabra debe tomarse como un especial énfasis en la siguiente letra.

Un guión "-" representa una pausa (muy ligera).

La combinación "th" suena como una zeta líquida (una mezcla de zeta "z" y ese "s")

La "y" no se pronuncia igual que la "ll", sino con acento argentino.

La "v" no se pronuncia igual que la "b", su sonido es similar al de la "b" pero con una "f" delante.

La "j" precedida de consonante suele pronunciarse como "ll".

Para terminar, puede que os parezca muy complicado pronunciar algunas cosas, pero si tuvieseis cuatro mandíbulas no pensaríais igual.

### *Expresiones*

**¡C'jit!** - "¡Maldición!"

**Dteik-te sa-de nav'yi-kon dtein'on vepai-de** - "Batalla comenzada no termina hasta el final."

**Dhi'kai-di** – descanso final, sueño cercano a la muerte, muerte.

**Hma'mi'de** – traducción desconocida.

**¡Kai'cti!** - "¡Suficiente!".

**Em-dichak/Em-di'lak o Dh'chek/Dh'lek** - "Sin piedad/Sin Temor".

**¡Pok!** – exclamación.

**¡El-osde'pok!** – un insulto.

**Payas Leityín-de** - "Recuerda la Práctica de los Dioses".

**Then-de le'jasuan 'alun'mayin-del vepai-de yika-de jasu-de paya** - "Instrúyete en el regalo de las vistas, o acaba la danza de los dioses caídos."

**U'sul-kue** – descanso final.

### *Palabras Tecnológicas.*

**Awu'asa** – Armadura corporal.

**Gkinmara** - video cámara.

**Kai'cti-pa / Kaitip** – cuchilla doble de la muñeca.

**Tai-e-ti** – cápsula de escape.

**Yeyindi** - "Un Valiente".

**Peia** – un dios, un guerrero conquistador.

**Piodi amedha** – Carne Blanda.

### *Palabras Misceláneas.*

**Amedha** - carne

**Pai-de** - final

**Séntlip** - tipo de bebida, de efectos similares al alcohol.

**Sh'ekt-a** – hiperactivo.

**Shiva** – prueba, juicio.

**Dei-shui** – almizcle Yautja .

**Dhto** – un tipo de árbol.

**Gkei'mun** – fácil o simple.

**Grai'si-pe** – estampida.

**Guan** – noche.

**J'shak** – clemencia.

**Dh'lak** – miedo/temer.

**Julaish-pi** – loco.





**Jult'ah** – vigilar las espaldas o mirar atrás, centinela, observador.

**Kantra** – plegaria.

**Keindi** - duro .

**Kuei** – tramposo o furtivo.

**L'ulish-pe** – Loco.

### *Lenguaje Corpora.l*

**Cabeza inclinada a un lado** - curiosidad o contemplación.

**Mandíbulas bajas extendidas** – agresión.

**Cabeza gacha y vista al suelo** – sumisión.

**Mandíbulas abiertas** – cólera.

**Espalda arqueada y mandíbulas abiertas** – rabia.

**Empujar con una mano sobre el hombro de otro** – Desafío.

**Las mandíbulas se juntan produciendo un único "clic"** – considerar, estimar.

**Poner la mano sobre el hombro de otro y agitar** – saludo.

### *Animales comunes para los Yautja*

**Shi'imps** - terrestre; un guerrero oyó una vez un nombre humano para esta especie; muypreciado pues aunque esta especie no es muy feroz en batalla, es uno de los seres sin sentimientos más inteligentes conocidos.

**Ghequo** - un animal vicioso y sanguinario con un par de mandíbulas capaces de atravesar cualquier armadura; se trata de un mamífero carnívoro de unos 4 metros de largo que evolucionó en un entorno donde la mayoría de la vida salvaje mide entre 5 y 10 metros. (es poco más que una rata en su planeta).

**Kuti'yae** – reptil de seis patas del planeta Kut'y'ae; feroz en batalla, no muy listo.

**Pifc-nah'** – puede ser encontrado en el mundo nevado de Ywa; no muy inteligente, pero mortal no obstante; posee un único cuerno sobre su cabeza, destinado principalmente a luchar contra otros machos.

**Rjit** – tipo de animal.

**Rixio-asul** – la brillante coloración de la espalda de este crustáceo no proviene de medios artificiales; la vida en su planeta tiene una extraña pigmentación si se compara con la de la mayoría de los planetas; es un molesto enemigo que mastica tus pies.

**Tarei'jasan** – pequeño insecto.

### *Vocabulario de Combate.*

**Dteik-te** – luchar.

**Jaiyu** – posición de combate, la posición correcta para destripar al contrario.

**Yehdin/Yehdin** – combate mano a mano; permite al Yautja mostrar sus habilidades, la primera caída determina el vencedor; no se usan armas; ambos combatientes podrían probablemente estar vivos todavía tras el combate.

**Keindi amedha shiva** – El juicio/prueba de la carne dura.

**Ka'rik'na** – la convocación o llamada (de un Yautja).

**Kihrait** – arena de combate / sala de entrenamientos / dojo.

**K'evan** – ejercicios.

**Mesh'in'ga** – el sueño de batalla.

**Nein-de** – tipo de cacería.

**Nein-desintye-da** – La Pura Victoria.

**Nein-desintye-de** – La Pura Victoria (pronunciación alternativa).

**Nan De-Than Guan** - "Beso de Media noche".

**Tarei hsan** – oponente indigno.

**Thasen** – totalmente centrado con sus propios pensamientos.

**Uman** – Humano.

## *Algunos Nombres*

**Bakuub** - "Lanza larga".

**Cetanu** – Dios de la Muerte.

**Dachande** - "Cuchillo Diferente".

**Dadtudi** - "Cuchillo Pequeño" (femenino)

**Guan-thuei** – Sangre Nocturna

**Keindi amedha** – Carne Dura (Aliens)

**Lud-ti Kali** - "Hacedora de Niños" (para referirse a la reina Alien)

**Mei'shuei** – molestia/fastidiar.

**Mi** – aceite.

**Mo** – no.

**Nan-ku** – vivo.

**Naxa** - tipo de fruta.

**En'di'si** – olor corporal Yautja.

**Nihku'te** - diente o colmillo.

**Nok** – unidad de medida (equivalente a 25 cm).

**Piodi** – suave, blando, delicado.

**Siyuit-de** – pobre y vana descripción de algo.

**Sitguen** – rápido y mortal.

**Te'dqi** – secreción de xenomorfo.

**Thei-de** - muerte/muerto/morir.

**Thuei** – sangre.

**Tiyo'ki** – lodo endurecido o tipo de roca.

**Ui'stbi** – geografía.

**Sébin** - tipo de insecto.

**Eskvai-de** - Nacimiento de un xenomorfo de un anfitrión, fase eruptiva.

## *Sonidos Vocales*

**Gruñido** - advertencia, entretenimiento, o risa.

**Siseo** – ira.

**Rugido** – furia.

**Ladrado** - cólera, ultraje, orden.

**Castañar los dientes** - avidez, considerar.

**"Clic"** - sorpresa, anticipación, avidez.

**Retumbo** - aviso, curiosidad, placer

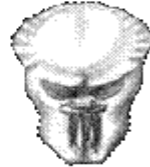
## *Expresiones Faciales.*



Duda



Furia



Incredulidad



Sonrisa



Odio



Risa

Durante la caza, los Yautjas emplean su sistema silencioso de gestos manuales para comunicarse con el resto de Cazadores. Este "lenguaje de signos" es muy simple y sólo permite comunicar mensajes simples o ideas.

## VEHÍCULOS



La alta tecnología de los Yautja les ha permitido viajar a lo largo y ancho del universo. Sin embargo, estos viajes no se realizan con ánimo de conquista, de hecho aunque los Yautjas opinan que si alguien merece adjudicarse el universo como suyo, estos son sin duda ellos mismos, no creen que el extenso universo pertenezca a nadie y sólo se preocupan por mantener a salvo sus escasos pero inexpugnables dominios. En realidad los largos viajes se realizan como misiones de exploración y sobre todo, para encontrar nuevas presas por las que competir.

Habitualmente las partidas de caza se organizan a bordo de grandes estaciones espaciales interplanetarias que son como pequeñas ciudades flotantes en las que los Yautja disponen de todo lo necesario para llevar una vida normal. Por lo general estas grandes estaciones están comandadas por algún Anciano de renombre y la mayor parte de sus ocupantes son machos, si bien en ocasiones las hembras también acompañan a los machos en sus cacerías pero por regla general mantienen un estatus inferior dentro de la estación independientemente de su habilidad en el arte de la caza. Las estaciones disponen a su vez de las suficientes naves de descenso para organizar las partidas de caza en los planetas elegidos y cuando estas finalizan, las naves de descenso regresan a la estación para dirigirse hacia otro nuevo mundo.

Las naves no tienen ningún tipo de despresurizador ni de antecámara entre las compuertas de apertura y el interior de la nave. El aire en si interior es pesado, de olor aceitoso, y está cubierto por una niebla espesa y calurosa que reduce en parte la visibilidad. La luz es de un color rojo anaranjado y procede de las brillantes paredes, cubiertas de incomprensibles y elaborados símbolos, algunos tallados sobre los caparazones de sus presas.

Por si mismas las naves están totalmente automatizadas, aunque los Yautja conocen perfectamente cómo funcionan. No se sabe a ciencia cierta si son escudos de fuerza u otros dispositivos similares los que mantienen el aire en el interior aun estando las compuertas abiertas, pero lo cierto es que el aire interior nunca escapa. Los curvados corredores terminan en grandes salas adornadas por pilares rojos que se unen en el centro de los techos; mientras nuevos corredores o bahías circulares se abren camino a cada lado.

Las tres naves más comunes en la sociedad Yautja son las siguientes, aunque existen numerosas variaciones respecto a las mismas (sobre todo en el caso de la Man'Daca)

### *Ner'uda (transbordador estándar).*

El Transbordador Estándar Yautja es una pequeña nave de descenso, diseñada para una rápida interceptación atmosférica, y la posterior inserción de un único Cazador en busca de Honor. Son embarcaciones de corto alcance y no pueden viajar más allá del sistema solar en el que hayan sido liberados. Son similares a las naves de descenso humanas, pero a diferencia de estas tienen muy poca maniobrabilidad en la atmósfera. No tienen una fuente de energía visible. El vehículo se deja caer en la atmósfera y no empieza a activar sus propulsores hasta unos 600 metros sobre el nivel del mar.

Son bastante pequeños. Tan sólo mantienen aire y comida para un único cazador aunque tienen capacidad extra para un número apropiado de trofeos. El Ner'uda, después de completar una misión, puede lanzarse al exterior de la atmósfera en menos de dos minutos. A pesar de todo, los Ner'udas son muy poco usados, pues la nave es muy poco maniobrable, y está equipada con unas pocas armas. Cuando aterriza puede auto-enterrarse en la tierra o lanzarse de nuevo a la órbita, ya que es invisible a los sensores, y esperar allí a la orden de auto-destrucción, o la orden de regreso para recuperar a un exitoso y esperanzado cazador.

### *Man'daca (nave de clan estándar).*

Las familias de cazadores normalmente se mueven alrededor de los sistemas en estas naves que varían tanto en tamaño como en diseño. De hecho, se rumorea que cada Clan personaliza sus propias embarcaciones. Con el paso de las generaciones, las naves son cada vez más diferentes del formato original.



La Man'Daca estándar es la nave más empleada por los cazadores, pero no suelen aterrizar en los territorios de caza hasta que otros Clanes más importantes no los hayan abandonado. Los miembros de todas las Castas viven dentro de la misma embarcación. Las cubiertas inferiores, reservadas para las castas más bajas, están sucias y húmedas.

Para cocinar se usan fuegos, y los cazadores duermen en el suelo. Las Castas Altas tienen sus propias habitaciones y consiguen la mejor comida. Los combates furiosos entre miembros de diferentes castas son comunes, en un intento de las castas inferiores por aumentar su rango. Aquellos que consiguen vencer, aumentan su nivel en la nave. Los más Honorables comandan las Man'Dacas a unirse a las cacerías, y en caso de que no encontrar ninguna, ellos mismos comienzan una nueva.

Estas embarcaciones están equipadas con Ner'udas para descargar a los Yautjas en una posible cacería.

Las Man'Dacas tienen un alcance efectivo ilimitado pero deben parar y recargar sus motores durante una semana después de agotar su energía. No se sabe muy bien por cuanto tiempo pueden viajar las Man'Dacas entre cada revisión, o si necesitan siquiera revisiones una vez en el espacio. Todas las evidencias indican que estas embarcaciones, de alguna manera, se mantienen en funcionamiento por si mismas. Incluso la gran variedad de armas parece ser de mantenimiento libre.

Mientras las cubiertas del fondo son los suburbios, en las cubiertas más altas se encuentran los altos mandos y las castas importantes, y las cubiertas centrales constituyen el centro de operaciones. Entre furiosas peleas, muestran trofeos, fabrican armas, se cuentan las hazañas... comunidades enteras florecen o caen constantemente en las distintas cubiertas de una Man'Daca.

A menudo los Man'Dacas disponen de naves de descenso que son versiones reducidas de si mismo, en las que los grupos de cazadores pueden descender a los planetas sin necesidad de hacer descender a todo el Clan, exponiendo además su único medio de transporte.

### *Atolón yag'd'ja (nave nodriza estándar).*



Las monstruosas naves nodrizas Yautja son grandes bases móviles que se rumorea existen, aunque ningún miembro de una raza no Yautja las ha visto nunca. Son embarcaciones totalmente independientes donde una gran variedad de naves más pequeñas pueden atracar, interactuar, e incluso luchar; o simplemente, volar a su alrededor. Estas naves difícilmente son dirigidas a combates directos contra ninguna otra fuerza, pero suelen usarse como ciudades flotantes donde los Yautjas pueden atracar y mostrar sus nuevos trofeos.

Al igual que el resto de las naves, son invisibles a todos los sensores, haciendo virtualmente imposible el encontrarlas en la inmensidad del espacio a no ser que viajes en otra embarcación con su misma tecnología. Todas las naves Yautja están equipadas con unos sensores, denominados atalayas, capaces de localizar Atolones cercanos. Se rumorea que muchas de estas estaciones se encuentran dentro de territorios de razas hostiles, pero evitan ser detectados manteniéndose fuera de las trayectorias normales de las naves enemigas. Como las Man'Dacas, los Atolones tienen suburbios separados de las clases altas por cubiertas, la única diferencia es que hay muchas más cubiertas que en las Man'Dacas. Aquí, los guerreros pueden buscar pareja o compañeros de caza, luchar por su honor, y adquirir nuevos artefactos, dispositivos y armas.

Los Atolones no suelen moverse a menudo, pero en ocasiones se fletan si es necesario moverse a otros sistemas solares, o simplemente se dejan a la deriva. Difícilmente se introducen por completo en un sistema por temor a ser detectados, en su lugar suelen dejarse por los exteriores de éste. Nunca inician cacerías, pues dejan que sean las naves más pequeñas las que las organicen. Los Atolones tan sólo contienen un puñado de naves propias y un grupo de sus propios operarios pero al tiempo que van vagando entre los sistemas, diferentes grupos de Yautja van instalándose o abandonando sus cubiertas, llegando a haber más de 500 pasajeros en todo momento. Algunos tienen a numerosos deshonrados sin hogar, que no tienen a donde ir. Estos infelices esperan a recobrar las fuerzas necesarias para volver a la caza, o el momento en que les llegue la muerte, o su suicidio sea "asistido" por un Arbitrador.

Aunque en ocasiones las naves más pequeñas luchan entre ellas por cuestiones de honor, no se obtiene ningún honor por atacar un Atolón.

- "¿Quién exige el Honor de encarar primero a la carne fresca... en solitario?"

Todos los aspirantes blandieron sus armas al tiempo, furiosamente pero todavía en silencio.

Entonces el líder se rió:

- "Sois todos unos necios temerarios. Ahora, la primera parte de la Senda queda a través de esa puerta"

Y señaló la compuerta de salida de la nave.

# SINTÉTICOS



## FISIONOMÍA

Los Sintéticos, o Personas Artificiales, son una de las piezas de ingeniería más elaboradas del S XXII.

El sintético moderno es una máquina muy compleja: más fuerte, más rápido y mejor coordinado que un humano medio. El chasis básico es un esqueleto de fibra de carbono con puntos de anclaje para una musculatura artificial. Los músculos son coloides de silicona cultivados, e impulsados por micro-hidráulica o estímulos eléctricos. La energía del androide es suministrada mediante una célula recargable de combustible de hidrógeno de 25 kws, con una autonomía aproximada de 400 días.

Como en un humano, la estructura esquelética es intrínsecamente inestable y está eficazmente suspendida por la musculatura. A diferencia de otras maquinarias antropomórficas, como los montacargas, no existe ninguna articulación, motorización conjunta o girostabilización...

Aunque los músculos puedan resistir un desgaste considerable, la carencia de auto-reparación significa una pérdida eventual de fuerza y de elasticidad. Es recomendable que el sistema muscular sea revisado en una base regularmente y la sustitución de elementos cada ciertos años. La disposición de la musculatura y de otras funciones internas, son homólogas a las del cuerpo humano. En todos los aspectos, los sintéticos están diseñados para ser prácticamente indistinguibles de un humano real.

En años recientes se ha aumentado el número de sintéticos asignados a unidades de Marines Coloniales. Aunque la convención de Ginebra prohíba equipar de androides con armas o capacidades de combate, la Infantería Colonial los considera un recurso inestimable. Apoyan a unidades de primera línea como miembros multifuncionales y bases de datos móviles. Los androides marines siempre son empleados en un papel no combatiente, por lo general como conductores, pilotos, médicos y consejeros científicos. Aunque sean inteligencias artificiales, legalmente los androides son clasificados como propiedad de las compañías, y pueden ser utilizados en el lugar de personal corriente.

Aunque el aspecto cosmético de un sintético parezca un rasgo de superfluo, sobre todo en un modelo militar, la experiencia práctica ha mostrado que es un componente necesario para la eficacia e integridad de una unidad. La mayoría de los soldados humanos son psicológicamente incapaces de interrelacionar con un androide morfológicamente distinto; por consiguiente, el aspecto físico y el comportamiento de las unidades sintéticas son diseñados específicamente. La mayor parte de sintéticos de los Marines Coloniales aparecen como hombres/mujeres maduros, de una edad de unos 40 años. Sus personalidades, indiosincrásis aparte, pueden ser descritas como pasivas o no amenazantes.

Algunos estudios publicados en años recientes han sugerido que los androides tienen un papel importante dentro de las pequeñas unidades de infantería, tanto como un partido neutro impasible, como una influencia maternal/paternal, en sostener al grupo de forma eficaz.

La mente del sintético consta de 60 procesadores integrados con una velocidad de procesamiento de 10 elevado a 15 operaciones por segundo. La capacidad de memoria incluye 1 Terabyte de RAM y 1.2 Petabyte de memoria no-volátil, el sistema está construido alrededor de un conductor lógico heurístico muy poderoso, tomando decisiones basadas sobre datos sensoriales, experiencia y enormes bases de datos incorporadas al androide. Las funciones intuitivas están sacadas de una suite de programas anidados contextuales y semánticos unidos a un mapa de jerarquías entrelazadas. Sin embargo, la capacidad de un androide de entender y tratar lo abstracto y simbologías, aunque poderosa, es limitada.

El pensamiento del sintético y la personalidad están esencialmente contruidos, y no hay ninguna conciencia verdadera dentro de su mente. Demuestran una serie de emociones sintéticas, superficialmente registra la conciencia de sí mismo y, lo más importantemente, tiene la capacidad de razonar, conceptuar y ofrecer opinión. Sin embargo, estas capacidades no muestran ningún tipo de sentimientos ni conciencia humana.

A pesar de su ventaja en velocidad y fuerza sobre los humanos, y su insensibilidad al dolor, las fibras sintéticas no son especialmente resistentes. Aunque el compuesto de grafito de la estructura esquelética de un androide es robusto, sus componentes electrónicos, musculatura y fluidos son muy vulnerables al choque hidrostático y al efecto explosivo de las armas de fuego. Un golpe directo al procesador central o a la célula de combustible causará la desactivación inmediata de una unidad, aunque en la mayor parte de casos un androide parcialmente destruido puede seguir en funcionamiento, aunque impedido. En ambientes hostiles, los sintéticos requieren de protección similar a las personas a fin de sobrevivir.

Aunque las fibras sintéticas no requieran de una atmósfera respirable, las atmósferas corrosivas los derretirán, la presión extrema los aplastará y el vacío los hará explotar. La exposición prolongada a una presión atmosférica baja puede causar traumas internos debido a la alta proporción de los fluidos coloides usados en la fabricación de su musculatura y piel.



## Normas

Todos los sintéticos siguen las siguientes normas:

A menos que se trate de un sintético de combate, el sintético no puede dañar o, por omisión de acción, permitir que sea dañado un ser humano. Tienen respuestas emocionales suaves pero ningún capricho emocional importante.

Los sintéticos no tienen aguante. Son inmunes a la fatiga y a cualquier arma que cause daño contundente.

Son inmunes al miedo, al control mental, y a cualquier manipulación mental, sensorial, o emocional.

No poseen capacidad de recuperación. Pero pueden ser reparados.

No sufren penalizadores por heridas. Solo cuando entran en estado moribundo sus cuerpos empiezan a funcionar mal. Por cada cinco puntos de vitalidad perdidos, por debajo de cero, todas sus características perderán un punto, cuando pierda todos los puntos, el sintético será destruido. Un daño en el cerebro en estado moribundo supondrá el fin del sintético.

Los tejidos sintéticos son más resistentes. Un sintético puede usar su constitución como armadura natural contra el daño letal, pero no contra el daño energético o térmico.

Poseen libertad de pensamiento, pero siempre deben cumplir la directriz básica con la que sean programados (investigar, servir, proteger, o cualquier otra cosa que se le ocurra).

No pueden acumular riqueza, pero pueden usar las ganancias obtenidas en una misión para repararse (10\$ por PV) o comprar ciberimplantes u objetos personales. El "sueldo" de un sintético se descuenta del sueldo de cada PJ (un 5% por sintético). Esto es algo que ven muy mal algunos mercenarios, pero las corporaciones son muy claras: si se quiere la ayuda de un sintético, se ha de correr con los gastos.

Para reparar un sintético se debe de realizar tiradas de Inteligencia + Electrónica a dificultad 15, por cada éxito, se recupera un PV. Cada tirada exige media hora de tiempo y herramientas y medios adecuados.

## MODELOS

### *Sintéticos de propósito general*

Son sintéticos creados a semejanza humana, suelen tener un uso específico, y son producidos en masa por las grandes compañías. Cambian con cada modelo lanzado pero tienen muchas semejanzas. Su aspecto externo puede variar, pero todos están diseñados a partir de un modelo base, al que se le aplican una serie de modificaciones.

**Solo los sintéticos de propósito general pueden ser usados como personajes.**

Para PJS sintéticos sigue las siguientes normas:

- Los sintéticos no pueden comprar equipos, solo el equipamiento que se le otorgue para su misión.
- El límite en sus habilidades y características está en 15, no en 10.
- No pueden adquirir ni ventajas ni desventajas que no estén relacionadas con su cuerpo o la mente.
- Deben ser de un uso específico. Las habilidades que se adquieran a la hora de confeccionar el personaje deben reflejar este hecho. Una vez creado, a lo largo del juego, el jugador es libre de gastar su experiencia como desee.
- Como ya se ha dicho, no sanan heridas, si no que han de ser reparados. Tampoco mueren al llegar su salud a cero, si no que pierden un punto en todas sus características por cada 5 puntos de salud negativos.
- Todo sintético cuenta la ventaja "inmunidad al dolor y al miedo", que los vuelven inmunes a estos males, y las desventajas Esclavo y Deber (obedecer programación, a definir) a nivel 5. Gracias a ello, un sintético cuenta con 10 PG adicionales a la hora de crear su ficha.

Si un PJ es capaz de acumular el suficiente dinero, podrá comprar su propio sintético. En ese caso, el jugador responderá por el en todo momento.



## Creación de PJS.Sintéticos.

Los sintéticos de uso general pueden ser de varios tipos, todos creados a partir de un modelo base. A continuación dejamos los modelos más usados y populares. Eres libre de crearte los modelos que quieras. Para ello, solo debes coger el modelo base, inventarte un propósito, y adaptarlo como mejor creas.

**Modelo base.** 35000 \$. Modelo sin funciones preestablecidas.

INT: 3	CON: 3	VOL: 3	CAR:3
DES:3	FUE: 3	HAB: 3	PER:3
Nombres de ejemplo: "Rod", "Skank", "Gutterboy",			
Alerta: 3; Pelea:3; Persuasión: 3; Atletismo:3 Sigilo: 3; Educación: 3; Puntería: 3			
Ventajas: 24 PC, 40 PG +10 PG extras a causa de las desventajas. Inmunidad al agotamiento y al miedo.			
Desventajas: Necesita ser revisado un programador altamente cualificado para funcionar. Imposibilidad de dañar a un humano, Cumplir misión.			
Equipo: - .			

**Sintético corporativo.** 55000\$. Modelo estándar para trabajar como asesor científico.

INT: 10	CON: 5	VOL: 3	CAR:3
DES: 6	FUE: 6	HAB: 9	PER:6
Nombres de ejemplo: "Ash", "Andy", "Lizzy", "Doyle", "Sylvie".			
Alerta: 5; Pelea: 3; Persuasión: 7; Educación: 5; Atletismo: 4; Sigilo: 3; Puntería: 3; Investigación: 8; Informática: 6; Ciencia: 6; Disparo: 3; Psicología: 8;			
Ventajas: Inmunidad al agotamiento y al miedo. Lectura rápida. Ambidiestro. Calculadora humana.			
Desventajas: imposibilidad de dañar a un humano, Cumplir misión.			
Equipo: Equipo científico estándar. Pistola.			

**Sintético militar.** 65000 \$. Con funciones para el manejo de equipos electrónicos, pilotaje y defensa.

INT: 5	CON: 7	VOL: 3	CAR:3
DES: 7	FUE: 8	HAB: 6	PER:9
Nombres de ejemplo: "Bishop", "Dawn", "Crowe", "Brook", "Costas".			
Alerta: 5; Sigilo: 5; Pilotar:3 Pelea:5; Puntería: 3 Medicina:2 Persuasión: 3; Disparo:5 Supervivencia:5 Atletismo:5 Conducir:5 Mecánica:2 Educación: 3; Artillería: 5 Informática:5			
Ventajas: Inmunidad al agotamiento y al miedo. Lectura rápida. Ambidiestro. Calculadora humana			
Desventajas: imposibilidad de dañar a un humano, Cumplir misión.			
Equipo: Equipo electrónico estándar. Pistola.			

**Sintético de combate.** 75000\$. Polémica versión, diseñada para la lucha, incluso contra seres humanos.

INT: 4	CON: 9	VOL: 3	CAR:3
DES: 7	FUE: 10	HAB: 3	PER:9
Nombres de ejemplo: "Bueller", "Powell", "Easley", "Blake"			
Alerta:8 Sigilo:6 Educación: 3 Pelea:3 Puntería:6 Artillería:4 Persuasión:3 Disparo:8 Pilotar:6 Atletismo: 8 Supervivencia:6			
Ventajas: Inmunidad al agotamiento y al miedo. Visión nocturna. Ambidiestro.			
Desventajas: Cumplir misión.			
Equipo: Pistola. Arma automática. Pack médico.			

**Sintético paramédico.** 90000\$. Modelo especializado en tareas médicas y quirúrgicas.

INT: 12	CON: 4	VOL: 5	CAR:3
DES: 4	FUE: 4	HAB: 7	PER:9
Nombres de ejemplo: "Payne", "Floyd", "Orson", "Paxton"			
Alerta:3 Puntería:3 Investigación:7 Pelea:3 Conducir: 5 Psicología:7 Persuasión:8 Sigilo:3 Educación:3 Atletismo: 3 Pilotar:5 Medicina: 11			
Ventajas: Inmunidad al agotamiento y al miedo. Ambidiestro. Calculadora humana.			
Desventajas: imposibilidad de dañar a un humano, Cumplir misión.			
Equipo: Equipo médico estándar. Medicamentos.			

**Sintético social.** 100000\$. Modelo confeccionado como prostituta, relaciones públicas o acompañante.

INT: 7	CON: 4	VOL: 6	CAR:12 +2
DES: 5	FUE: 4	HAB: 4	PER:6
Nombres de ejemplo: "Judith", "Claire", "Shana", "Morgan", "Virgil"			
Alerta:3 Sigilo:3 Psicología:8 Pelea:3 Puntería:3 Educación:3 Persuasión:8 Actuar:8 Subterfugio: 7 Atletismo:3 Etiqueta:9			
Ventajas: Inmunidad al agotamiento y al miedo. Atributo mejorado: Carisma +2.			
Desventajas: imposibilidad de dañar a un humano, Cumplir misión.			
Equipo: - .			

## Modelos especiales

Son modelos no estandarizados, creados como frutos de experimentos, o de necesidades específicas. Estos modelos no pueden ser usados como personajes, pero puedes introducirlos como PNJS o como enemigos. Aquí deo algunos ejemplos, sacados de los viejos cómics de "Dark Horse".

Puedes crear cualquier modelo que imagines, para ello solo tienes que alterar las características a tu antojo y dotarles de las habilidades y ventajas que estimes oportunas.

**Prototipo xenomorfo.** 1.500.000\$. Modelo que se creó con el fin de introducirlo dentro de una colonia e investigarla desde dentro. El experimento fue un fracaso, los alienígenas se percatan en seguida del intruso. De todas formas han demostrado ser útiles como método de combate contra los xenomorfos, dado a su resistencia a la sangre ácida y a sus notables habilidades de combate.

INT: 6	CON: 8	VOL: 3	CAR:2
DES:9	FUE: 12	HAB: 6	PER:7

Nombres de ejemplo: "Norbert", "Jerry".

Alerta:8	Puntería:6	Pilotar:4
Pelea:9	Disparo:5	Electrónica:7
Persuasión:3	Sigilo:8	Supervivencia:6
Atletismo:8	Conducir: 4	Acrobacias: 8

Ventajas: Visión nocturna. Blindaje +8. Garras, mandíbulas, cola, mandíbula doble (ver suplemento de aliens para mayor información). Inmunidad al ácido. Sentido del tiempo. Memoria prodigiosa. Brújula.

Desventajas: Cumplir objetivo. Sin voluntad propia.

Equipo: Variable.



**Sintético de asalto "titanium".** 1.350.000\$. Modelo definitivo de combate. 3 toneladas de titanio reforzado, armado hasta los dientes. Fueron concebidos para frenar la amenaza xenomorfa, pero dado su alto coste, nunca han sido producidos en grandes cantidades.

INT: 1	CON: 15	VOL: 3	CAR:2
DES: 9	FUE: 15	HAB: 2	PER:10

Nombres de ejemplo: "Dean".

Alerta:8	Agilidad:3	Disparo:12
Pelea:15	Puntería:14	Atletismo: 15
Persuasión:3		Artillería: 6

Ventajas: Visión nocturna. Blindaje +17. Sentido del tiempo. Visión electrónica. Inmunidad al ácido.

Desventajas: Cumplir objetivo. Sin voluntad propia.

Equipo: Cañon de plasma, rifle de plasma, lanzagranadas, lanzallamas.



**Modelo de seguridad.** 950.000\$. En un principio, fue diseñado como sustituto del modelo corporativo en situaciones adversas. Pero dado su alto coste, La Corporación decidió al final dedicarlo a la lucha xenobiológica.

INT: 3	CON: 15	VOL: 1	CAR:1
DES: 8	FUE: 12	HAB: 1	PER:7

Nombres de ejemplo: "Karl".

Alerta:8	Disparo:7	Investigación:6
Pelea:6	Conducir:	Psicología:
Persuasión:6	Artillería:6	Educación:3
Atletismo:8	Pilotar:7	Mecánica:7
Sigilo: 7	Intimidar:5	Coraje:6
Puntería:6	Electrónica:7	Informática:7

Ventajas: Visión nocturna. Blindaje +7. Sentido del tiempo. Inmunidad al ácido. Ambidiestro. Memoria prodigiosa. Calculadora mental.

Desventajas: Cumplir objetivo. Sin voluntad propia.

Equipo: Variable.

# SISTEMA DE JUEGO

---



# RESOLVER ACCIONES

## LA TIRADA BÁSICA

Los dados se tiran cuando se requiere resolver conflictos dramáticos, o cuando no se está seguro del resultado de una acción. Sirven para introducir el azar y la emoción en el juego.

Cuando tu héroe intenta realizar una acción difícil o emocionante, tira los dados para ver si tiene éxito. **Suma atributo + habilidad + una tirada de dado y compáralo con un número de dificultad (ND). Si la suma es igual o mayor, se tiene éxito.** En el caso que deseemos resolver un conflicto (una competición, una discusión, seducir a alguien, etc.), el ND es sustituido por la tirada del rival.

ND	Peso y distancia	Partir	Salud	Habilidad y pilotaje	Magia y poderes
3	2 Kg./m.		30s. sin respirar		
6	4 Kg./m.	Cristal	1 minuto sin aire	Retroceder, arrancar	
9	6 Kg./m.	Plástico	Colisión a 60 Km./h. Una bebida alcohólica	Acción muy sencilla	Izar algo pequeño, encender una vela
12	8 Kg./m.	Madera	Colisión a unos 100 Km./h.	Acción sencilla para un adulto: correr, saltar, etc.	Quemar una tabla, crear agua
15	16 Kg./m.	Tabla	Resistir un resfriado o unas horas al sol	Frenar un coche. Acción normal	Levitar, lanzar un rayo.
18	32 Kg./m.	Losas	Resistir una enfermedad normal o resistir un entorno riguroso	Acción complicada. Conducir o navegar en zig-zag, nadar, escalar	Invocar un oso, alzar un muro de tierra
21	62 Kg./m. Levantar a una mujer	Plomo	Resistir un veneno de potencia moderada. Colisión a 200 Km./h	Una acción difícil en la vida real. Esquivar algo conduciendo.	Moldear el hierro, perforar un muro
24	125 Kg./m. Levantar a un hombre obeso	Aluminio	Resistir una neumonía o similar. Resistir en un entorno hostil	Algo muy difícil. Pasar entre 2 objetos, recuperar el control pilotando	Invocar un demonio menor, moldear el acero
27	250 Kg./m.	Piedras	Evitar una borrachera. Colisión a unos 300 Km./h	Pilotar un avión en un huracán	
30	500 Kg./m.	Hierro	Resistir los efectos de una droga o enfermedad mortal	Acción humanamente imposible	Hacer que un volcán activo entre en erupción
33	1 t/Km.	Rocas sueltas.	Aguantar media hora la respiración		Mover objetos difíciles, como un alfiler
36	2t/Km. Alzar un coche	Acero	Resistir el veneno de una cobra	Acción épica	Transformar una moto en limusina
39	4 t/km. Alzar furgoneta	Reja de un castillo			Manipular reacciones químicas
42	8 t/Km.	Muralla	1 hora sin respirar	Acción increíble	Desintegrar algo
45	16 t/Km Alzar un tanque	Acero reforzado		Algo legendario	Manipular moléculas
48	32 t/Km.			Acción súper heroica	Provocar maremotos
51	64 t/Km.		Resistir el vacío del espacio exterior		Poner en órbita un elefante
52	Levantar trenes				
54	128 t/Km.	Adamantino		Acción titánica	Reflotar un barco
57	256 t/km.				Levitar montañas
60	512 t/Km.		Sobrevivir a una inmersión en magma	Acción cósmica	
63	1.024 t/km.				Destruir ciudades, mover continentes.
66	2.050 t/Km.	Continentes			Atravesar un planeta.
69	4.100 t/Km.			Acción divina	Lanzar una montaña fuera del planeta
72	8.200 t/km.		Vivir dentro del Sol		Desintegrar planetas
75	16.400 t/km.		Huir de agujeros negros		Reconstruir planetas



La narración suele comenzar por el jugador a la derecha del Narrador, sin embargo, si determináis que el orden de declaración es importante por algún motivo (como en un combate, donde lleva ventaja aquel que ataque primero), dicho orden se determinará realizando **una tirada de iniciativa (INI)**: el que saque más en una tirada de Destreza + Alerta, actúa primero.

Cada jugador dispone de una acción por turno de juego. Como acción se considera cualquier tarea imaginable, y que pueda ser realizada en unos tres segundos de tiempo de juego. Si la acción es especialmente larga, o repetitiva, podéis plantearos que un turno abarque más tiempo, siempre y cuando dicha duración se mantenga por igual en los turnos de todos los jugadores. Una vez descrita la acción, el turno acaba.

Y un consejo: Procura tener en mente siempre las posibles consecuencias de la tirada. No pidas tiradas si no tienes claro que va a ocurrir cuando el personaje logre o fracase en su cometido. Por ejemplo, no pidas una tirada de equilibrio si no has previsto que ocurrirá si el personaje muere en la caída, y te estropea el resto de la partida.

## ESCOGER RASGOS

Es importante saber combinar, de forma lógica y adecuada, el atributo y la habilidad que mejor se ajusten a la situación a resolver.

El nombre de las habilidades y características suele definir su uso, sin embargo, algunas pueden tener una cantidad de usos más amplio. Aquí dejamos algunos ejemplos con los casos más frecuentes, pero no dudéis en usar otras tiradas diferentes si así lo estimáis oportuno.

**Conocimientos. Asaltar un ordenador:** INT + Electrónica.

**Conocimientos. Conducir:** HAB + Conducir + la maniobrabilidad (MV) del vehículo. La MV es un parámetro de los vehículos que varía con su tamaño, en un coche suele ser -3 y en un camión -6. En el apartado de Vehículos se explica con más detalle.

**Conocimientos. Camuflarse:** INT + Supervivencia.

**Conocimientos. Hablar otro idioma:** INT + Educación.

**Conocimientos. Trampa de caza:** HAB + Supervivencia.

**Conocimientos. Arreglar un motor:** Habilidad + Mecánica.

**Evento social. Regatear:** INT + Persuasión.

**Evento social. Seducción:** CAR + Etiqueta.

**Evento social. Compostura en una fiesta:** VOL + Etiqueta.

**Evento social. Dominar:** Fuerza + Persuasión.

**Evento social. Asustar con el aspecto:** CON + Intimidar.

**Evento social. Intimidar con la voz:** CAR + Intimidar.

**Evento social. Impresionar:** Habilidad + Persuasión o habilidad que defina la tarea u oficio.

**Evento social. Sostener un engaño:** Inteligencia + Subterfugio.

**Evento social. Mantenerse firme:** Voluntad + Coraje.

**Evento social. Dar un discurso:** Inteligencia + Liderazgo.

**Evento social. Animar a las masas:** Carisma + Liderazgo.

**Evento social. Engañar:** Inteligencia + Subterfugio.

**Evento social. Embaucar:** Carisma + Persuasión o Psicología.

**Evento social. Evitar un engaño:** Inteligencia + Alerta o Concentración.

**Investigación. Averiguar funcionamiento:** INT + Electrónica o Ciencia (según artefacto).

**Investigación. Tirada contra la sorpresa:** PER + Alerta.

**Investigación. Memorizar cosas:** INT + Concentración.

**Investigación. Seguir un rastro:** PER + Investigar.

**Investigación. Fijarse en detalles:** INT + Investigar.

**Investigación. Darse cuenta de algo:** INT + Alerta.

**Investigación. Buscar:** Inteligencia + Investigar.

**Investigación. Sospechar de alguien:** INT + Psicología.

**Investigación. Pedir un favor a un contacto:** CAR + Subterfugio.

**Investigación. Obtener información:** INT + Subterfugio.

**Investigación. Deducir un resultado empírico:** INT + Ciencia.

**Investigación. Deducir comportamiento:** INT + Psicología.

**Investigación. Descifrar un jeroglífico:** INT + Educación.

**Investigación. Analizar una sustancia:** INT + Ciencia.

**Picaresca. Hacerse entender mediante gestos:** Inteligencia + Actuar.

**Picaresca. Carterista:** HAB + Sigilo.

**Picaresca. Escondarse:** Inteligencia + Sigilo.

**Picaresca. Desaparecer de repente:** Destreza + Sigilo.

**Picaresca. Desmontar antirrobo:** Habilidad + Sistemas.

**Picaresca. Montar una pantomima:** CAR + Subterfugio.

**Picaresca. Ocultar un objeto:** Habilidad + Subterfugio.

**Picaresca. Hacerse pasar por otro:** Inteligencia + Actuar.

**Proeza física. Aguantar el aliento:** CON + Atletismo.

**Proeza física. Esquivar:** DES + Atletismo o Pelea.

**Proeza física. Correr normal:** Destreza + Atletismo.

**Proeza física. Lanzar un objeto lejos:** Fuerza + Puntería.

**Proeza física. Acertar en una diana:** PER + Puntería o Disparo (depende del objeto usado).

**Proeza física. Golpear algo:** FUE + Pelea o Lucha (depende del objeto usado).

**Proeza física. Dar un salto:** Fuerza + Atletismo.

**Proeza física. Escalar rápido:** Destreza + Atletismo.

**Proeza física. Mantener un esfuerzo:** CON + Atletismo.

**Salud. Calcular la salud recuperada en un día (o semana, si quieres ser realista):** tirada de Constitución + Atletismo a dificultad 15.

**Salud. Calcular el Aguante recuperado por escena o pausa:** tirada de Constitución + Atletismo a dif. 6 ó 12.

**Salud. Extraer una bala:** HAB + Medicina.

**Salud. Curar una herida:** INT + Medicina. Una tirada por herida.

**Salud. Crear un antídoto:** INT + Medicina.

**Salud. Soportar un veneno, una borrachera o un ambiente hostil:** Constitución + Atletismo.

**Salud mental. Soportar el dolor:** VOL + Atletismo o Coraje.

**Salud mental. Evitar la tentación:** Voluntad + Concentración.

**Salud mental. Evitar la manipulación mental:** Voluntad + Concentración, o Coraje en casos más extremos.

**Salud mental. Evitar el terror:** Voluntad + Coraje VS dificultad impuesta por la situación, o tirada de CAR+ Intimidación del monstruo o criatura de turno.

## ACCIÓN MÚLTIPLE

En ocasiones, un personaje ha de realizar varias tareas a la vez (moverse y golpear, por ejemplo). Realizar otra acción por turno supone un -3 a ambas tiradas. Realizar tres, un -6 en todas.

En un conflicto uno contra uno, **no es conveniente** permitir acciones múltiples, a menos que alguien ataque con dos armas a la vez, ya que ambos contendientes obtendrán la misma penalización, y no tiene sentido alargar la cosa más de la cuenta mientras los demás jugadores esperan.

## TIRADA INSTANTÁNEA

En algunas ocasiones, es posible que el Narrador desee comprobar algo, y que aún no sea turno para que el jugador dueño del personaje implicado tire. En estos casos, el jugador podrá realizar una tirada sin que ello cuente como una acción que consuma su turno.

Algunos ejemplos:

**Comprobar si le causamos una primera buena impresión a alguien:** Carisma + Etiqueta. La dificultad variará según nuestro modo de actuar y aspecto en general.

**Comprobar si descubrimos un detalle oculto que no buscamos:** Inteligencia + Alerta.

## ÍNDICE DE ÉXITO

En ocasiones, no solo cuenta si logramos o no una acción, sino como de bien la hemos realizado. Resta al valor obtenido en la tirada el ND para saber la cantidad de Éxitos. Si la cantidad sale negativa, hablaremos de Fracazos.



Val.	Suceso físico	Evento social	Investigar
-6 ó más	Fracaso estrepitoso, que pone en serio peligro al personaje	Repudio vergonzoso, que acarrea serios problemas al personaje.	Pista falsa y desconcertante, que llevará al PJ en dirección opuesta.
-5 a -3	Metedura de pata considerable, que será recordada bastante tiempo.	Desprecio generalizado. No esperes ayuda alguna durante mucho tiempo	Pista errónea o similar, que entorpece o retrasa al personaje en el curso de su labor.
-2 ó -1	Fallo menor	Desagrado y habladurías en tu contra	No se descubre nada
1 o 2	Éxito por los pelos	Te hablan a duras penas	Se descubre lo mínimo imprescindible
3 ó 4	Éxito normal	Conversación amena y trivial	Información Concisa y suficiente
5 ó 6	Éxito especialmente bueno	Conexión real y auténtica entre los PJS	Información o ayuda adicional.
7 u 8	Una proeza digna de un genio.	Gran fama y respeto por parte de los presentes	Pistas o elementos cruciales de la trama.
9 ó más	Límite de la perfección	La fama de tu proeza será recordada y contada mucho tiempo	Información jugosa e inaudita que jamás nadie sospecharía

Es preciso aclarar que el índice de éxito puede **reflejar cualquier cosa que vosotras deseéis**. En un combate o en una tirada de medicina, por ejemplo, puede reflejar los puntos de salud que se pierden o sanamos: un éxito, un punto de salud (una tirada por herida). Mientras que en una tirada para correr, pueden indicar cuantos metros nos desplazamos: un éxito, un metro por turno.

La progresión no tiene por qué ir de uno en uno: en un juego de terror, por ejemplo, podríamos indicar que perdemos un punto de Razón por cada dos fracasos en tiradas contra el terror; mientras que en uno de acción podríamos decir que los enemigos son lanzados por los aires un metro por cada dos, o cuatro, éxitos en la tirada de ataque.

**Las posibilidades son infinitas, y sois vosotros los que tenéis que decidir qué significan los éxitos exactamente.**

## TIRADA SOSTENIDA

Algunas acciones, como trepar a un árbol o jugar una partida de ajedrez, pueden requerir de cierto tiempo, o realizarse en varias fases. En otras ocasiones, como competir en una carrera, no es obligatorio, pero el Narrador puede pedir que se resuelva poco a poco para que no se decida todo de golpe, y mantener así más tiempo la tensión.

**Básicamente, las tiradas sostenidas consisten en realizar una serie de tiradas a la misma dificultad, sumar los éxitos, y restar los fracasos obtenidos.**

¿Y cuantas tiradas han de realizarse? ¿A cuánto tiempo equivale cada tirada? Pues depende, **el Narrador ha de hacer una estimación** de cuanto debería de durar la situación, dividir ese tiempo entre 5 ó 10 fases, y pedir una tirada en cada una de esas fases. Por ejemplo, trepar un árbol podría llevar 2 minutos, por lo que cada fase supondrían unos 12 segundos; mientras que preparar una conspiración para derrocar al dictador podría llevar diez años, y cada tirada supondrían un año.

Algunas tareas sostenidas, como investigar en una biblioteca, o reparar un auto, pueden resolverse entre varios. En tal caso, el procedimiento es el mismo, pero se ha de pedir una tirada a cada implicado en cada una de las fases. Si el número de implicados no es suficiente, el Narrador puede aumentar el número de fases, o la dificultad.

El resultado final dependerá de las sumas de todos los resultados obtenidos. Un buen valor positivo puede significar que terminamos la tarea antes de tiempo, o que nos sale mejor de lo esperado, mientras que uno negativo puede que implique no terminarla a tiempo, o que nos salga una chapuza.

## TIRADAS DE APOYO

Permiten resolver una situación donde pueden intervenir más de un factor. Cada éxito obtenido en estas tiradas se suma a los éxitos obtenidos en la tirada normal, y cada fracaso se resta.

Cualquier apoyo coherente puede ser válido, por lo que no dudéis inventaros nuevos casos. Sin embargo, esta regla no está para que os paséis tirando toda la tarde por cualquier detalle. Los factores influyentes en cualquier situación son demasiado numerosos como para poder reflejarlos todos con reglas, por tanto, el apoyo ha de proceder solo del elemento que **vosotros** creáis más importante.

Algunos ejemplos:

**Conocer detalles sórdidos.** Investigarlos (INT + Investigar) podría facilitar un posterior chantaje (CAR + Persuadir o Intimidar).

**Tomar carrerilla antes de saltar.** Los éxitos obtenidos al correr (Destreza + Atletismo) pueden sumarse al saltar (Fuerza + Atletismo), ya que al coger carrerilla tomamos más impulso.

### MODIFICADORES

Son situaciones que alteran el resultado de una tirada. Se suman a los atributos antes de tirar.

**+6.** Objetivo inmenso. Muy buen discurso. Realizar una trivialidad. Gastar un punto de protagonismo para obtener un mejor resultado.

**+5.** Disparo a quemarropa. Ataque a traición. Superioridad técnica.

**+4.** Enemigo en retirada o humillado. Blanco estacionario, situación ventajosa. Material mucho más resistente.

**+3.** Objetivo muy grande o cercano. Ataque contra alguien desarmado. Buena estrategia. Atacar después de un esquivo o bloqueo exitoso.

**+2.** Buena iluminación. Exhibición de poder o tecnología. Interpretación ingeniosa o divertida del personaje. Llevarse un rato apuntando.

**+1.** Silencio total. Sorpresa. Equipo apropiado. Fama local.

**-1.** Ruido notable. Apuntar al hombro. Equipo o terreno inapropiado.

**-2.** Objeto pequeño o alejado. Atacar o esquivar desde el suelo. Interpretar mal al personaje.

**-3.** Ataque desde una cobertura. Arma improvisada. Cojera o mano zurda. Atacar a un brazo. Usar un objeto poco familiar.

**-4.** Ataque a la cabeza o a la mano. Situación inapropiada o desconocida. Objeto poco apropiado

**-5.** Ataque a alguien atrincherado. Sin experiencia. Violar completamente el concepto del personaje.

**-6.** Objeto diminuto o lejano. Pérdida de un ojo o una pierna. 2 acciones en un turno. Atacar a la cabeza. Completo agotamiento o aterrorizado.

**Un consejo. Aplica los modificadores en función de la Narración del jugador.** No es lo mismo decir: “Ataco”, que decir: “Me escabullo por debajo de la mesa, cojo una silla y se la estampo en la cabeza”. De esta forma tus jugadores se esforzarán más por dar brío y dinamismo a las partidas. **Aquel que en la descripción de su acción parezca tener ventaja, debería de tener ventaja en la tirada.**

Otra cosa a tener en cuenta es lo fiel que sean el jugador a su personaje. Un jugador con mucha labia podría obtener un gran bono por soltar un bonito discurso, pero si resulta que su personaje no posee Carisma ni Inteligencia, el DJ debería de imponerle un penalizador, no un bono, por actuar de forma contraria al concepto de su personaje.

### CULTURA

Las relaciones con razas de diferentes especies siempre son difíciles. Cualquier personaje tiene -6 en sus tiradas sociales cuando trata con una especie distinta a la suya, o cuando intenta usar un objeto creado por otra civilización.

Dependiendo de las razas que deseen introducir en tu juego, pueden existir tres culturas diferentes, una por cada especie inteligente conocida: la humana, la yautja y la biomechanoide.

Tener niveles en la ventaja de “Cultura de una raza” reduce dos puntos por nivel los penalizadores ocasionados por la diferencia de especie, tanto a nivel social, como en el uso de objetos.

Solo se mientan tres culturas, pero eres libre de inventarte las que desees, o introducir otras nuevas si introduces otras razas inteligentes en el juego.





## GRAVEDAD CERO

En un juego con ambientación espacial, son comunes las situaciones donde los personajes se encuentran en entornos donde la gravedad esté alterada, o sea inexistente.

Si la gravedad es mayor o menor solo se tendrá en cuenta en las tiradas de desplazamiento y proezas físicas. En un entorno donde la gravedad sea el doble a la terrestre, la fuerza y destreza del personaje serán la mitad de lo normal, y en un entorno donde la gravedad sea la mitad, el doble. En las acciones enfrentadas, como el combate, no se aplican ningún modificador, ya que la gravedad afecta a todos los participantes a la vez.

La gravedad cero es otra cosa distinta. La ausencia de gravedad provoca desorientación y pérdida de coordinación. Toda criatura (incluidos los seres artificiales y los alienígenas) que se encuentre en esta situación sufrirá un penalizador de -6 en todas sus tiradas de Destreza, Habilidad e Inteligencia. Si es la primera vez que el personaje se encuentra a gravedad cero, o la situación le coge de improviso, el Master puede pedir tiradas de Voluntad + Coraje a dificultad 18 para ver si el trauma le hace perder la iniciativa, o incluso el sentido, si el fallo es muy grande.

La ventaja “gravedad cero” reduce en dos puntos el penalizador a causa de gravedad cero por cada nivel obtenido.

## SUSTANCIAS NOCIVAS

Entrar en contacto con cualquier tipo de elemento dañino, como venenos o el fuego, causa daño. Estos males se clasifican por nivel de peligrosidad.

Nivel	Quemaduras	Drogas y venenos
3	Mechero, 220 v, agua fuerte	Alcohol, belladona, radiación leve
5	Antorcha, 330 v, ácido nítrico	Pentatol sódico, arsénico
7	Hoguera, una farola, ácido clorhídrico	LSD, veneno de escorpión, radiación
9	Una pira, un rayo, ácido sulfúrico	Cocaína, veneno de cobra, mucha radiación

Nivel	Caídas
1-9	3m-6m
10-34	8m-20m
35-40	30m-50m
41-50	60m-150m

Nivel	Sed	Hambre	Temperatura	Enfermedades
3	12 horas	Un día	Alta / Baja	Malestar
5	Un día	2 días	Muy baja	Gripe
7	2 días	4 días	Muy alta	Neumonía
9	4 días	6 días	Extrema	Plaga

Este tipo de daño puede resistirse con tiradas de Constitución + Atletismo a dificultad 15 + el nivel de dicho mal. En algunos casos, como al cruzar un fuego, o al evitar una caída, puedes cambiar Constitución por Destreza si quieres. Si fallamos, los fracasos indicarán la duración del efecto:

- Las quemaduras, drogas y venenos causan cada turno tanto daño como Nivel tengan. El efecto dura un turno por fracaso obtenido (mínimo uno si no tenemos protección adecuada). Si la sustancia es una droga o veneno poco potente (bebidas alcohólicas, marihuana, etc.), el daño se restará del Aguante, y no de la Vitalidad.
- El daño por caídas solo se aplica una vez.
- El hambre, la sed, el ambiente hostil, y las enfermedades causan una vez al día tanto daño como Nivel tengan. El efecto dura tantos días como fracasos obtenidos. El Nivel también indica la pena a toda actividad física (alguien enfermo, o hambriento, estará lastrado físicamente).

Las tiradas de apoyo también pueden aplicarse en estos casos: los éxitos de un médico, por ejemplo, pueden sumarse a nuestro Atletismo para ayudarnos a sobrepasar una enfermedad, y los éxitos del ataque de un animal venenoso sumarse a la dificultad a la hora de resistir dicho veneno.

Algunos talentos sobrenaturales, como una mirada petrificadora o un encantamiento, pueden causar cambios de estado. En este caso, el efecto se resuelve mediante tiradas enfrentadas y el efecto durará tantos turnos como éxitos obtenidos en la tirada del agresor.



### NARRANDO LO SUCEDIDO

Una vez comprobado nuestra tirada, es momento de narrar lo que sucede, es decir, de interpretar ese conjunto de valores y plasmarlo en la historia.

Aquí cada uno tiene su arte, y lo hace a su manera. No obstante, es bueno usar un par de frases y abundantes adjetivos para, por lo menos, detallar tres cosas: lo bien o mal que ha salido la acción, las consecuencias que derivan de esa acción, y las reacciones o gestos de los implicados.

Ten en cuenta que en el rol la imaginación es fundamental, por tanto, es bueno dar detalles para que esta fluya libremente.

Por otra parte, no siempre es necesario calcular el índice de éxito. En ocasiones, con solo ver el valor de nuestra tirada ya sabremos como de impactante ha sido la acción.

Por ejemplo, si un PJ saca un 30 en una tirada de Atletismo, podemos discernir que su acción es casi imposible de emular por un ser humano, por tanto, es algo increíble y sorprendente.

**Ante todo, lógica e imaginación.**

### SIMPLIFICANDO LA COSA

En ocasiones, es fácil dejarte llevar por las reglas y realizar tiradas a diestro y siniestro. No obstante, **recuerda que las reglas están solo para resolver situaciones de duda**, situaciones en las que el los jugadores no están seguros del resultado. Si usas la lógica, puedes reducir bastante el uso de las reglas y agilizar sensiblemente el ritmo del juego:

- Muchas acciones pueden darse como éxito o fracaso automáticamente, simplemente comprobando el concepto de personaje. Por ejemplo, derribar una puerta debería de ser sencillo para un aventurero o un bombero, pero imposible para un anciano, por lo que no se necesitaría tirar para resolver esta situación.
- Si la interpretación del jugador da pie a ello, puedes adjudicar éxito, sin necesidad de tirada. Por ejemplo, si un jugador con un PJ carismático recita a la perfección un poema, no es necesario realizar tiradas, si no que se puede declarar perfectamente que ha logrado ligar.
- Muchos combates pueden reducirse a una simple tirada. Por ejemplo, si un PJ espía trata de noquear a un guarda, no es necesario realizar un combate de ello, solo pide una tirada de Destreza + Sigilo a una dificultad adecuada (Suma de PER+ Alerta del rival + 5, por ejemplo).

## LOCURA

El máster es libre de pedir un chequeo mental cuando la situación lo requiera. Situaciones de máximo estrés o pánico, manipulación mental excesiva, pérdida reiterada del autocontrol, pérdida de puntos de humanidad, acciones paranoicas o comportamiento excesivamente violento, son ejemplos de situaciones donde la salud mental del personaje puede ser puesta a prueba. La tortura o el terror también pueden afectar a la salud mental del personaje.

### *Chequeo.*

**Chequeo de auto control:** Se usa para mantener la cabeza fría y la atención en lo que se está haciendo. Tira Voluntad + concentración.

**Chequeo emocional:** Se usa en situaciones más extremas, cuando los sentimientos de amor, odio, o pánico entrenen en escena. Tira Voluntad + coraje.

Estas tiradas suelen realizarse a dificultad 15 ó 18, dependiendo de las circunstancias. Si el personaje se enfrenta a alguien que intenta atemorizarle (Carisma + intimidar) el conflicto se resolverá mediante una tirada enfrentada.

A la dificultad de la tirada, habrá que aplicarle un modificador, en función de la situación:

Ejemplo de suceso a modo de guía	Aumento en la dificultad
Contemplar un hecho grotesco o en contra de los ideales el personaje.	+3
Un suceso espantoso o muy estresante. Uso indiscriminado de la violencia	+5
Encontrarse con un puñado de cadáveres mutilados, presenciar el asesinato de alguien muy querido, enfrentarse al tu más odiado enemigo.	+7
Enfrentarse a una abominación primigenia, descubrir que toda tu vida no es más que una maraña de intrigas políticas.	+9 o más

Si la tirada es superada, todo queda en un arrebató temporal, y el personaje consigue mantener la presencia de ánimo. De lo contrario, el personaje perderá un punto de razón por cada dos fallos obtenidos, y se aplicarán las reglas enajenación y locura.

En ciertas situaciones la pérdida de razón no tiene por qué depender de una tirada. Si el comportamiento del personaje es excesivo, o del jugador da pie a ello con una mala interpretación, el máster puede restar automáticamente puntos de razón al personaje.

### *Tortura e interrogatorio*

En caso de tortura, el PJ puede resistirse tirando Voluntad + coraje contra la tirada del adversario (Habilidad + medicina, si al tortura es física, Carisma + intimidar, si es psicológica). Por cada éxito del agresor, se perderá un punto de razón. En el momento que al personaje le queden menos de 5 puntos de razón, su voluntad se quebrará y la tortura tendrá efecto.

Si la tortura es física, por cada punto de razón, también se perderá uno de vitalidad.

En este caso en concreto, si el personaje sobrevive, podrá realizar una tirada de Voluntad + coraje a dificultad 15. Por cada éxito recuperará un punto de razón.



## Psicología

Se trata de intentar sanar la mente de un enfermo mediante la ciencia médica. Mediante una tirada de Inteligencia+ medicina a dificultad 21, se puede hacer que un enfermo mental recupere tantos puntos de razón como éxitos obtenidos, aunque un fallo, los disminuiría igualmente.

La mente es bastante más difícil de curar que el cuerpo, por lo que, como norma general, solo está permitido realizar un tirada por paciente a la semana.

### Recuperando cordura

También se puede recuperar algo de razón interpretando correctamente al PJ, o realizando tareas que le ayuden a estabilizarse emocionalmente. Aquí dejo una tabla para que te sirva de orientación:

Situación de ejemplo	Razón restaurada
Acabar con la criatura que te ocasiona el ataque de pánico.	1
Superar una tirada de autocontrol.	1
Encontrar algo que te devuelva las esperanzas o la fe en tus posibilidades.	2
Ayudar sensiblemente a que se cumpla los objetivos de la misión	2
Interpretar correctamente los delirios y enfermedades mentales durante la partida.	3
Cumplir los objetivos de la misión.	3

### Enajenación y locura

Para dar más dramatismo a la pérdida de razón, puedes hacer que los personajes vayan adquiriendo distintos trastornos mentales. Cada vez que el PJ pierda puntos de razón, el jugador deberá de tirar en esta tabla:

d10	Nombre	d10	Nombre
1	Obsesión	6	Vicio
2	Fobia	7	Perplejidad
3	Esquizofrenia	8	Acto compulsivo
4	Epilepsia	9	Depresión
5	Amnesia	10	Megalomanía

Cada una de estas enfermedades es un trasfondo, que refleja un tipo de trastorno mental distinto. Cuando se tira en esta tabla, se suma automáticamente un nivel en el trasfondo que salga.

## Horror

Fallar chequeos de coraje provoca que el personaje sienta miedo. Puedes optar por narrar el resultado de la situación, o por comparar el índice de fracaso con esta tabla.

Nivel	Suceso.	Razón.
1	Temblores: Todas las acciones del personaje sufren un -2 durante 2 Turnos.	-0
2	Huida: La víctima escapa gritando durante 1 turno. Si no tiene escapatoria, puede luchar o reaccionar de una manera más racional.	-1
3	Reacción física: El miedo provoca una reacción física algo desagradable. No sólo es embarazoso, sino que impone una penalización -1 a todas las acciones durante 1d6 turnos.	-1
4	Parálisis: El personaje no puede moverse durante 1d6 turnos. Sólo la intervención de otros personajes (que pueden sacudirle, abofetearlo o forzarlo a actuar de alguna otra forma) le permitirá realizar cualquier acción.	-2
5	Desmayo: La conmoción y el miedo son tan intensos que el personaje cae inconsciente. Se necesita superar una tirada de Constitución más Atletismo a nivel complicado para recuperar el conocimiento; esto puede intentarse cada minuto o cada vez que algo mueva al personaje. El personaje pierde 1d10 x 4 puntos de aturdimiento.	-2
6	Histeria total: La víctima se convierte en un maníaco balbuceante, vociferante y completamente inactivo durante 1d10 turnos.	-3
7 o más	Todavía peor: Los resultados más altos se dejan a la imaginación del Máster. Éstos pueden incluir efectos que pongan en peligro su vida, como ataques al corazón o comas, o un ataque de locura que dure una hora o peor...	-1 por fallo extra

## VEHÍCULOS

### Atributos

**Maniobrabilidad [MV]** la capacidad de reacción de la máquina. Si el vehículo no tiene automatización, se suma a las tiradas de pilotaje, si tiene automatización, se sumará al Movimiento. Dependiendo del tamaño, el peso y las mejoras implantadas, este valor variará. Cuanto mayor sea el vehículo, más difícil será pilotarlo.

**Movimiento [MOV]** Mide la Destreza y la capacidad que tiene el vehículo para desplazarse.

**Fortaleza [F].** Equivale a fuerza y constitución en un vehículo.

**Sensores** son sistemas informáticos dedicados a mejorar la percepción dentro del vehículo. Los sensores tienen un alcance de 500 metros por nivel. Fuera del alcance, las tiradas de percepción son inviables.

**Estructura** El tamaño de la máquina. Dependiendo del valor en su estructura, serán pequeñas armaduras, o colosales gigantes de metal, observa al tabla de abajo para hacerte una idea. Por mucha Fortaleza que tenga un vehículo, jamás podrá sobrepasar el peso máximo dado por su estructura.

Valor	Peso máximo	Ejemplos
1	1 t.	Moto
2	5 t.	Coche normal, Jeep
3	15 t.	Limusina, Ambulancia
4	25 t.	Aeronave de combate espacial
5	40 t.	F-15, Aeroplano
6	55 t.	Tanque, Mech de tamaño medio
7	70 t.	Camión, Autobús
8	100 t.	Tren, Jet privado
9	500 t.	Mini submarino
10	1.500 t.	Submarino, cohete espacial
11	3.000 t.	Jumbo, Acorazado
12	9.000 t.	Porta aviones
13	18.000 t.	Trasatlántico
14	30.000 t.	Mech gigante.
15	50.000 t.	Destructor espacial
+ 1.	+ 10.000t.xNiv.	Estación de combate

### Características derivadas

**Blindaje:** lo difícil de dañar al vehículo. Equivale a la armadura en un vehículo.

**Puntos de daño estructural (PDE):** son los puntos de vitalidad de un objeto. Se calculan como Fortaleza x2 en vehículos corrientes y como Fortaleza x5 en caso de que el vehículo pertenezca a los personajes u a algún otro personaje principal.

**Velocidad:** la distancia que recorre el vehículo por término medio, siempre y cuando no existan complicaciones.

### Tiradas de pilotaje

Las tiradas de pilotaje son obligatorias, con ellas se comprueba si consigues hacer un giro imposible, si atraviesas dos obstáculos, o si consigues alcanzar de un disparo a tu enemigo. Son las mencionadas en el reglamento básico.

**Maniobra:** Habilidad + pilotar (o conducir, o navegar, depende del tipo de vehículo) y súmale la MV del vehículo.

Dificultad	Maniobra
6	Retroceder, arrancar.
16	Frenazo de emergencia. Giro de 180º
18	Conducir en zig-zag
21	Esquivar un objeto
24	Pasar entre 2 objetos, recuperar el control.
27	Pilotar dentro de un huracán

Si la maniobra no aparece descrita, elige la más similar y aplica los modificadores que consideres adecuados. Ante todo, el sentido común.

**Combate con disparos:** MV + Percepción + artillería. El daño se calcula como en un combate normal (éxitos de la tirada + arma - blindaje).

**Tirada de evasión:** MV + HAB + conducir (o pilotar, o navegar, depende del tipo de vehículo). Echa un vistazo a las reglas de intercepción en combate (más abajo) para más detalle.

### Acciones de intercepción en combate naval, aéreo o espacial.

Algunas veces, la mejor manera de derribar a un oponente es una buena combinación de habilidades y maniobrabilidad. La intercepción puede determinarse mediante una tirada de percepción por parte de cada piloto, y el que más saque gana, o por lo que decida el DJ.

En combate aéreo o espacial, cada uno de los pilotos hace un tirada de HAB + pilotaje se suma la maniobrabilidad del aparato. El que saque el valor más alto ha conseguido una posición aventajada que se basa en la diferencia de puntos que haya obtenido con respecto al otro según la tabla:

Diferencia	Posición
Empate	Opuestos, el uno da la espalda al otro y viceversa
1 punto	Enfrentados. El uno enfrente del otro.
2 puntos	Ladeado. El perdedor ofrece el lateral que elija al ganador.
4+ puntos	Cazado, el perdedor queda de espaldas

Si se consigue cazar a contrario, se obtiene un +4 durante el siguiente ataque.



## Fuera de control

Si la tirada tiene éxito, has conseguido realizar la maniobra. Si no lo consigues, pierdes el control del vehículo. Si estás en un vehículo andador, la pérdida de control supone que caes al suelo y tienes que volver a levantarte. En un vehículo terrestre, puede suponer un patinazo.

Si la tirada falla por cuatro puntos o más o más, el vehículo sigue su dirección durante 1d6m por cada 10 km/h. En caso de un vehículo aéreo, puede que caigas en barrena.

Con menos de cuatro fallos, el vehículo se descompensa o rotará hacia un lado. Tira 1d6 en la tabla de la derecha para determinar el nuevo encaramiento del vehículo.

1d6	Dirección
1	Hacia atrás
2	Hacia delante
3 y 4	Derecha
5 y 6	Izquierda

En ambos casos hay que hacer una tirada para retomar el control.

## Reglas sobre armamento.

Los ataques siguen unas reglas un poco especiales, ya que pueden ser implementados con sistemas de seguimiento, y pueden ser desviados mediante contramedidas.

- Misiles guiados: con estos misiles, se "pinta" el blanco con un láser o mediante radar y el misil sigue esa señal para impactar en el blanco. Los sistemas guiados, permiten realizar una tirada de apoyo de sensores + sistemas a la tirada del atacante.
- Misiles "inteligentes": estos misiles disponen de sus propios sensores para seguir activamente sus blancos. Los sensores y "habilidades" son: térmico (+5), radar electrónico (+10) y óptico (+5). Algunos misiles utilizan una combinación de estos sensores, y utilizarán el menos afectado por las posibles contramedidas usadas.

Las bonificaciones del misil se añaden a la tirada de puntería. Además, el misil perseguirá al blanco tantos turnos como señale su bonificación, obligando al agredido a realizar una tirada de evasión cada turno. No obstante, si el objetivo del misil es inmune al sensor, el misil no podrá seguirlo, y se dirigirá hacia otro objetivo. Las contramedidas también son muy eficaces, siempre y cuando sean del tipo adecuado.

- Contramedidas: estos sistemas dificultan los disparos de misiles, otorgando un bonificador de +10 a la tirada de evasión. Cuentan como una acción cuando se utilizan. Existen contramedidas térmicas, electrónicas y ópticas. Cada contramedida otorga protección contra cierto tipo de seguimiento (térmico, electrónico u óptico).

## Fallos en la maquinaria

En ocasiones, sobre todo si se usan materiales de segunda mano, se fuerza demasiado el vehículo, o no se cumple el mantenimiento, pueden ocurrir fallos en el sistema.

Cada vez que lo creas oportuno, realiza una tirada en la tabla de fallos.

Estas averías pueden repararse mediante tiradas sostenidas de habilidad + mecánica (la dificultad suele ser normal, pero puede variar dependiendo de las circunstancias y el equipo disponible). Cada tirada supone media hora de tiempo de juego.

1d10	Fallo del vehículo.	Éxitos
1	Ocurren dos fallos a la vez. Tira dos veces consecutivas en esta tabla. Acumulable.	-
2	Fallo en el sistema de sensores y radar.	20
3	La dirección falla hasta que sea reparada. La situación exigirá una tirada para retomar el control del vehículo.	35
4	El sistema de aceleración se encasquilla al máximo o al mínimo.	30
5	Algunos de los sistemas se averían. Rendimiento al 50% hasta que se repare	40
6	Pequeños cortocircuitos e incendios. Las llamas se propagan hacia el tanque de combustible.	15
7	Fallan las piezas del fuselaje. Es probable que alguna pieza de la carrocería se desprenda en breve.	45
8	Fallo en el suministro de energía. La dirección y el motor parecen funcionar bien por ahora.	60
9	Fallo general del motor, necesidad de realizar una parada de emergencia.	25
10	No ocurre nada.	-

## LOS COMBATES



### LA TIRADA

C-System no cuenta con reglas específicas para el combate. Consideramos que un combate es un caso particular de tirada extendida, donde la dificultad está definida por la Defensa del rival, y los éxitos reflejan la salud que este pierde.

Algunos ejemplos de tiradas que podemos realizar en combate son estos:

**Dar un puñetazo, patada, o similar:** Fuerza + Pelea.

**Golpear a lo bruto con un arma blanca:** Fuerza + Lucha.

**Atacar con una finta o un movimiento elegante con un arma blanca:** Habilidad + Lucha.

**Disparar con un arma de fuego:** PER+ Disparo o Artillería (según el arma).

**Fuego rápido sobre un área:** HAB + Disparo.

**Fuego de supresión.** PER o HAB + Disparo VS Voluntad + Coraje rival. Consiste en barrer un área con disparos para evitar que el enemigo avance.

**Esquivar un objeto:** Destreza + Atletismo.

**Desarmar con la espada:** Habilidad + Lucha.

**Golpes de artes marciales, llaves de presa, y similares:** Habilidad + Pelea.

**Ventaja en combate.** Bloquear un ataque (HAB + Luchar), esquivarlo (DES + Pelea), derribar al oponente (FUE + Atletismo), acerarnos sigilosamente (Destreza + Sigilo), o cualquier otra acción similar narrada por el jugador, pueden facilitar una mejor posición a la hora de combatir. Por tanto, que este tipo de maniobras pueden ser tratadas como tiradas de apoyo: los éxitos logrados podrán sumarse a la próxima tirada de combate.

**Disparar con dos armas una vez, o dos veces con una arma:** Percepción + Disparo, -3 por acción múltiple.

**Fuego de cobertura.** Si un compañero trata de cruzar un área vigilada, nosotros podemos distraer al rival mediante una tirada de fuego de supresión (Puntería + Disparo). Los éxitos se sumarán al Atletismo o al Sigilo de nuestro compañero.

**Evitar una emboscada:** Percepción + Alerta.

Un personaje puede ponerse en peligro aunque no sea su turno, por tanto, el Narrador puede pedir tiradas instantáneas para comprobar si nos percatamos del peligro a tiempo.

**Evitar un ataque directo:** Generalmente en C-System no se tira para defenderse, ya que el parámetro Defensa refleja eso, pero, si queréis, podéis omitir la defensa pasiva, y realizar tiradas instantáneas, que no consuman acción, para esquivar (Destreza + Pelea) o bloquear (Habilidad + Lucha). Vosotros decidís como queréis jugar.

### LAS ARMAS

Se considera arma cualquier objeto (hachas, pistolas, sillas, etc.) o poder (garras, artes marciales, etc.) que pueda infringir daño. Se considera protección, o armadura, cualquier cosa que pueda protegernos del daño (chalecos antibalas, exoesqueletos, cochas, etc.)

**La diferencia entre el daño del arma y el valor de la protección se ha de sumar, o restar, a los éxitos del atacante para calcular la salud perdida.** Si el atacante no logra ningún éxito, no logrará impactar, y no será preciso aplicar dichos objetos.

**Los daños por conmociones menores, o poco serios, se restan al Aguante.** Si perdemos todo el Aguante, el daño se restará a la Salud, y caeremos inconscientes hasta que recuperemos al menos 15 puntos (Tira CON +Atletismo a dif. 12 para averiguar cuanto Aguantes recuperas por turno).

**El valor de la protección de un escudo, u objeto similar, puede sumarse a la tirada para bloquear,** o a la Defensa general, según actúe el personaje, pero no a ambas a la vez.

Algunas armas y protecciones tienen un bono a la precisión (PRE), que refleja su facilidad de uso, o a la Destreza (DES). También pueden tener modificadores a la iniciativa (INI). En tales casos, súmalos antes de realizar las tiradas pertinentes.

### LAS ARMAS DE FUEGO

**Tanto las Armas de fuego con un modo de disparo de tiro único (TT), como las que disponen de disparo semiautomático (SA) solo permiten atacar a un objetivo por acción.** Sin embargo, las armas semiautomáticas, en los conflictos armados actuales, suelen empelarse mediante ráfagas corta de tres disparos, lo que permite sumar +1 al daño y la puntería si realizamos tal maniobra.

Por su parte, **las armas con modo de fuego automático (FA), otorgan un +1 a la puntería y al daño por cada 5 disparos realizados.** Estas suelen empelarse para acribillar a todos los enemigos dentro de una área, por lo que el bono ha de repartirse entre dichos objetivos (20 disparos contra 6 enemigos, da +1 contra los 4 primeros).

Obviamente, se puede realizar un ataque de un solo disparo con las armas automáticas y semiautomáticas, pero no es lo más frecuente.

También hay que tener en **cuenta la Cadencia de fuego (CAD)**, el máximo de proyectiles a disparar por turno. Si no has gastado toda la cadencia de tu arma en una acción, podrías apurarla mediante acciones múltiples, pero nunca sobrepasarla.

### EJEMPLO DE COMBATE

El mercenario de Julián, armado con un puñal, mira por la barandilla del salón y ve un marine, con coraza, en el piso inferior, cargando su arma. El Narrador indica que está a unos 7 metros.

Julián: Trato de engancharme a la lámpara, saltar sobre él, y luego clavarle el puñal.

Narrador: OK, tienes un -3 por acción múltiple.

Julián tira DES + Atletismo a una dificultad 12 (la dificultad estándar para una carrera) y saca un 24, que al restarle el -3 por acción múltiple queda en 21. No solo logra recorrer los siete metros, sino que incluso le sobran éxitos:  $21-12-7=2$  éxitos.

El Narrador estima que la tira del salto sirve como tirada de apoyo para el siguiente enfrentamiento, por tanto, al -3 por la acción múltiple habrá que sumarle esos 2 éxitos obtenidos en el salto. Además, también estima que la maniobra, por lo sorprendente e imprevista que es, ofrece una ventaja extra (otro +3 adicional.)

Julián tira Fuerza + Pelea -3 +2 +3 contra la Defensa del marine (18 en este ejemplo) y obtiene 25, por lo que logra alcanzar a su rival. Si en lugar de obtener un 25 en la triada de ataque, hubiese obtenido un 17, el Narrador habría estipulado que el mercenario de Julián, a pesar de haber logrado saltar encima de su enemigo, no habría clavado el puñal.

Ahora solo falta calcular el daño:  $25-17=8$  puntos de daño. A esto le sumamos los dos puntos de daño del puñal, y le restamos los seis puntos de resistencia de la coraza que el marine usaba como protección:  $8+2-6=$  El mercenario ocasiona 4 puntos de daño al balletero.



### EL NIVEL DE DESAFÍO

Es una medida que hemos tomado para calcular la capacidad de combate de una criatura o guerrero.

**Nivel de Desafío:** (Ataque + Defensa + Salud)/10.

Ataque es la suma de la característica y de la habilidad que el personaje use para combatir con más frecuencia, más el daño del arma, o trasfondo, que emplee para combatir. Como Defensa toma la Defensa que calculaste al crear la Personaje, más el doble del valor de cualquier protección que aún no hayas sumado. Salud equivale a la mitad de la Salud total del personaje.

Aproximadamente, para derrotar a un enemigo de nivel determinado, se necesita que la suma de los niveles de sus enemigos duplique el suyo. Es decir, para derrotar a una criatura con desafío 20, necesitarías 3 ó 4 PJS con un nivel cercano al 10.

### COBERTURA Y DAÑO A OBJETOS

Los puntos de daño estructural (PDE) equivalen a la vitalidad en objetos y máquinas. El cálculo de los PDE viene dado por la resistencia del material, y lo heroico de la ambientación de tu juego.

La resistencia está dada por la dificultad para romper el material (consulta la tabla de dificultades). Luego multiplica para saber los PDE:

**x2.** Materiales u objetos de medio tamaño.

**x5 ó x10.** Objetos grandes, materiales duros difíciles de romper.

Con este método podrás reflejar las fantasmadas en tus partidas sin modificar tus personajes.



# APÉNDICES

---



# OTRAS FORMAS DE VIDA

## CREACIÓN

Crearse una criatura es exactamente lo mismo que crearse cualquier otro personaje, solo varía el tamaño y los trasfondos disponibles. Una criatura puede tener características, talentos y defectos innatos distintos a los de los humanos.

Aquí dejaremos algunos ejemplos. Si necesitas de más, puedes recurrir a las listas de trasfondos de C-System, o usar las reglas de edición de trasfondos para crearte todo lo que necesites.

No obstante, ten en cuenta que estas criaturas son uno de los pilares de este juego, por lo que conviene plantearse algunas preguntas antes de lanzarse a lo loco.

**¿A qué animal se asemeja?** Instintivamente, cada vez que uno se imagina un monstruo tiende a coger formas familiares y deformarlas. Ya que los Kaiju tienen una base biológica terrestre, aprovecha esto y toma un animal real como base para definir el aspecto y pautas de la criatura.

**¿Qué aspecto tiene?** Es bueno tener un dibujo de la criatura antes de crear su ficha, fomenta la imaginación. Si no se te da bien dibujar hay miles de fan-arts de estos animalitos por Internet, amén de las cientos de películas del género.

**Datos fisiológicos.** Tamaño exacto, tipo de alimentación, horas de actividad, o cualquier otro dato que refleje la fisiología de la criatura.

No todo ha de quedar reflejado en los atributos y trasfondos, puedes incluir datos simplemente para currarte más la descripción.

**Pautas de comportamiento.** Cada animales comporta de una forma determinada, y los Kaijus no tienen por qué ser diferentes.

Ante todo, escoge un comportamiento que permita montar una partida exactamente como tú quieras (si os va la investigación, no metas a un bicho que se pasa todo el día arrasando ciudades).

También recuerda que el comportamiento de la criatura puede dar las claves para destruirla.

## La Escala

La Escala es un trasfondo especial, muy útil para definir cosas grandes o poderosas.

Escala	Bono	Pena	Rango	PG	Ejemplo
-2	-5	+4	1/4	-80	Insectos
-1	-3	+2	1/2	-40	Lagartos
0	+0	+0	x1	+0	Humanos
1	+5	-2	x1	40	Moto, león, oso.
2	+10	-4	x2	80	Coche, jeep, toro.
3	+15	-6	x3	120	aeroplano, ambulancia, rinoceronte
4	+20	-8	x4	160	F-15, camión, elefante, mech ligero.
5	+25	-10	x5	200	Tanque, King Kong
6	+30	-12	x6	240	Ballena, Mech mediano.
7	+35	-14	x7	280	Dragón verde, trailer, autobús
8	+40	-16	x8	320	Ballena azul, Tren
9	+45	-18	x9	360	Dragón dorado, jet privado
10	+50	-20	x10	400	Submarino, cohete espacial
11	+55	-22	x11	440	Jumbo
12	+60	-24	x12	480	Acorazado
13	+65	-26	x13	520	Mech gigante, Godzilla
14	+70	-28	x14	560	Portaaviones
15	+75	-30	x15	600	Aeronave espacial
+ 1	+5 x nivel	-2 x N	x nivel	+40 x N	Carguero estelar,

El bono se suma a Fuerza y Constitución.

La pena se resta a Destreza, pero **solo** cuando enfrentemos a seres de distinto tamaño. Es decir, si un monstruo de Escala 14 se enfrenta a uno de Escala 13, no restes -28 y -26 respectivamente, solo resta -2 al ser de Escala 14.

El rango se aplica al alcance de cualquier ataque a distancia.

### *Ácido molecular 1 PG por nivel*

La sangre de la criatura es corrosiva. Cada nivel adquirido en este trasfondo suma +1 al daño por corrosión cuando la criatura sangra.

La sangre “ataca” mediante una triada de Fuerza + nivel de corrosión. La Fuerza será igual al daño provocado a la criatura (cuanto más daño se le haga, más sangra y, por tanto, mayor será el efecto corrosivo).

### *Animal marino 12 PG*

La criatura vive en el agua, y puede respirar debajo de ella. Puede desplazarse de forma natural en el agua.

### *Armadura natural 2 PG por nivel*

Ya sea por escamas córneas, piel metálica, o densidad sobrenatural, la criatura posee una armadura corporal de [niveles] puntos. Esta armadura puede usarse para parar daño por heridas, y sumarse a la resistencia contra aturdimiento.

Se exige una descripción del tipo de armadura (hueso, escamas, metal orgánico, etc.).

### *Ataque energético 2PG por nivel.*

Ya sea un aliento radiactivo, un grito sónico, rayos eléctricos por las manos, o energía solar por los ojos, la criatura es capaz de lanzar un potente ataque de energía a distancia.

La tirada de combate suele ser FUE + puntería en caso de un aliento devastador y PER + puntería si se trata de un rayo fino y centrado. Causa tantos puntos de daño como nivel se tenga en el poder.

Este poder consume tanto aguante como nivel en el atributo empleado. Aunque se puede optar por usar un nivel inferior voluntariamente para agotarse menos.

### *Bicéfalo 6PG*

La criatura posee un cuello y cabeza adicional. Esto le permite mirar para dos lugares a la vez o morder con cada mandíbula sin que eso le suponga penalización por acción doble.

Adquirir más veces este trasfondo convierte a la criatura en tricéfalo, tetracéfalo, pentacéfalo, hexacéfalo, etc.

### *Brazos secundarios 4 PG por par*

Un par de brazos completamente funcionales, pero que no sirven para una manipulación fina de objetos. Crear un órgano vestigial, con escaso funcionamiento, cuesta 1 PG. Crear un par de brazos ambidiestros cuesta 6 PG.

### *Cola poderosa 3 PG por nivel*

La raza posee una cola grande y fuerte que hace +3 puntos de daño por nivel. El daño es contundente, a menos que posea púas o espinas. Usar la cola no cuenta como acción adicional.

### *Camuflaje 2 PG por nivel*

Por cada nivel de esta opción, se gana un punto extra en ocultarse. Si el camuflaje no cambia con el ambiente, solo es válido para el ambiente natural de la criatura, costará 1 PG por nivel.

### *Cuadrúpedo 3 PG +1 por par extra.*

Al igual que los caballos la criatura posee cuatro patas. Multiplica por 2 su velocidad de desplazamiento. Cada par adicional suma +1 a la tirada de desplazamiento por tierra.

### *Curación rápida 10 ó 20 PG*

La criatura es capaz de regenerar tantos puntos de salud al día como su valor en CON. Cuesta 10 PG. Con 20 PG, la curación es por minuto.



## Debilidades

Las debilidades o vulnerabilidades son flaquezas especiales de una especie, causadas por su ambiente de evolución. Por ejemplo nosotros somos vulnerables ante los rayos infrarrojos, pero una especie que nazca en un mundo sin Ozono puede ser invulnerable a estos rayos.

La cantidad de vulnerabilidades son incalculables, por eso mismo vamos a poner un sistema para diseñar flaquezas vosotros mismos.

Las tres cosas que debes elegir para hacer una vulnerabilidad, son como de común es la fuente, cuánto daño hace y de que clase es el daño que hace, es decir letal o contundente.

Frecuencia	Valor	Ejemplo
Muy raro	+1	Materia exótica
Raro	+2	Química exótica
Inusual	+3	Radiación
Común	+4	Metal
Muy común	+5	Agua

Intensidad	Valor	Daño
Débil	+1	2
Fuerte	+2	4
Severo	+4	8
Extremo	+6	10
Mortal	+8	12

Tipo de daño	Valor
Contundente	/2
Daño letal	/1

## Drenaje 5PG por nivel

Permite absorber un tipo de energía (vitalidad, luz, calor, electricidad, etc.) mediante contacto físico. Cada vez que el PJ sea expuesto a esa energía, gana tantos puntos de aguante como nivel en este poder. Si el daño ocasionado supera el nivel del don, el PJ será dañado de manera normal.

## Garras o espinas 2PG por nivel

Unas garras o una serie de pinchos en cada extremidad o apéndice de la criatura.

Cada nivel adquirido confiere +1 al daño cuando se golpee con ellos.

## Inmunidades

Las inmunidades son lo opuesto a lo anterior. Hacen invulnerable a una raza de ciertas cosas que normalmente hacen daño, así por ejemplo una raza invulnerable al acero, no sufriría daño al ser atacado por este material. A opción, se pueden invertir tan solo la mitad de puntos, pero tan solo defienden ante el daño contundente.

Ejemplos de inmunidades	PG
La especie es invulnerable a un tipo de enfermedades	2
Todas las enfermedades La especie es totalmente invulnerable ante todas las enfermedades, su sistema inmunitario es perfecto.	10
La especie es muy resistente ante los ácidos, en teoría podrían nadar en un mar de ácido, sin sufrir daño.	8
Inmunidad a los venenos: Inmune a toda clase de droga o veneno.	10
Fuego. Se es inmune a la oxidación, por lo que no puede arder. Sin embargo no es invulnerable a temperaturas extremadas (más de 200 grados).	10
Temperaturas elevadas. El calor no puede afectarle. Sin embargo, no se es inmune a la oxidación, por lo que puede arder	10
Temperaturas glaciales. Se es inmune al frío. No puede congelarse, ni sufrir hipotermia, pero puede caer inconsciente si es atrapada en el hielo	10
La electricidad no hace ni cosquillas a la especie, puede ser por varios motivos, por su composición química, o por su fluido corporal por ejemplo.	6
Un material en concreto. Se es inmune a todos los ataques realizados con este material. Aplicable a toda clase de sustancias materiales.	25
Todos los ataques materiales	50
Ondas mecánicas, como por ejemplo el sonido. Se refiere a todas ondas que necesitan materia para propagase.	15
Radiaciones. Las radiaciones son por ejemplo, la luz, las ondas de radio, las microondas, y el resto del espectro electromagnético.	30
Otra energía. Otro tipo de energía, como por ejemplo la nuclear.	30

## Glándulas venenosas

Colocadas en la piel, en los colmillos, en las espinas o en las garras, afectan a cualquier víctima que toque la zona donde se encuentren.

Una glándula con veneno cuesta 2PG por nivel que posea el veneno.

Luego, si quieres, puedes añadir extras:

Opciones	Efecto	PG
Ácido	La glándula segrega un ácido en vez de veneno. Los antídotos son inútiles. La potencia del ácido, y su daño, disminuirá en 1 por turno hasta disiparse.	+5
Paralizante	Dura 1d6 turnos por nivel poseído.	+2
Instantáneo	El veneno actuará en turnos, en vez de en minutos	+2
Arrojadizo	Puede ser lanzado a FUE metros	+2
Alucinógeno	Causa ilusiones en vez de daño.	+1
Aturdidor	Daño contundente.	/2

### *Mandíbulas, picos y astas 5PG por nivel*

Unas potentes mandíbulas con dientes, un pico afilado, o unos prominentes cuernos.

Cada nivel adquirido confiere un +3 al daño cuando se usa, sin embargo, la tirada de ataque sufre una pena de -1 por cada nivel adquirido.

### *Miembro extra 2 PG*

Un par de brazos adicionales. Permiten una acción extra por turno sin penalización.

### *Ojos pendulares 1 PG*

Es muy útil para espiar, la raza posee unos ojos que pueden salirse de sus cuencas hasta 30 centímetros como los de un cangrejo, de esta manera se puede por ejemplo mirar detrás de las esquinas.

### *Órgano especial 1PG por nivel*

Cualquier órgano o implante exótico que se te ocurra. Suma un +1 a un tipo concreto de tirada y solo a uno.

Por ejemplo, unas aletas de nivel 10 suman +10 a las tiradas de natación, y una docena de ojos suman +12 en alerta.

### *Percepción de 360° 1 PG por sentido*

Uno de los sentidos de la criatura abarca un círculo de 360°. Los sentidos del oído y el olfato no cuestan.

### *Pinzas y Garfios 3 PG por nivel*

Como la de los cangrejos o las mantis. Son armas primitivas que causan +2 al daño por nivel adquirido. También permiten una manipulación semi fina de objetos, pero con una pena de -1 por nivel adquirido.

### *Sangre fría +2 PG*

Los seres con sangre fría no poseen temperatura corporal propia, si no que fluctúa con la del medio ambiente. Esto hace que su actividad y Destreza sea menor o mayor a determinadas temperaturas.

Temperatura ambiental	DES y FUE
0-10C	-5
11-20C	-3
20-25	-1
25-35 C	+0
36-40 C	+1
41-45 C	-3
+10/-10 adicionales	-1 adicional

### *Radar 4 PG*

Similar al sonar, pero usando ondas electromagnéticas en lugar de sonido. No es factible en entornos subacuáticos.

### *Reptar +2 PG*

La criatura reptar como las serpientes, su movimiento terrestre se divide entre dos.

### *Regeneración 10 PG por nivel*

Por cada nivel de esta habilidad, la criatura regenerará al día un Kg. de materia perdida, ya sea de un brazo, pierna, costado, órgano vital, etc. También recuperará un PV por nivel y turno de descanso.

### *Respiración acuática 2 PG*

El PJ puede respirar en el agua.

### *Sangre con Clorofila +2 PG*

La clorofila permite transformar materia inorgánica en alimento usando energía solar.

### *Secreciones 1 PG por nivel*

La tela de una araña o la saliva de una avispa son ejemplos válidos. La secreción tiene Niveles puntos de armadura. Cada secreción otorga 10 PDE por punto de aturdimiento que se invierta en la construcción.

### *Sensor Electromagnético 2 PG*

Permite percibir campos e interferencias electromagnéticas. Usarlo en la navegación, como hacen las aves, cuesta un PG extra.

**Sonar. 3 PG.** El sonido rebota en los objetos. Con esta habilidad, la criatura puede interpretar dichos rebotes para guiarse perfectamente e la más absoluta oscuridad. Se ha de especificar si el sonar es para entornos subacuáticos o para entornos con aire (para ambos entornos cuesta el doble). No es válido en el espacio (el sonido no se propaga en el vacío), y poco eficaz en entornos con sonidos ultrasónicos (-3 en percepción).

### *Subir base de característica. 5 PG por nivel.*

La raza empieza con un punto más en una característica, que en el caso humano recordamos que era 3.

El límite máximo de la característica también aumenta, así como el límite máximo de todas las habilidades relacionadas con la característica.

### *Tentáculos 4 PG por par*

Los tentáculos son más flexibles y finos que un brazo, pero no sirven para una manipulación fina de objetos. El daño que puede realizar un tentáculo es el mismo que un puñetazo. Si lo que quieres es crear una serie de pequeños pseudópodos, sin valor ofensivo, cuesta solo 1 PG por unidad. Cada par puede usarse simultáneamente sin pena por acción múltiple.

### *Volador completo 5 PG*

La raza tiene alas, con las que puede volar, la raza puede volar a una altitud máxima de 1000m.

Con dos PG mas gastados se puede mantener en el aire con una gran facilidad, es más, puede despegar sin carrerilla ni viento. Las razas voladoras tienen una nueva habilidad natural, que define el movimiento aéreo. Se llama volar y tiene base 3. Su movimiento al volar es vuelo50kph.

### *Visión térmica 2PG*

Permite ver en el espectro infrarrojo y el calor para orientarse en la oscuridad.

### *Zona vulnerable. +7 PG por zona.*

Una parte del cuerpo donde, al ser alcanzado, se sufre un daño especial. Existen tres variantes:

- Criaturas con armadura corporal. En este caso no se aplica un daño extra, simplemente la armadura corporal no cubre dicha zona, por lo que no la protege.
- Criaturas completamente inmortales o no muertas. Aunque la criatura no pueda morir, la destrucción de dicha zona, o sufrir una herida mortal (llevar los puntos de vida a cero) al ser golpeados en ella, acabarán con la criatura. Un ejemplo es dispararle en la cabeza a un zombi.

NOTA: Si el efecto es temporal, es decir, la criatura está muerta solo hasta que alguien la cure, o se le retire el artefacto que la dañó (como la estaca en el corazón de un vampiro), otorga sólo 5 PG.

- El resto de casos. Golpear una zona vulnerable causa el doble de daño. Es como si se golpeara un órgano vital. Técnicamente hablando, la cabeza y el corazón son zonas vulnerables para todos los PJS por lo que no cuentan a menos que tengan alguno de los otros dos efectos.

## ARCTURIANS

Éstos son los naturales de Arcturus, criaturas humanoides de tamaño similar al humano. Su sociedad es como la de hormigas; viven en colmenas subterráneas, tienen una sola reina grande que pone los huevos, y llevan a sus jóvenes a compartimientos comunales. Son semi-inteligentes, con capacidades mentales similares a las de los monos. Esta combinación de los rasgos del animal y del insecto hace el Arcturians una raza extraña. Son omnívoros de sangre caliente, respiran una atmósfera del oxígeno, y son de áspero humanoide, pero son también ciegos y se comunican y guían por sonar. Son criaturas anfibias, aunque solo los jóvenes habitan en una especie de tosca piscina climatizada.

La limitada inteligencia del Arcturians permite que trabajen de forma conjunta en tareas importantes, aprender por la experiencia, y enseñarse. Tienen una lengua rudimentaria y utilizan herramientas simples, incluyendo pedazos afilados de piedra como armas.

La actitud de Arcturians es de poca amenaza para los armados infantes de marina coloniales, pero un grupo que entre descuidadamente en los túneles de los Arcturian podía estar en apuros. Es sabido que pueden poner las trampas para los seres humanos, e incluso pueden derrumbar túneles para aislar a los intrusos. El Arcturians también ha aprendido a esperar hasta que las luces de un grupo han fallado antes de atacar, para maximizar sus ventajas. Los Arcturians pueden ser mantenidos lejos de establecimientos humanos por barreras sónicas.

Conducirlos fuera de su colmena es más difícil. La reina rara vez se mueve, y sus obreros la defenderán hasta la muerte.

INT: 2	PER:6	FUE: 6	CAR:4
DES: 5	CON: 4	VOL: 5	HAB: 1
Pelea: 4		Alerta: 4	
Persuasión: 3		Supervivencia: 4	
Sigilo:3		Artesanía: 2	
Atletismo: 7		Exoesqueleto: 5	
Intimidación: 5		Coraje: 6	
Ventajas: sónar; garras +1;			
Desventajas: sensibilidad a los ultrasonidos.			

## BRACHOUS SLUGS

Es un organismo simple que vive en Astyanax., sin embargo, podía estar uno de los premios más grandes descubiertos por la humanidad. Esta singular batería es capaz de regenerar los estragos ocasionados por la radiación, incluso restaurar su ADN. Investigaciones recientes indican que puee incluso anular los efectos probocados por las interacciones químicas que se dan en todos los organismos, retardando o anulando el factor de envejecimiento.

Se rumorea que el Suero del tiempo, una droga que revierte el envejecimiento, está relacionado con esta forma de vida.

## CORAL DE CUERPO NEGRO

Descubierto en Saint Jon, el coral es una Colmena-tipo microorganismo, similar al coral de la Tierra. Crece en las superficies que se exponen a la luz, y sus células son esencialmente trampas ligeras; virtualmente toda la energía solar que golpea el coral se absorbe en las células, que están también bien aisladas. La energía se utiliza para alimentar el crecimiento de la colmena del Cuerpo Negro. El coral se extiende por toda la superficie posible, arrasando toda forma de vida vegetal en poco tiempo, y tiñendo de negro toda la superficie.

## HARVESTERS



Los harvasters, o cosechadores, son criaturas de aspecto similar a un armadillo, y con prominentes mandíbulas, de unos 5 metros de longitud, que habitan en el subsuelo del mundo de Tartarus. Estas criaturas suponen una peligrosa plaga para las colonias asentadas en la zona, y ni siquiera los infantes de marina han podido acabar con ellas.

El modo de atacar es siempre el mismo, excavan y socavan el subsuelo, hasta que las estructuras y edificios caen, una vez que las indefensas víctimas

salen al exterior, son atacadas por debajo de tierra y por superficie, de forma que no tenga escapatoria posible. Han demostrado ser excepcionales excavadores, y muy veloces en carera abierta.

Su comportamiento ha demostrado ser similar al de los lobos. Atacan en manadas, son muy territoriales, y no admiten individuos de manadas diferentes. Atacan cualquier forma de vida orgánica, y siempre llevan los trozos a la madriguera, sin consumirlos.

Al parecer, existen diferentes individuos, todos ellos con tareas específicas dentro de la manada:

### *Cosechadores*

Son las criaturas normales, atacan bien con sus fuertes mandíbulas, o con sus afiladas garras. Están equipados para recolectar y acarrear gran cantidad de material orgánico.

INT: 2	PER:6	FUE: 16	CAR:3
DES: 7	CON: 10	VOL: 3	HAB: 0
Pelea: 9	Alerta: 4		
Persuasión: 0	Coraje: 6		
Sigilo:3	Supervivencia: 4		
Atletismo:10	Intimidación: 8		
Artesanía: 2	Exoesqueleto: 15		
Ventajas: Mandíbulas +13; garras +6; Olfato y oído agudo.			
Desventajas: Casi ciegos.			

### *Portadores*

Es otra forma de la criatura, muy similar al segador normal. Es diferente a este en que no está equipado para cosechar y para almacenar. En lugar, tiene hasta 12 abejones el crecer en sí mismo. Estos abejones que pueden ser regenerados en menos de tres semanas. Los prtadores utilizan a esta especie de sirvientes como unidades de ataque, y para explorar zonas estrechas.

INT: 2	PER:6	FUE: 13	CAR: 3
DES: 6	CON: 10	VOL: 3	HAB: 0
Pelea: 8		Intimidación: 8	
Persuasión: 0		Supervivencia: 6	
Sigilo:3		Exoesqueleto: 10	
Atletismo: 10		Coraje: 6	
Alerta: 4			
Ventajas: Mandíbulas +13; Olfato y oído agudo.			
Desventajas: Casi ciegos.			



## Abejorros

El abejón tiene solamente un propósito, y ése es morder. Vive unido a lo que se llama un portador y tiene pocos órganos internos propios. Cuando está fuera del portador para atacar a un enemigo, lo hace con una ferocidad inaudita, porque el abejón solo puede vivir algunas horas fuera del portador.

INT: 1	PER:6	FUE: 6	CAR: 1
DES: 6	CON: 5	VOL: 1	HAB: 0
Pelea: 5		Intimidación: 4	
Persuasión: 0		Supervivencia: 10	
Sigilo:5		Artesanía: 0	
Atletismo:12		Exoesqueleto: 5	
Alerta: 4		Coraje: 10	
Ventajas: Mandíbulas +6. Olfato y oído agudo.			
Desventajas: Casi ciegos.			



## HYPER-ALGA

Este tipo muy pequeño de vida de planta fue encontrado en los mares bajos de Alejandría. Cuando se cultiva en un ambiente de agua, luz del sol, y de bióxido de carbono, se reproduce en una alta cantidad. Dado que producen una gran cantidad de oxígeno, es muy usado en algunas colonias.

## MORPHERS

Descubrieron a las criaturas en Saint Jhon. Pesan entre cinco y diez libras y tienen una capacidad de alterar su forma única. Pueden adoptar cualquier forma, peces, anfibios o aves, cualquier cosa de su tamaño. Los Morphers no se desforma simplemente a voluntad; se introducen en un capullo, en un estado de inactividad en respuesta a cambios estacionales y climáticos, y emergen a partir de días o de semanas con su nueva forma, perfectamente adaptada al nuevo ambiente.

El estudio de Morphers ha sido vital a la ciencia de la ingeniería genética, y la DNA de Morpher todavía se está investigando duramente para aplicaciones futuras.

Estadísticas: No poseen estadísticas fijas. Dado su condición, ni su Corpulencia ni su Astucia pueden sobrepasar 2, pero no se sabe con certeza hasta donde pueden llegar el resto de sus características.

## PLANTON PANAMAR

Un descubrimiento reciente en las colonias de Panamar. Es un tipo de plancton termogénico; esta forma de vida simple utiliza energía termal en vez de luz del sol para crear los hidrocarburos. Está en uso experimental en sistemas de ayuda de vida, y tendrá probablemente muchas otras funciones también en el futuro.

# EQUIPAMIENTO HUMANO

Si los personajes trabajan para alguna compañía u organización, es normal que los equipos y los vehículos les sean suministrados de forma gratuita. Pero es probable que deben pagar lo que estropeen a sus proveedores, sobre todo si hacen un uso irresponsable de él. Informa a los jugadores que equipos están disponibles en cada misión. En esta regla se excluye cualquier objeto que encuentren tus personajes por el camino.

Las mejoras que proporcionan las drogas (anfetaminas, adrenalina, etc.) permiten rebasar el límite humano en las características.

El sueldo correspondiente a cada profesión se entrega al terminar la misión. El contrato siempre se cumple, pero puede haber modificaciones en función de las clausuras que contenga, de los objetivos cumplidos, y de los días o meses invertidos en realizar el trabajo.

## ESTADÍSTICAS Y ARMAS

Armamento ligero	Puntería	Rango	Daño	RoF	Cargador	Movimiento	Coste (\$)
VP 70	0	50 m	2	2	11	0	400
M4A3	0	100 m	2	2	12	0	400
ATM-2 Medina	+1	200 m	3	2	16	0	900
ATM-1 Sabot-Pistol	+3	80 m	3	3	16	0	800
Aturdor Básico	0	25 m	4 <CON>	1	6	0	400

Armamento medio	Puntería	Rango	Daño	RoF	Cargador	Movimiento	Coste
M41A1 Pulse Rifle	-1	900	5	40	100	0	2 000
PN 30mm Grenade Launcher	-1	100	Grenade	1	3	0	n/a
M42A Scope Rifle	+5*	3 800	4	1	12	-1	2 300
M41AE2 Pulse Rifle Mk2	0	900	5	30	300	0	3 500
Escopeta M21A	-2	50	6	2	12	0	1 000
Escopeta de asalto m68	+1	100	4	2	30	-1	1800
L96 Sniper Rifle	+3	2 500	4	2	12	-1	2 000
Duchamp Blaster	-2	500	5	50	300	-1	2 300
M42A3 Light Rifle	0	700	3	30	90	0	1 800
ATM-3 Shiva Mk. 1	-1	900	4	60	120	0	4 000
ATM-4 Sabot-Stick	0	600	3	30	120	0	1 000

Armamento pesado	Puntería	Rango	Daño	RoF	Cargador	Movimiento	Coste
Arma inteligente M56A2	+2*	1500	7	60	300	-1	10000
Arma inteligente M-199 Mk2	+3	1500	8	60	500	-2	15000
M240A1 Flamethrower	0	3-50	3/3**	3	60	0	4 000
GC20 Plasma Rifle	0	1000	6	30	500	-1	8 000
ATM-5 Shiva Mk.2	0	1500	7	30	270	-3	10000
M-23 "Thumper"	-1	50	Granada	1	12	0	2500
Ametralladora Gargoyle M36A1	-3	1500	7	60	600	-3	15000

## Apéndices.Equipamiento Humano.

Armas no coloniales	Puntería	Rango	Daño	RoF	Cargador	Movimiento	Coste	Clase
ZCT 9mm Avenger	0	50m	2	1	9	0	400	Pistola
Falcon Street 12mm	-1	75m	3	1	6	0	700	Pistola
Falcon Street Auto	0	50m	3	6	18	0	800	Pistola
Alphatech .454	-2	50m	4	1	4	0	700	Pistola
Colt "Reliable"	0	50m	2	2	6	0	350	Pistola
WY Corp. Special	+3	75m	4	2	12	0	1 200	Pistola
Tradex Assault Auto	-2	750m	4	30	90	0	1 500	Rifle automático
Ventral Heavy Rifle	0	900m	5	30	90	-1	1 500	Rifle automático
Boyers "Buster" Rifle	0*	500m	8	10	50	-1	2 000	Rifle automático
Tradex SMG-Alpha-01	+1	750m	3	10	130	0	2 300	Rifle automático
WY Defender Hvy.	+3	1200m	5	30	120	0	4500	Rifle auto
Ventral "Maniac" Rotary	-1	1000m	14	90	900	-2	3500	Arma pesada
Ventral "Peacemaker"	-2	2500m	15	2	15	-2	4000	Arma pesada
Alphatech Railgun	0	5 000m	15	1	15	-2	5000	Arma pesada
Ventral Air Sniper***	0	5 000m	10	3	30	0**	8000	Arma pesada
WY "Brilliant Pebble"*	+4	10 Km	16	½	10	-3	18000	Arma pesada

Armas de la U.P.P	Puntería	Rango	Daño	RoF	Cargador	Movimiento	Coste
SVD Hold Out Pistol	0	100 m	3	3	18	0	300
SVD Heavy Sniper Rifle	+3	2 000 m	4	3	15	-1	2 000
AKH Assault Rifle	0	1 400 m	6	20	90	-1	3 500
AKH Heavy Pistol	0	100 m	3	10	30	0	800
AKH ER Grenade Launcher	-1	150 m	Granada	1	1	0	350
Tradex SMG-Alpha-01	+1	750m	3	10	130	0	2300

Armas de Alexandria	Puntería	Rango	Daño	RoF	Cargador	Movimiento	Coste
AHAS Heavy Pistol	+1	150 m	3	3	10	0	1 600
AHAS Pulse Laser Pistol	+3	100 m	4	2	30	0	2 000
AHAS Medium Rifle	-1	900	4	30	90	0	3 000
AHAS Pulse Laser Rifle	+2	1 000m	4	40	100	-1	8500
AHAS Sniper Laser Rifle	+7*	3 000 m	6	1	15	-1	9 000
AHAS Portable Particle Gun	-2	1500	8	5	50	-2	10 000

\*: -5 si no usa trípode \*\*no permite maniobras de fuego múltiple \*\*\*solo objetivos aéreos.

Armas de asalto	Puntería	Rango	Daño	RoF	Cargador	Movimiento	Coste	Objetivos posibles
Plasma Cannon	-2	2 000	2M	½	20	0 / -5*	15000	Cualquiera
M5 RPG	0	2 000	3M	1	1	-1	2 000	Cualquiera
M78 PIG	0	1000	1M	1	30	-1	7 000	Cualquiera
M83A2 SADAR	+1	1000	4M	1	1	-1	4 000	Solo a larga distancia
M112 HIMAT	+1	5 000	6M	1	3	0**	8 000	Solo a larga distancia
SIM-118 Hornet	0	10 000	4M	1	1	-1	4 000	Solo aire
ATM-1 Bolter	-1	1 500	1M	1	20	-3	4 000	Cualquiera
M80 LP-Cannon	-2	3 000	3M	1	9	-2	5 000	Cualquiera

\* puede ser lanzada.

Granadas	Rango de disipación	Daño	Coste unidad	Notas
Nuclear	1km	200	1500000	Arma nuclear
M760 Anti personal	2m	7	900	
M862 anti-armor	3m	8	1200	El blindaje actúa la mitad
M5A3 Incineradora	2m	7	1 000	Produce fuego durante 5 turnos.
M20 Claymore	3m	8	1 000	Detonación remota

## Apéndices.Equipamiento Humano.

Minas	Color	Daño	RD	Uso	Notas	Coste
M40 High-Explosive Fragmentary*	Roja	7	3m	Antipersonal		100
M38 HEAP	Verde	14	1m	Antitanque	½ Armadura	250
M51A Bounding Fragmentary	Azul	7	1m	Pequeños grupos	Daño contundente x2	120
M108 Canister (Buckshot)	Negra	6	0	Lugares cerrados		70
M230 Baton (Rare in USCM)	N/A	7 (CON)	0	Disturbios civiles		20
M60 Phosphorous* Incendiary	Blanca	0	15m	Pantalla humo		50
M72A1 Starshell*	"S" encima	0	10m	Cegadora	45 s.	70

Unidades centinelas	Puntería	Rango	Daño	RoF	Cargador	Coste	Objetivos posibles
UA 571-C Sentry	+1	800	4	50	500	60 000	Todos
UA 571-D Sentry	+1	1 200	5	40	500	70 000	Todos
UA 571-F Sentry	0	100	Granada	3	30	65 000	Todos
LIM-417 Phalanx	0	80 000	4M	1	6	120 000	Aire
HIM-122 Lancer	+1	120 000	5M	10	1	240 000	Aire
HIM-78 Sprint	0	540 000	6k	1	4	350 000	Aire, espacial

### Notas

Munición: Un cargador completo cuesta el 10% del coste del arma.

Resistencia: Usa esta tabla para calcular los PDE de cada arma.

Tipo	PDE
Arma ligera	10
Arma pesada	30
Miscelánea	35
Granadas	5
Cañones aeroespaciales	100

Tipo	PDE
Arma media	20
Arma de asalto	35
Minas	20
Armas aeroespaciales	50
Blindaje aeroespacial (aeronaves, estaciones espaciales, etc.)	150



## ARMAS DE FUEGO LIGERAS COLONIALES



### *Pistola vp 70*

La ventrel vp70 “predator” es una pistola semiautomática de 9 mm fabricada por entero con materiales compuestos, por lo que es ligero, fiable y muy preciso.

### *M4a3 service sidearm*

La m3a3, con sus más viejas variantes, ha sido el arma de apoyo estándar de USCM por los últimos sesenta años. 9m m automáticos, retroceso funcionado, aleación de acero con algunas piezas plásticas y aleaciones ligeras. El arma entera, incluyendo un cargador de 12 disparos pesa no más de 0.95 kilogramos.



### *Atm-2 medina*

Un arma de retroceso cero, diseñada para las unidades CMC que trabajen en ambientes de la cero-gravedad. Alphatech la diseñó para los militares pero encontró demanda en el CMC, quien necesitaba más armamento en los peligros y hostiles rincones del espacio.



### *Atm-1 sabot-pistol*

La pistola barata y pequeña pistola de alphatech es un arma por los grupos de policías como equipo estándar. También se utiliza como buena arma de reserva en el CMC.



### *Basic stunner*

Un arma común para el policía y los guardias nacionales. Esta maravilla dispara una aguja sedativa que se desintegra al impactar. Puede penetrar incluso la armadura más pesada y generalmente noquea a ser humano medio en unos segundos

## ARMAS COLONIALES MEDIANAS



### *Escopeta de combate m21a*

Un arma fuera de lugar en los tiempos modernos, la escopeta m21a fue usada habitualmente como arma antipersonal en el interior de naves o en el combate contra enemigos no blindados. No es un arma habitual entre los especializados marines coloniales.



### *Escopeta de asalto m68*

Versión más potente de la escopeta anterior con un cargador más amplio, y con mayor capacidad de disparo.

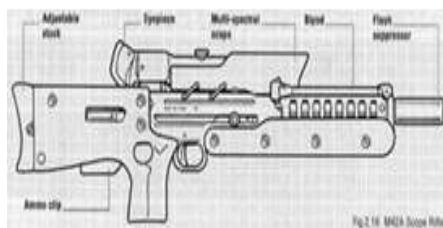


### *Fusíl de pulsos m41a1*

El arma m41a es un rifle de asalto automático por pulsos eléctricos de 10 mm, refrigerado por aire y estabilizado por expulsión de gases, que durante la última década se ha convertido en el rifle básico de los marines coloniales y el ejército de los EEUU. La variante estándar número de modelo 1 tiene un lanzagranadas de 30 mm accionado por aire comprimido.

## *M41ae2 (tl2)*

Idéntico al m41a, ero con una mayor cadencia de fuego.



## *Rifle de francotirador m42a*

El m42a 4s un rifle de pulsos eléctricos de 10 mm empleado como arma de largo alcance por los marines coloniales. El modelo de serie dispone de una mira de francotirador con análisis multiespectral que combina baja luminosidad, infrarrojos y fuentes electromagnéticas en una sola imagen.

## *L96 sniper rifle*

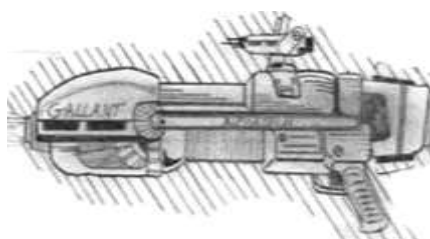


El I96a1 es construido por una firma llamada Accuracy Internacional, y construido bajo supervisión de un francotirador británico. Tiene una disposición inusual, dos piezas independientes que se acoplan la una a la otra. Existe una variante antiterrorista, constituida por materiales más resistentes, y otro con el silenciador integrado. Es un rifle muy preciso, bien diseñado, longitud ajustable, y una buena fiabilidad. Es difícil encontrar este rifle fuera de agencias gubernamentales.



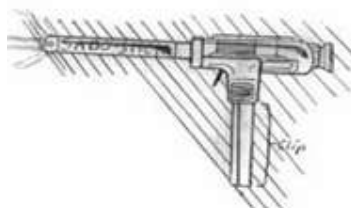
## *Duchamp blaster*

500 disparos repartidos en dos cargadores. El duchamp era una alternativa al diseño del rifle de pulso. L resultado es un rifle pesado apenas usado que fue desechado por el CMC a favor del rifle del pulso m41ae2 mk.2. Aún es usado por algunos grupos civiles y agentes corporativos.



## *M42a3 light rifle*

El m42a3 es una variante menor del rifle de pulso 41a. Es un arma ligera, robusta y de fácil uso. Dado a su reducido coste, este arma se ha convertido en una opción corriente tanto entre las colonias exteriores, como entre los exploradores del espacio profundo. Las escuadrillas de la armadura ligera y las milicias urbanas de la selva utilizan a menudo el m42a3 en lugar del m41a, más pesado.



## *Atm-4 sabo-stick*

El modelo más simple y barato dentro del arsenal de alphatech. Con una estructura frágil y sencilla, y un mecanismo simple, suele sufrir por el recalentamiento. Suelen fundirse cuando se disparan más de diez cargadores consecutivos.

## *Atm-3 shiva mk. 1*



Los dos diseños de shiva, contruidos por alphatech, fueron desarrollados originalmente para sus propias fuerzas, pero su uso es común en la mayor parte de las colonias exteriores, así como una alternativa al rifle del pulso m41a. Las fuerzas del espacio profundo también han encontrado las prestaciones de esta arma muy entadoras. El shiva es un arma ambidextra, con dos asideros individuales, el cargador se introduce entre ambos soportes. El único problema verdadero con ambos modelos de shiva es su retroceso. Siempre que se supere la mitad del rof, se gana un penalizador extra de -1 por cada disparo.

## ARMAS PESADAS



### *Arma inteligente m56a2*

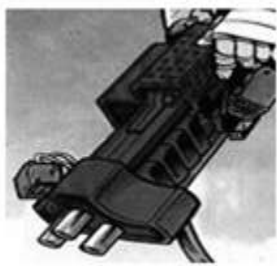
La m56a2 es un arma automática de 10 mm de propósitos múltiples empleada como arma de apoyo a la infantería. Mediante un monstruoso sistema de recarga por pulsos eléctricos, esta arma es capaz de disparar hasta 1200 balas por minuto. Un sistema de búsqueda infrarrojo y un arnés giroestabilizador aseguran una precisión de fuego increíble en un arma automática, aún en pleno movimiento.



### *Mini ametralladora gargoyle m36a1*

La miniametralladora (o minigun) gargoyle m36a1 accionada por pulsos eléctricos de 13 mm es la más poderosa arma de apoyo a la infantería que los marines coloniales utilizan. Aún estabilizada por la expulsión de gases, un arnés y un giro continuo de sus seis cañones, la gargoyle no puede ser disparada en movimiento, debido a su tremenda cadencia de fuego. Sólo puede ser utilizada por soldados muy recios (cmp y fue +1 o más) o incurrir en una penalización acumulativa de -1 por cada cdf consecutiva. Excepcionalmente, aquellos artilleros con fue +3 podrán utilizarla incluso en movimiento.

Además, es tal su índice de fuego que siempre se debe disparar en una cadencia de 1 (10 balas) al menos, pues es lo que ocurre al presionar el gatillo.



### *Gc-20 plasma rifle*

Grant Corp desarrolló varios diseños del arma de plasma basado en la potencia de fuego pesada del cerdo y de las torrecillas pesadas en el m577 apc. Crearon al gc-20 y a su primo más pesado. El gc-20 es casi irreconocible con respecto a diseños existentes del arma. Las características estándar de los rifles a menudo incluye asideros ergonómicos, un contador del compartimiento, e incluso un protector del hombro faltan en este modelo. Los tres cilindros permitieron que el gc-20 tuviera alta tarifa cíclica y no guardara el calor interno.

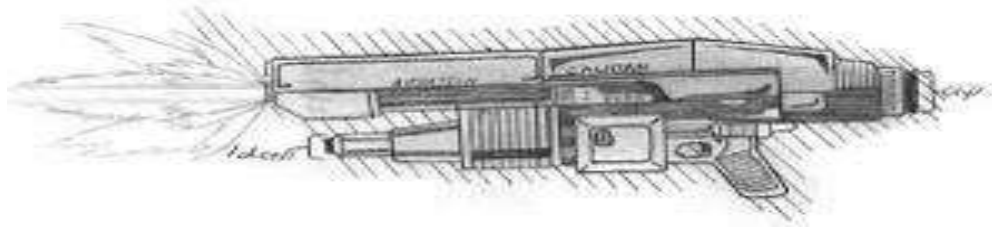


### *M-199 smart gun mk. 2*

El m-199 fue un diseño elegante común en el espacio exterior. El tambor de munición fue movido debajo de la arma y la fuerza del arnés fue aumentada. El m-199 era un arma valiosa, usada por los equipos beserker porque aumentaba la potencia de fuego de los artilleros pesados. La mayoría prefieren el diseño original, menos torpe. Sin embargo, el tamaño creciente de la arma condujo a un sistema informático más grande, más avanzado. Aunque es pesado, tiene un disparo mejorado.



### *Atm-5 shiva mk. 2*



Fueron diseñados, originalmente, como un arma pesada usada sobre todo para los sintéticos militares. El peso masivo del arma hizo el despliegue común difícil. Cuando los sintéticos fueron prohibidos en combate, el shiva se convirtió en una rareza. Todavía en contrado en la ocasión, es el arma preferida de la opción para soldados más fuertes puesto que puede ser utilizado como arma del “autofire”, poniéndola a disposición la infantería general sin penalizador. Cuando los sintéticos ofensivos diseñaron combatir la amenaza del xenomorfa aparecieron, el shiva mk2 apareció otra vez como arma estándar para una unidad pesada.



### *Lanzallamas m240a1*

El lanzallamas m240a1 es una arma antipersonal de gran eficacia utilizada en espacios cortos y edificaciones. Tácticamente es muy útil cegando búnkers o espacios protegidos por portillas. Se ha comprobado que psicológicamente es un arma muy poderosa, ya que los seres vivos sienten un instintivo terror hacia las llamas.

El blanco arde durante un número indefinido de asaltos, hasta que sea apagado el fuego, aplicándose el daño en cada uno de ellos. Con un penalizador de -2 se puede lanzar en parábola hasta 50 metros.

## ARMAS DE ASALTO DE MARINES COLONIALES

### *Lanzamisiles sadar m83a2*

El sadar es un lanzamisiles de infantería utilizado principalmente como arma antivehículo, con un alcance de 1000 metros y fabricado con materiales ultraligeros. El modelo 2 aquí presentado tiene la capacidad de ser recargado, no como el modelo anterior.

El uso de la guía en una acción anterior proporciona un bonificador por precisión de +2.

### *Lanzagranadas m38c / m92*

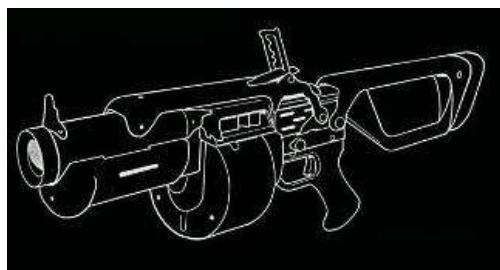


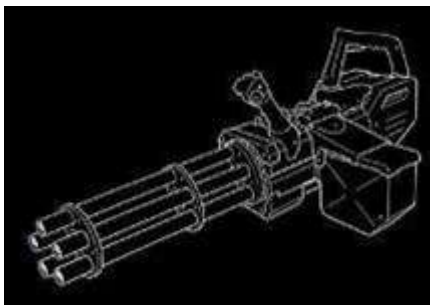
Imagen oficial, sin datos específicos del arma... El m38c es el que aparece en la imagen. Según parece, dispone de un cargador de 6 a 8 granadas de diversos tipos. El m92 -imagen no disponible en estos momentos, cuando pueda la subo- parece una versión más ligera, pero utilizando granadas 30mm utilizadas en el m41.

Ideal para crear perímetros defensivos y para alcanzar múltiples objetivos.

Tipo de munición:

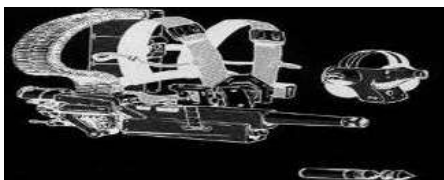
- granadas de proximidad: activada como una mina al detectar movimiento.
- granada con temporizador: rebotan sobre la mayor parte de superficies. Detonan al alcanzar el objetivo o tras el tiempo fijado.
- granadas emp: inutilizan los sistemas eléctricos y aturden con una violenta sacudida.
- minas inteligentes: se pegan a la mayor parte de superficies. Una vez colocadas se activan al detectar un objetivo. Avanzarán hacia el objetivo con unas diminutas patas robóticas por cualquier superficie.





### *Gatling m90 / m214*

Diseñada para el combate contra vehículos ligeramente acorazados, combina munición de gran calibre con un sistema multi-cañón rotativo (6 tubos de salida de aluminio) de alta velocidad refrigerado por aire.



### *Cañón de asalto m64*

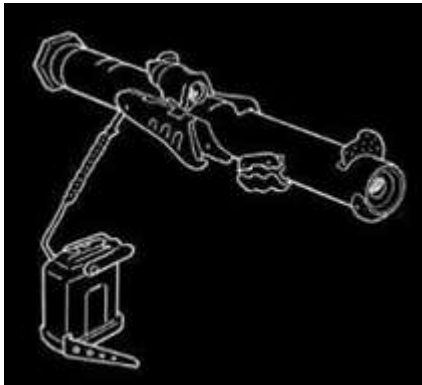
El m64 es un anticuado sistema anti-blindados portátil, que todavía se encuentra en algunos armeros del uscmc; debe ser llevado mediante un arnés, y alimentado desde una caja de municiones que lleva el operador a su espalda. El arma viene a ser un cañón ligero de 20mm heat.



### *M5 rpg / m6b rpg*

El m5 es un tubo lanzador de 140 cm. Con mecanismo de disparo y una mira telescópica x4, con un peso aproximado de 2.3 kg. Los proyectiles, que se llevan a parte, son cohetes de 66mm, estabilizados y con hiper-velocidad, con cabeza heat, con un peso de 2.2 kg.

El m6 es una pequeña mejora realizada al sistema m5, que permite utilizar proyectiles guiados por láser (incluyéndolo en el sistema de tiro), y que puede llegar a cargar hasta tres proyectiles a la vez.



### *M78 pig*

El m78 pig (phased-plasma infantry gun) es un sistema anti-blindados portátil, basado en armas de energía, con un peso de 15.2 kg, y que consta de dos partes claramente diferenciadas, el arma en si, y la batería necesaria para su funcionamiento. El m78 es un arma de plasma de 15mw, con un ciclo de recarga de 3 segundos. La capacidad penetradora es considerable, y se dice que es capaz de traspasar el blindaje de un tanque pesado a 1000 metros.

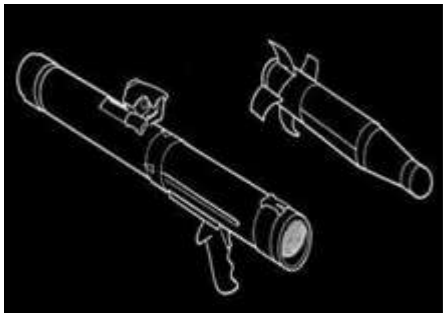
Nota: es un sistema parecido al armamento que tiene el apc. El sistema es una combinación de rail-gun y láser, que vaporiza un proyectil de 'cadmium telluride' para lanzarlo a altas velocidades en un estado de plasma. A finales del siglo xxii ya existen fusiles de plasma funcionales utilizando el mismo sistema. El armamento de plasma utilizado por los yaut'ja, sin embargo, utiliza otro tipo de funcionamiento.



### *Atm-1 bolter (tl2)*

El bolter es otra arma pesada de alphatech diseñado sobre todo para los sintéticos del combate. El arma era grande, la mayoría incluso no podría utilizarla. El retroceso bastaba para tumbar a una persona poco corpulenta. Algunos fueron modificados por alphatech y el cmc con una unidad del trípode para facilitar el retroceso.

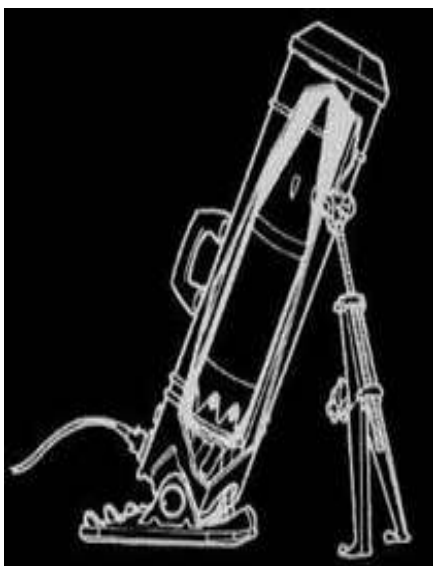
### *M83a2 sadar*



El m83a2 sadar (shoulder-launched active-homing dispensable anti-tank rocket) es un arma anti-blindados desechable que puede llevar cualquier marine encima, para proporcionar cierta pegada a la unidad, sin tener que depender de una escuadra de armas pesadas, con capacidad de alcanzar vehículos a distancias de hasta 1000 metros. Básicamente, viene a ser un cohete autopropulsado con un sistema de guía electrónica empaquetado en un tubo lanzador plegado, que al abrirse muestra el mecanismo de tiro así como un sistema de puntería térmico de adquisición de blancos.

Una vez lanzado, el cohete sadar acelera a la máxima velocidad y cuando se acerca al blanco, el sistema de guía selecciona la parte más caliente para impactar, así como el vuelo y rumbo para realizar el ataque de manera más óptima. También es capaz de identificar las contramedidas defensivas utilizadas por el blanco, y tomar medidas para evitarlas.

### *M112 himat*



El himat (hypervelocity intelligent missile, anti-tank) es un arma 'inteligente' portátil con un alcance de 5000 mts. La versatilidad del sistema permite al oficial al mando diversas opciones para desplegarlo y usarlo. El elemento principal del sistema es un lanzador desechable que empaqueta un único proyectil himat, así como los puertos rtm para el sistema de control de tiro, y un bípode para controlar el ángulo del mismo.

El control de tiro para el m112 varía dependiendo de la misión. Para las defensivas, el sistema puede ser puesto en modo de mando, o en configuración autónoma. En ambos casos, uno o mas lanzadores están conectados mediante cable a un controlador de tiro aps-100, un sistema inteligente que recibe datos de la matriz de sensores local -que incluye escáner infrarrojo, detector de movimiento, radar y sistemas centinelas, incluso de drones de vigilancia y los datos enviados por observadores avanzados. El asp-100 analiza los datos y si identifica un blanco lo apunta con uno o más misiles de su sistema y los prepara para el lanzamiento. Si está en configuración de mando, el aps-100 estará conectado a un terminal en donde un operador monitoriza todo el sistema defensivo anti-tanque, y es el operador el que finalmente autoriza el abrir fuego o no sobre los blancos marcados por el sistema. Si esta en configuración autónoma, el aps-100 funciona mediante unos protocolos de identificación que le permite asegurarse de si el blanco marcado es enemigo para realizar el ataque.

### *M80 lp-cannon*



El objetivo básico de los lp-cañones era dar a las unidades de infantería un arma pesada para combatir a militares de tierra sin tener que instalar sistemas pesados de misiles. El m80 es un cañón automático de fácil manejo, resistente, con una gran capacidad de munición con una gran potencia de fuego.



### *Unidades centinela UA 571-C*

Sistema de arma remota, usado en la defensa de perímetros. Portátil y automática. Sus componentes consisten de un trípode montado, batería trasera y un barril de ensamblaje, una unidad con sensores de movimiento y 500 municiones. Una vez en uso puede girar 180° grados disparando a cualquier cosa en movimiento. Es un arma totalmente automática.

Aunque es un arma pesada en términos de potencia de fuego y operaciones básicas, el arma inteligente necesita un entrenamiento específico para ser usada. Para utilizar el servo-brazo, búsqueda y fijación de blancos inteligente, mover el giro-arnés y disparar con la mira sobre el ojo con salida de datos se necesita práctica.

El arma tiene dos posiciones a escoger:

- primero, apuntar y disparar el arma de forma automatizada; a través de un sistema informático se controla el estado de las armas. Mediante la captación de movimiento el arma abre fuego dentro del campo visual otorgado.
- en segundo lugar, mover el arma mientras mantiene estable la plataforma de tiro. A pesar de la sofisticación del sistema, el tirador debe asegurarse que sus movimientos no sobrepasan la capacidad del sistema.

Tiene las mismas características técnicas que la m-56 smart gun pero con un cargador mayor (unos 500 proyectiles).

## ARMAMENTO NO COLONIAL

Para no crear una lista muy larga, solamente se enumeran los ejemplos más populares y confiables.



### *Zct 9mm avenger*

Fácil, simple, y barata producir. El Avenger es un arma perfeccionada que data más de doscientos años. Es rugosa, confiable, y es muy común tanto en las colonias como fuera de ellas. Es una pistola común entre los contrabandistas.



### *Falcon street 12mm*

Números llanos, arma bonita. la falcon steet se siente bien en cualquier ambiente. La versión de 12mm está disponible en 12 diversos colores metálicos, en marfil, a prueba de ácido, de fibra del carbón, de plata, o de oro.



### *Alphatech .454*

Gruesa, larga, y sumamente robusta, parece diseñada para golpear más que para disparar.

### *Colt "reliable"*

Creada por la única compañía más vieja que la corporación, colt inc. Esta pistola aguanta el frío, la humedad, la radiación y la corrosión. Puedes mandarla al espacio profundo y, después de limpiarla un poco, aún seguirá disparando.

### *Falcon street auto*

Menos encantador que 12m m, pero compensa esto con sus prestaciones. Es más bien un subfusil ametrallador miniatura que una pistola. Uniforme, incluye un pequeño y plegable sujeción para mayor estabilidad. Son comunes en los grupos de mercenarios.



### *Wy corp. Special*

Las armas de Weyland-Yutani se diseñan exclusivamente para su propia gente y no se ven a menudo en las manos de cualquier otra persona. El especial es un arma común en todos los guardias de las corps, los mercenarios, y la milicia de WY. El arma tiene corte del láser, con una precisión perfecta, y viene con puntero láser. Es un arma de la élite de la calidad, suprema, y muy pocos consumidores pueden justificar el coste. El arma está fabricada en plata pura.

### *Tradex assault auto*

El único problema de Tradex es la munición. En esfuerzo de miniaturizar el arma y de hacer el acuerdo del diseño y fácil de almacenar y enviar, Tradex optó por un diseño más pequeño. De hecho, la Tradex utiliza la munición más pequeña posible para una metralleta. Tradex tuvo éxito con el diseño y ambos modelos automáticos de Tradex son los más pequeños del mercado. Debido al tamaño, el arma ha sido modificada para la ocultación en carteras, o para ser desmontado en varios pedazos discretos, o para ser sostenido una mano y o incluso para ser guardada en compartimientos secretos.



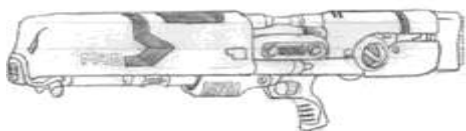
### *Ventral heavy rifle:*

El vfr estuvo muy cerca de ser la arma de los infantes de marina coloniales. Llegó a ser popular como alternativa más barata a las unidades locales de la milicia y para las fuerzas de los mercenarios. Tienen energía, gama, y capacidades similares a los rifles de pulso. Los ciclos del vfr son más lentos, pero el resultado final es bueno. El CMC eligió instalarle en el último momento un tubo lanza proyectiles de 10mm.



### *Boyars "buster" rifle*

Con una estructura engorrosa, y un peso mayor que otras armas de su clase, el Búster solo tiene a su favor una potencia superior a la media.



### *Tradex smg-alpha-01*

Tradex continuó su tendencia de usar una munición más pequeña en el alpha-01. El alpha-01 lleva un acabado similar a otras armas de asalto, solo que con una capacidad mucho más grande de munición.

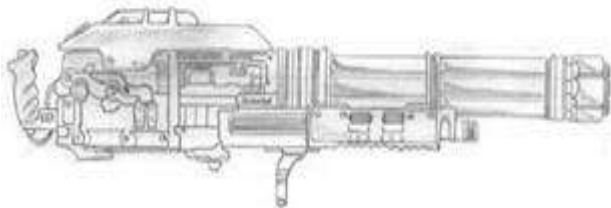
También tiene una exactitud mejor, pero un índice de fuego menor. Es el arma de fuego estándar para la infantería n el UPP. Es probable que el diseño fuese copiado o comprado. Sin embargo, la acción de Tradex no tuvo las consecuencias negativas que se esperaba cuando esta información... si no que se obtuvieron enormes beneficios con las ventas de este arma. La investigación todavía no ha traído ninguna nueva evidencia a la superficie.

### *Weyland Yutani defender heavy auto*

WY continúa dando a sus miembros equipos y artefactos de calidad. Similar al rifle del pulso de m41a, este modelo usa munición más pequeña, permitiendo más balas por cargador. La única desventaja es un índice de fuego levemente más pequeño. Como siempre, todo el armamento de WY es exclusivo de su propio personal, así que ver cualquier armamento de WY en las manos de otros grupos es raro.

### *Ventral “maniac” rotary*

Sí, ventral finalmente dio a los militares lo que siempre desearon, un cañón de fuego rápido potable. Seis tubos rotatorios son incómodos, ruidosos, y algo inexactos, sin embargo, también encienden más rápidamente que cualquier otra arma en el mercado y puede entrar en batalla con casi mil disparos.

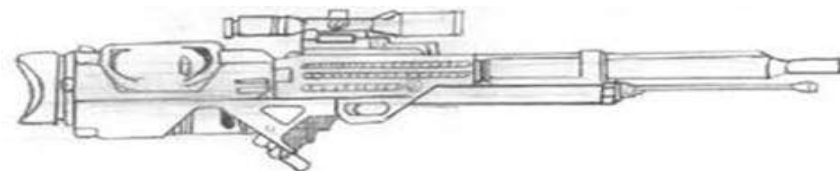


### *Ventral “peacemaker”*

El “pacificador” casi es una copia al cañón LP. Ambas armas estaban entre las posibles armas para los infantes de marina coloniales. Aun cuando el LP ganó, el “pacificador” se encuentra en muchas naves coloniales. Externamente, las armas no podían ser más diferentes.

El propósito único del pacificador es masacrar. No fue diseñado para ser un modelo desechable. Lleva más munición y es más fácil llevar. Ventral decidió que la precisión era la mejor opción. El arma se uniría al hombro de su usuario. Un sistema masivo del retroceso construido en el barril previno daño del hombro. De ese modo podría ser encendido fácilmente por un solo usuario sin ninguna ayuda externa. El arma es más reservada que el lp y es mucho más complicada, siendo una rareza en la mayoría de las fuerzas, con excepción de cmc y los militares corporativos.

### *Alphatech railgun*



“Alphatech sabe sobre magnetismo” era un lema común. Alphatech se convirtió en tal autoridad en la tecnología; lo probaron con la creación de esta arma. El arma es costosa, rara, y complicada, pero infligirá verdadero daño a lo que se ponga por delante. Alphatech ha tenido éxito en un diseño que dispara rápidamente, es mortal, y más ligera que el pacificador y el cañón lp. Sin embargo el coste de la arma dificulta su producción.

### *Ventral air sniper*

Una versión moderna de una vieja arma de fuego de la guerra. Puede acertar a larga distancia gracias a un sistema de puntero láser. Dispara cáscaras explosivo-inclinadas grandes espantosamente rápido. Ventral utiliza la mayor parte de estos modelos en sus propios mundos y no los han vendido a menudo fuera de sus activos corporativos.

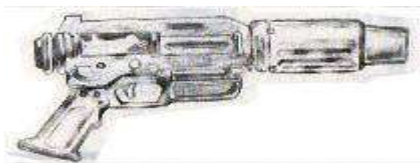


### *WY "brilliant pebble"*

El Wybp es un cañón largo--casi con forma de lanza -- capaz de atacar blancos terrestres a partir de 10 kilómetros en el aire, y viceversa. Es realmente un acelerador altamente avanzado de partículas capaz de tomar blancos con exactitud extrema a la velocidad de la luz.

Golpea su blanco con energía cinética. Estas armas se han encontrado en casi cada campo de los militares de Weyland Yutani, y los incluyen en sus tanques, naves espaciales, y aviones, así como en las unidades de tierra. Su coste masivo y adelanto tecnológico previene su uso más allá de las instalaciones de Weyland Yutani.

## ARMAS DE ALEXANDRÍA



### *Alexandrian heavy armed services (ahas)*

Una de las primeras adquisiciones de Alexandría a la compañía Ahas. Se trata de una pistola muy pesada y potente, común entre los soldados veteranos.



### *Ahas pulse laser pistol*

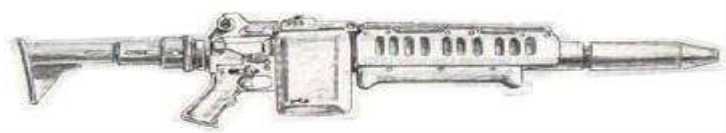
Una de las armas más avanzadas de Ahas, un avance en el armamento que incluso asustó a losCMC. Un arma láser de reducido tamaño y gran potencia. Su único defecto, un retroceso bastante significativo.

### *Ahas medium rifle*



Antes del advenimiento de la tecnología del láser de pulso, Ahas desarrolló sus propios rifles para la comisión de comercio interestatal. Las armas fueron diseñadas y rediseñadas con una mayor resistencia y mayor tasa de disparos. Llevan munición similar a la del rifle de pulso, pero los cartuchos son mayores.

### *Ahas pulse laser rifle / ahas sniper laser rifle*



Diseñado para producirse en masa. El diseño original es un calco modelos anteriores creados por Ahas. Al modelo original se le aumentó la capacidad del cargador, se le mejoró la efabilidad, y se le implementaron condensadores más modernos. El resultado es un arma bastante potente, y de un gran alcance

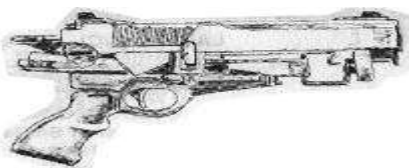


### *Ahas portable particle gun*

A medio camino entre un rifle y una pistola. Ahas quería desarrollar un arma de gran potencia y tamaño reducido, y que tuviese una buena cadencia de disparo. A pesar del intento, el resultado final deja bastante que desear, dejando a esta arma en un segundo plano ante otros modelos más avanzados.



## ARMAS DE LA U.P.P.



### *Svd hold out pistol*

Pequeña, robusta y muy eficaz., ha sido usada por la SVD (división especial de vehículos) durante más de 50 años, sin sufrir variaciones en su diseño.



### *Svd heavy sniper rifle*

Basándose en el modelo usado por el CMC, la UPP diseño su propio rifle de largo alcance. La naturaleza robusta, propia de todos los diseños de UPP, se nota en la línea de este rifle. Los tiradores emboscados del UPP duermen a menudo con sus rifles y morirá para proteger sus armas. Consecuentemente, este modelo ha sido modificado en extremo, aumentando la precisión, la carga, y la cadencia de tiro.



### *Akh assault rifle*

Esta arma es ruidosa, tiene una buena capacidad de carga y es bastante precisa. La única desventaja es una cadencia de fuego menor que el m42a. Sin embargo su incómodo diseño dio lugar que muchos equipos se cambiaban encima a las armas de Tradex. Estas costosas armas son sobre todo reservadas para la línea delantera en tropas de aeronaves y tropas expedicionarias. Las tropas de Rodina y de Barabazon todavía utilizan con frecuencia esta arma.



### *Akh heavy pistol*

Como el rifle de asalto, el arma es incómoda y suele ser demasiado grande para que la mayoría lleven con una mano. Con un cargador de 30 disparos, esta arma es usada sobre todo por personal de seguridad, en estaciones espaciales.



### *Akh er grenade launcher*

Otro diseño que presentó Akh. Un lanza granadas modificado con mayores prestaciones y flexibilidad. El lanzador llegó a ser más común en los comercios. Tradex carecía de un lanzador similar, así que muchos escuadrones usaron esta arma como suplemento.



### *Tradex smg-alpha-01*

Tradex continuó con su tendencia de usar una munición de menor calibre en el alpha-01. Interiormente, el alpha-01 tiene un diseño similar al rifle de asalto, pero con una capacidad de munición mucho mayor. También tiene la precisión mejorada. Se sospechaba que el diseño de esta arma fue robado y copiado a la UPP, pero las investigaciones no han sacado nada a la luz.

## BLINDAJES PERSONALES

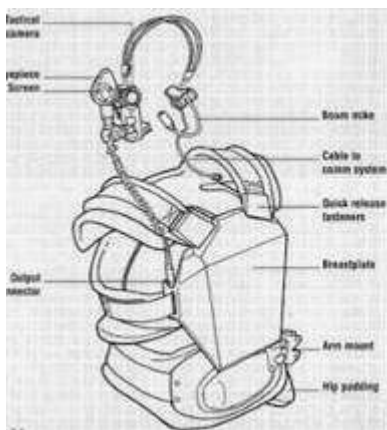
Nombre	Resistencia	PDE	Modificador	Notas	PG
Bdu	4	20	0		10
M3 suit ligero*	8	50	0		16
M3 suit*	10	50	0		20
M3 suit mejorado*	12	50	0		24
M10 ballistic helmet*	15	75	0		15
Gee suit	4	20	0		20
Ghillie suit (recon) *	6	30	0	Camuflaje (ver descripción)	60
Z-110 acid neutralizing combat wardrobe *	18	90	-1	Antiácido.	180
Neutragel modification	1	5	0	Antiácido	10
Polymer/alloy combat armor rig.*	16	80	0		160
Wy shielded combat helmet	30	150	0		60
Flak jacket	12	60	0		60
Kevlar (light)	10	50	0		10
Kevlar (medium)	12	60	0		15
Kevlar (heavy)	14	70	-1		20
Mk 25 pressure suit	5	25	-1	Presurizado	50
Mk 50 compression suit	10	50	-2	Presurizado	100
Zct-1 armored spacesuit*	16	80	-1	Presurizado	160
Campo de fuerza portátil	10	50	0	No se puede mover activado	300
Traje de camuflaje	6	30		+4 en camuflaje	15
Traje térmico	2	20	-1	Aislante térmico	15
Disruptor electrónico *	0	10		+2 en esquivar ataques xenomorfos.	20
Manto de camuflaje *	8	40	0	Camuflaje +4. Aislante térmico	50

\* prohibido su uso fuera del CMC.

### Bdu

Todo miembro de la infantería de marines es provisto de un chaleco de poli algodón de resistencia limitada contra armas ligeras.

### M3 suit: blindaje m3



El traje estándar de los marines coloniales es el blindaje m3, el cual previene el daño en el torso del marine, su cabeza y sus piernas. Está fabricada a partir de láminas de compuestos que están preparadas para ataques balísticos y de fragmentación.

Habitualmente se lleva en conjunción con el casco m10, un casco balístico con las mismas propiedades que el blindaje m3. Como dispositivos adicionales lleva una cámara táctica y una radio de tipo militar, así como un monóculo de visión infrarroja que se desliza desde el casco hacia el ojo derecho.

Por debajo de todo esto se lleva el traje de faena de camuflaje, dotado de múltiples bolsillos y arneses con velcros silenciosos.

### Gee suit

Resistente a altas presiones, es usado normalmente por los pilotos de las aeronaves.

### Z-110 suit wardrobe resistente al ácido

Los esfuerzos por conseguir un blindaje a prueba de ácido dieron sus frutos. Este modelo de traje está cubierto por un gel viscoso, el neutragel, capaz de anular las propiedades corrosivas de la sangre de los xenomorfos. El traje posee su propio soporte de vida, alimentado dos baterías adosadas a la espalda, que mantiene el calor y una atmósfera respirable para el marine.



### *Nutragel*

Una cápsula con neutragel, una sustancia que anula las propiedades corrosivas de cualquier ácido. Es aplicable a cualquier tipo de armadura. Cualquier blindaje cubierto con neutragel adquiere 100 pde contra la resistencia al ácido.

### *Casco de combate*

Modelo avanzado que también cubre el rostro.

### *Bllindaje acap*

El acap (arnés de combate de aleaciones poliméricas) reemplaza en algunas unidades al m3 como blindaje de combate, sobre todo en la infantería de armas pesadas, que necesitan menos movilidad y más protección. Protege un área mayor (antebrazos, hombros, torso, muslos frontales y piernas) sin sacrificar ningún tipo de movilidad. Esto es garantizado por placas flexibles sobre unas telas poliméricas muy resistentes. El casco sigue siendo similar al m10, por lo que sus estadísticas no cambian en absoluto.

### *Chaleco antibalas*

Una protección de torso que ha cambiado estéticamente poco durante cientos de años. El material y su resistencia, sin embargo, han sido mejorados radicalmente, sobre todo en los modelos más pesados. Las versiones modernas de kevlar son la armadura más usada por las unidades de seguridad civiles y las fuerzas planetarias. Por desgracia, son inútiles contra las garras y mordiscos de los aliens, y las armas blancas.



### *Traje presurizado mk25*

El mk25 es un traje del espacio pequeño, compacto diseñado para la facilidad y la maniobrabilidad. No es un traje de combate y cuando es pinchado, es inútil. Es un traje presurizado, con 12 horas de aire y con una solución líquida de nutrientes. Es un traje antiácido común en cualquier nave espacial del civil.

### *MK50 compression suit*

El diseño original del mk50 tiene casi 100 años. Es un traje pesado, con un tejido resistente y flexible. La mayoría de las operaciones en espacio abierto utilizan este modelo.

### *Armadura espacial zct-1*



Zajer / Comm Technic ofrece a sus colonias la mejor protección contra amenazas del espacio exterior. Además de contar con un robusto armazón, y buenas capas de blindaje, el zct-1 cuenta con una capa externa de neutragel, capaz de resistir la corrosión del ácido.

### *Campo de fuerza portátil*

El PPF es un equipo compacto capaz de lanzar ondas electromagnéticas que protege un área de unos 9 metros de agresiones externas. Varias unidades pueden conectarse para cubrir un área mayor. Los pff solo afectan a los cuerpos sólidos, por lo que dejan pasar los gases y los líquidos.

## Traje de camuflaje



Chalecos de camuflaje especiales. Otorgan +2 en las tiradas de camuflaje, +1 si se está en movimiento, siempre y cuando el camuflaje esté en consonancia con el lugar. Existen tres variantes: para zonas oscuras, para zonas desérticas y para zonas con alta vegetación. Este camuflaje no sirve ni contra los modos de visión yautja, ni contra la visión de radar de los xenomorfos.



## Traje térmico:

Cubre la emisión de calor del cuerpo humano, también da cierta resistencia contra el fuego y las altas temperaturas.

## Disruptor electrónico

Se trata de un arnés que causa una perturbación eléctrica que dificulta la detección del personaje mediante sistemas de emisión de ondas. Es muy sensible a los impactos y al agua, que lo incapacita

permanentemente (además de causar una descarga al portador de 3d6 puntos de daño).

El arnés anula cualquier dispositivo de rastreo electrónico (radares). Contra xenomorfos, no sirve de camuflaje, ya que el olor no es camuflado, sin embargo, otorga un bonificador de +2 en eludir sus ataques, ya que dificulta su percepción.

## Manto de camuflaje termo óptico

Es el intento de la humanidad de intentar copiar la tecnología yautja. Esta armadura de combate refleja la luz de forma que el portador puede camuflarse en cualquier entorno. Otorga un +4 (+2 si se está en movimiento) en las tiradas de camuflaje, además de aislar térmicamente al individuo. En ocasiones, se usa en conjunto con el arnés electrónico para obtener un sistema de camuflaje casi perfecto.

## DROGAS Y SUSTANCIAS EXÓTICAS

Suero del tiempo. Es solo un rumor. Se supone que restaura las células muertas, restaura los estragos del tiempo, y devuelve la juventud del que la toma. Se dice que es extraída de la jalea real de los xenomorfos, pero, oficialmente, nadie sabe nada.

Droga	Mejora en el organismo	Efectos secundarios	PG*	Rareza
F.I.R.R.T. (10)	Coraje x2 durante 2d6 minutos	Después reduce el coraje a la mitad	1	Común
Suero del tiempo (1)	Rejuvenece. Evita el envejecimiento	Desconocidos	-	Desconocida
Adrenalina (1)	+1 en FUE y CON por dosis	-15 puntos de aguante por dosis	1	Rara en humanos
Anfetamina (1)	+1 en DES y INT por dosis	-15 puntos de aguante por dosis	1	Rara en humanos
Jalea real (1)	+2 en FUE, CON y REF. +20 PV. 24 horas	-1 en VOL e INT. Adicción	20	Muy rara.
Xeno Zip (20)	DES, coraje y CON +1 por pastilla. 10 min.	Frenesí.	5	Uso militar.
Black Mold	Tóxica para los xenomorfos	Ninguno para otras razas	50	Casi inalcanzable

## Adrenalina

Droga, solo para humanos, que aumenta en 1 la Fuerza y la Constitución durante una escena, a costa de perder 15 puntos de aguante. Se puede tomar más de una dosis, a costa de perder mas aguante. Retarda el factor de curación y recuperación humano, por lo que el personaje no podrá recuperarse mientras las drogas hagan efecto. Cada unidad consume 15 puntos de aguante. Los efectos de más de una dosis son acumulables.

### *Anfetamina*

Droga, solo para humanos, que aumenta en 1 la INT y DES durante una escena, a costa de perder 15 puntos de aguante. Se puede tomar más de una dosis, a costa de perder mas aguante. Retarda el factor de curación y recuperación humano, por lo que el personaje no podrá recuperarse mientras las drogas hagan efecto.

Cada unidad consume 15 puntos de aguante. Los efectos de más de una dosis son acumulables.

### *Jalea real*

La codiciada sustancia de los xenomorfos puede ser tomada en su estado natural. La ingestión de Jalea Real provoca un cambio en la morfología del consumidor, haciéndole un poco más corpulento y de aspecto más salvaje. Otorga +2 en Fuerza, Constitución y Destreza, además de obtener 20 puntos de vitalidad extra, sin importar el límite impuesto por la raza, y restar -1 en Inteligencia y Voluntad. El efecto suele durar 24 horas, y tiene un par de secuelas. La primera ocurre cuando se deja de tomar la sustancia, el cuerpo se resiente durante un par de horas (-2 en todos los atributos del consumidor), la segunda es la adicción (se debe de superar una tirada de Voluntad + coraje a nivel 21, o de lo contrario se volverá adicto a la sustancia).

Los adictos a esta sustancia deberán consumirla al menos una vez a la semana, de lo contrario perderán 10 puntos de aguante por día, a menos que obtengan la sustancia, o ayuda siquiátrica. A estos sujetos, se les transforma el metabolismo, otorga 5 PG extras al individuo por cada 2 meses de ingestión de jalea real (se pueden llegar a crear verdaderos súper seres, inestables psíquicamente).

### *Xeno Zip*



Son pastillas sintetizadas a partir de la jalea real. Desarrollada por GrandCorp, es un intento de obtener los beneficios de ingerir jalea real, sin sufrir sus efectos. Una pastilla otorga +1 en DES, Coraje y Constitución, además de subir el aguante del consumidor en 10, durante unas 3 horas. No es tan eficaz como la jalea real, pero no tiene efectos secundarios. Si se toma más de una pastilla, o se mezcla con otro tipo de droga, se ha de superar una tirada de Constitución + Concentración a nivel difícil (+2 por cada droga ingerida), para no caer en un frenesí incontrolable. Cualquier personaje en frenesí pasará a un estado de locura salvaje, y fuera de control durante una escena completa.

### *Black Mold (molde negro)*

Esta sustancia fue encontrada en el planeta terraformado RLW 1289. Al parecer, esta sustancia viscosa actúa sobre la resina xenomorfa disolviéndola, y agregándola a su masa, así como sobre los embriones y los abraza caras de esta especie, los cuales destruye completamente y sin dejar rastro. Si entra en contacto con una colmena, empieza a disolver las paredes y los huevos de esta, hasta que toda la colonia es consumida por la creciente y viscosa sustancia. A los xenomorfos adultos parece no afectarles, pero anula su capacidad de crear huevos o jalea real, además de trasmitirse por contacto. Por lo tanto, si la reina es infestada, la colonia terminará por desaparecer al no poder crear nuevos individuos. El molde negro no tiene ningún efecto sobre ninguna otra especie viva, por lo que se sospecha que es una creación artificial, destinada a combatir a la raza xenomorfa.

Todo intento por reproducirla en laboratorios a resultado infructuoso, por lo que es una sustancia muy rara y cara.

### *F.I.R.T.*

Droga que duplica el coraje del que la toma durante 2d6 minutos. Después el coraje del personaje es temporalmente reducido a la mitad (2d6 minutos).

### *Suero del tiempo*

En el mercado negro corre el rumor de una droga que rejuvenece a las personas. Poco más se sabe de ella.

## ARTÍCULOS DIVERSOS

Artículo	Descripción	Coste (\$)
Juego de herramientas	+1 en electrónica, mecánica y artesanía.	600
Autograppnel (2000 lbs)	Sistema para lanzar clavijas de alpinistas	100
Saco de dormir	Unas plaza	25
Binoculares	De alta calidad. Visión nocturna	50
Cámara	Cámara de fotos digital. 24 fotos.	50
Estufa de acampada	Estufa portátil. Incluye baterías.	30
Cantimplora	Agua para una persona durante 3 días.	75
Lector de cd	Un reproductor de cds o dvds	100
Teléfono celular	Un móvil de última generación.	150
Brújula	Una brújula profesional	10
Soldador de mano	Pequeño dispositivo para realzar soldaduras	100
Esposas	De acero ligero.	5
Cuarto del hotel	Una estancia para una persona	100/noche
Gafas infrarrojas	Para detectar el calor corporal	200
Trans de datos personales.	Trasmite las constantes vitales del marine, y todo lo que ve.	30
Computadora personal	Un ordenador portátil resistente al ácido y a los golpes.	1000
P-5000 powerloader	Generador portátil de corriente.	40 000
Cuerda de nailon	100 metros de cuerda. (120 kg.)	100
Cámara cinematográfica	Una cámara de video de última generación.	100
Utilidades de atrincherado	Una pala y algunas cosas más para cavar trincheras.	40
Herramientas del electricista	+1 en electrónica	25
Botiquín de primeros auxilios	+1 en medicina	10
Mobiliario		500
Mobiliario sintético		150
Comida fresca	Para 1 persona durante una semana.	200
Conservas	Para 1 persona durante una semana.	100
Raciones de campaña	Para 1 persona durante una semana.	50
El contador geiger (10m)	Detecta radiaciones.	90
Pantalones	Ropa genérica. Las versiones modernas cuestan el doble.	40
Chaqueta, gafas	Ropa genérica. Las versiones modernas cuestan el doble.	50
M-94 flares (9 pack)	Bengalas que duran 2d6 +10 minutos encendidas.	30
Demokit	5 paquetes de c-15 (daño 20)	500

## Apéndices.Equipamiento Humano.

Artículo	Descripción	Coste (\$)
Zancos.	Unos zancos plegables. Extensibles a 10 metros	60
Linterna	Una pequeña linterna portátil. (8 hrs., 40m)	50
Encendedor	Un encendedor eléctrico.(100 usos)	10
Kit de mecánica	+2 en mecánica.	1000
Medkit	+2 en medicina	300
Menaje	Útiles de cocina.	50
Reproductor portátil	De video, de mp3, de cd, o de cualquier otra cosa	100
Patines		40
Esquí	Permiten deslizarse por la nieve al doble de velocidad.	80
Raquetas para la nieve	Permiten andar por la nieve.	40
Sistema estéreo		500
Televisión (grande)	Ultra plana.	1000
Equipo de buceo.	200 metros de profundidad. Aire para 3 horas.	250
Camisa, calzado	Ropa genérica. Las versiones modernas cuestan el doble.	40
M1000 flare (3 pack)	Bengalas que duran 3d6 +30 minutos encendidas. Daño 3.	30
Motion tracker	Sonar portátil. 100 metros de alcance.	200
Unidad inteligente	Sistema portátil de análisis, cálculo, rastreo y escáner.	1 000
Comunicador de pulso	Sistema de comunicación del cmc por ondas eléctricas.	1 000
Nuetralizer spray	Spray que anula los efectos de un ácido. 100 usos	100
Xm supresor neural	Anula la ferocidad de los xenomorfos. (dificultad 15)*	8 000
Sistema de suspensión infrasónica	Anula la ferocidad de los xenomorfos. (dificultad 30)*	20 000
Abrazadera xenomorfa	Impide que un huevo alien se abra	50
Reloj de pulsera	De titanio, 50 años de autonomía, sumergible a 3000m.	20
Cinturón de utilidades	Permite realizar pequeñas reparaciones y chapuzas.	50
Transmisor de radio	20 kilómetros de rango.	100
Tienda de campaña (1 ó 2 plazas)	Presurizada. 12 horas de oxígeno.	500 / 1 000
Hológrafo portátil	Trasmisor de imágenes 3d de hasta 2 metros de altura.	1000
Grabadora personal	Permite grabar 90 minutos de audio.	200
Localizador personal	Permite localizar al portador en un radio de 1000 metros.	50
Kit de comunicación orbital	Permite comunicarse en el espacio exterior.	1.500
Tnr lamp	200 metros. Acoplable al hombro.	200
Adrenalina (1 unidad) **	+1 en fuerza y constitución durante una escena.	100
Anfetamina (1 unidad) **	+1 en destreza e inteligencia durante una escena.	100

\* tirada de personalidad + coraje contra la dificultad impuesta. 1 éxito basta para anular los efectos.

\*\* Cada unidad consume 15 puntos de aguante. Los efectos de más de una dosis son acumulables.

## EQUIPO Y ARSENAL YAUTJA

El equipo usado por los Depredadores es principalmente de diseño propio, y es fabricado bajo condiciones ritualistas. Los Yautjas se enorgullecen de su nivel tecnológico, por lo que guardan bien sus secretos. Dejarse atrás algo que pudiese dar mayor ventaja a una presa inteligente durante una cacería, está muy mal visto (aunque no es una ofensa penable).

Todo buen cazador tiene a su disposición un buen arsenal adecuado para el tipo de presa que se quiere obtener; aunque está claro que su cacería, al ser deportiva, se realiza usando un mínimo de armas, para que la presa pueda llegar a considerarse presa. Es por eso que muchas de las armas están reservadas exclusivamente para las guerras.

Al igual que las armas, la mayoría del equipo se le da al cazador tras la ceremonia de su mayoría de edad. Otras armas, sin embargo son siempre armas personales (como las lanzas), mientras que algunas son aportadas por los Clanes en caso de que sea necesario. Algunos útiles, como la Coraza Yautja o las armas de plasma, sólo se conceden durante periodos de guerra o cacerías demasiado peligrosas.



### EQUIPO

#### *Dispositivo de Camuflaje*

Para ser el mejor cazador, el camuflaje perfecto es necesario. Así pues, incluso los Yautja más jóvenes disponen de un pequeño dispositivo de camuflaje que suele estar montado en la muñeca y les vuelve prácticamente invisibles. Funciona creando un poderoso campo que distorsiona la luz que incide en el Depredador, de manera que se mimetiza con el entorno que le rodea. Además, iguala su calor corporal con el entorno, reduce el ruido producido por el propio movimiento y está sellado contra detección electromagnética.



Todo el equipo del cazador es camuflado, incluyendo armas ocultas como las cuchillas de muñeca o armas adecuadas como la Lanza extensible. Una vez que estás han sido desplegadas, permanecen visibles hasta que el campo vuelva a ser activado.

El campo se desconecta ante una gruesa lluvia o la inmersión total o parcial en el agua (por ejemplo, si se anda por un charco, el camuflaje desaparecerá). Además, ataques de área de efecto que causen más de 40 puntos de daño al Depredador, o las descargas eléctricas, lo dañarán. Tampoco es efectivo contra detectores de movimiento, o sistemas de visión por radar y sonar (como la visión de los xenomorfos).

Cuando se está inmóvil, otorga un bonificador de +4 a las pruebas de Camuflaje y Sigilo (+3 si es un entorno monótono, como el cielo o una pared). En movimiento, el dispositivo sólo garantiza un bonificador de +2 a las tiradas de Camuflaje y Sigilo.

Aunque sea localizado, es difícil discernir la posición exacta del usuario por lo que el Depredador obtiene un bonificador de +2 a cualquier situación relacionada con eludir una agresión.

#### *Camuflaje avanzado.*

Una versión más potente del camuflaje yautja. Otorga un +6 en las tiradas de camuflaje (+5 si el entorno es monótono y +3 si se está en movimiento), y un +3 en las tiradas de esquivar. Además, es parcialmente resistente al agua, pudiendo resistir salpicaduras de líquido, como la lluvia, sin desactivarse.

#### *Máscara de cazador*

Típica de las castas más bajas de depredadores. Posee un filtro especial que crea una atmósfera adecuada al yautja.

#### *Acolchado de Cazador*



Esta es la armadura básica que llevan los depredadores en sus primeros pasos hacia el honor. Es ligera y flexible, con hombreras, brazales, semi-peto y hebras acolchadas que protegen, dispersan el campo de camuflaje y sirven de anclaje al equipo estándar de un Yautja.

### *Armadura de Cazador*

Esta es la armadura de las castas intermedias de Yautjas y es el equivalente del blindaje M3 de los Marines Coloniales, protegiendo órganos vitales con compuestos inmunes al ácido; pero manteniendo la movilidad. Aun así, no es lo suficientemente poderosa como para resistir los impactos más poderosos.

### *Yelmo de Cazador*

Una versión mejorada de la máscara de cazador. Posee amplificador de visión de, detector de micro cambios en la densidad del aire (detector de movimiento) que anula los todos defectos de la visión del yautja, además de los filtros respiratorios para ambientes hostiles. También se gana el derecho el derecho de poder realizar esas tiradas en situaciones donde normalmente no llegan los sentidos humanos (tiradas de percepción en la oscuridad, o ataques por la espalda, por ejemplo).

### *Visiones especiales*

A la máscara del cazador, al yelmo del cazador y a la máscara ceremonial se le pueden implantar hasta tres modos de visión adicionales. Si el yautja cambiase de máscara, deberá “comprar” de nuevo el modo de visión.

**Visión térmica:** Detecta el calor corporal. +5 en percibir seres de sangre caliente, pero es inútil contra seres de sangre fría como los aliens y los sintéticos. También causa un penalizador adicional de -3 en ambientes con múltiples fuentes de calor, o cuando se buscan seres con dispositivos de camuflaje.

**Visión electrónica:** Detecta las corrientes eléctricas de los organismos xenomorfos. También detectan a los sintéticos con mayor facilidad +5 en percibir aliens y sintéticos. A este modo de visión le es imposible detectar criaturas aisladas electrónicamente (camuflaje humano, yautja y biomechanoide), y sufre un penalizador de -3 a causa de interferencias electrónicas o de la humedad, o cuando se buscan seres de sangre caliente.

**Visión predtech:** Con este modo de visión, se pueden ver criaturas con dispositivos de camuflaje igual que como si no los llevaran, no obstante, se sufre un penalizador de -3 en el resto de tiradas de percepción. Originalmente, este modo de visión se creó para buscar yautjas fugitivos, ocultos con sistemas de camuflaje. En la actualidad, también se usa para atacar a seres humanos y biomechanoides con dispositivos de camuflaje.

**Visión telescópica:** Semejante al humano. Posee un potente zoom, que reduce en 2 los posibles penalizadores por disparos a larga distancia. Este modo de visión es susceptible a los penalizadores por falta de luz.



Recuerda que las visiones especiales, por si mismas, no anulan la deficiente vista del yautja. Por ejemplo, un yautja con la máscara de cazador tiene un penalizador de -3 en la visión, por lo que con la visión térmica solo se tendrá +2, en lugar de +5, en detectar humanos, y mantendrá el -3 en las tiradas de alerta. Por eso es tan importante el yelmo del cazador para un yautja.



### *Analizador de audio*

Analizador de formas de sonido, que puede copiar fragmentos de sonido y separar en diferentes filtrados el sonido y avisar de sonidos que indican la presencia de enemigos que no están a la vista directa del depredador. Esto supone una mejora de +3 en las tiradas de iniciativa y alerta.

### *Mira láser*

Un puntero láser a una de las armas del cazador. Mejora la puntería del cazador. Otorga un +3 las tiradas con el arma acoplada. Pueden comprarse varias miras para acoplarlas a distintas armas.



### *Kit Médico*

Este kit de primeros auxilios consta de bisturís y herramientas varias, drogas y medicinas. Otorga a los miembros de raza yautja un bonificador de +2 en sus pruebas de Primeros Auxilios y Medicina.

### *Armadura Ceremonial*

Usualmente reservada para las castas más altas o los ancianos, la armadura ceremonial sólo es usada por el líder de un grupo de caza. Él o Ella se distinguen así del resto del grupo como un orgulloso símbolo del honor y liderazgo. Esta robusta armadura completa es un poco engorrosa, con un blindaje que está compuesto enteramente por resistentes fibras alienígenas, totalmente inmunes al ácido que exudan los xenomorfos.

Suele ser usada junto a una máscara ceremonial especial, igualmente ornamentada.

### *Disruptor eléctrico*



El ordenador portátil del yautja puede modificarse para que lance pequeñas cargas eléctricas, dañando cualquier sistema electrónico con el que entre en contacto. A nivel de juego, se gana una bonificación de +2 en las tiradas para forzar y piratear sistemas electrónicos. La descarga causa 4 puntos de daño por electricidad.

## ARMAS CUERPO A CUERPO



### *Cuchilla de Muñeca*

Esta arma montada en el antebrazo derecho de los yautja es el arma básica y al mismo tiempo más honorable (por tener que luchar cara a cara) del arsenal de los depredadores.

De doble filo, gemelas y lo suficientemente afiladas para cortar a través de huesos, estas garras son efectivas contra pequeños y grandes enemigos.

Los depredadores de casta alta o intermedia suelen utilizar unas garras de muñeca inmunes a los ácidos ligeramente más largos, por lo que pueden utilizarlas contra los alien en combate cuerpo a cuerpo.



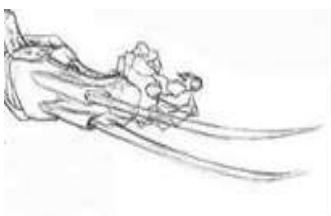
### *Hoja de cinto*

Un cuchillo de 30 cm, con doble filo y equilibrado finamente para ser arrojado. Es el arma básica para las castas más bajas.



### *Lanza Extensible*

La lanza extensible es una lanza telescópica con potencia interna que recogida totalmente no supera el metro. En combate, esta lanza se extiende hasta tres metros de longitud, convirtiéndose en una formidable arma en combate cuerpo a cuerpo. Fabricada a partir de aleaciones casi indestructibles y con tecnología de vibro filo que calientan y aguzan sus extremos, la lanza extensible puede penetrar casi cualquier material. Al ser aerodinámica, si se es lanzada tiene un bonificador de FUE +1.



### *Colmillos Kaitip*

Son casi idénticos a las cuchillas normales, y son usadas de igual forma. Sin embargo estas cuchillas son el doble de largas y son prácticamente inmunes a todas las formas de daño conocidas, lo que las hace casi indestructibles.



### *Naginata*

Parte arma, parte trofeo ceremonial; la naginata es una bella y resplandeciente arma de asta rematada en filos cerámicos de doble hoja. Además, está construida de manera que conduce el campo incluso cuando es esgrimida, por lo que se mantiene invisible en combate y es totalmente inmune al ácido. La naginata es un arma honorable que demanda respeto cuando es esgrimida por un depredador.



### *Maul*

Es una mezcla entre cuchillo y porra, afilada por ambos extremos.

Su uso no está tan difundido como las garras, y suelen usarse en batallas, más que en cacerías.

### ARMAS A DISTANCIA



#### *Pistola de Red*

La pistola de red es pequeña y suele ser usada cuando un depredador desea incapacitar una presa temporalmente o entretenerla mientras se ocupa de otros enemigos. Al disparar el proyectil, este se abre en el aire como una red de acero que suele clavar a la víctima contra una pared o contra el suelo. El metal es tan afilado que suele cortar viciosamente la carne, convirtiendo la liberación en una experiencia dolorosa. Para liberarse se necesita una hoja afilada que dañe la red. Cada asalto, la red “ataca” con sus filos a su víctima, aumentando el bono al ataque en +1 cada asalto adicional y en otro +1 si ese asalto la víctima se remueve.



#### *Pistola de dardos*

Un disparador acoplado al brazo que dispara unos pequeños proyectiles en forma de tridente.



#### *Rifle de Lanzas*

Un arma terrorífica y silenciosa, el rifle de lanzas utiliza tecnología de raíles electromagnéticos para arrojar flechas de acero a enormes velocidades. Su potencia es tal que pueden atravesar blindajes avanzados y cercenar miembros a largas distancias sin perder precisión.

Se puede plegar en un cilindro de 70 cm y desplegar en un solo asalto hasta su longitud normal de 150 cm. Desgraciadamente, su generación de energía electromagnética implica que tras efectuar el primer disparo el campo de camuflaje desaparezca; aunque puede ser reactivado un asalto más tarde.



#### *Disco Inteligente*

El Disco inteligente es delgado y ultraligero. Esta arma está fabricada con los mismos materiales que la lanza extensible y por lo tanto su filo circular tiene la misma tecnología de vibró filo. Los Ancianos decretan que el poder y concentración necesarios para utilizar un disco no está al alcance de los jóvenes yautja, por lo que los restringen a aquellos que sean sabios.

Cuando es arrojado, abandona la garra de su esgrimidor cortando todo lo que se encuentra en su trayectoria. El depredador debe declarar cuantos objetivos intentará golpear su disco, aplicando el penalizador habitual por acción múltiple. El disco puede moverse 3 veces por asalto, de adversario en adversario o de vuelta a su mano.



#### *Cañón de Plasma (montado al hombro)*

El cañón de plasma es la más poderosa arma del arsenal de un Guerrero Yautja, un arma ligera montada sobre su hombro izquierdo capaz de arrojar poderosas descargas de energía a largas distancias. El poder destructivo de estas esferas de plasma es inmenso.

El Cañón apunta mediante el movimiento de la máscara de depredador y la dirección en la que apunte su iris. Se puede disparar sin mira láser, por lo que se usa con precisión 0. Si se dispara con mira, esta arma obtiene una bonificación en la puntería; pero se revela la posición de tirador. Mediante el uso de un asalto de apuntado se puede fijar un objetivo, obteniendo un +2 adicional, que se suma al +3 de la mira láser, para un +4 al disparo en total.



### *Cañón de Plasma (montado en la muñeca)*

Una versión del cañón de plasma acoplada a una de las muñequeras. Dado que en una de las muñequeras se sitúa el panel de control, esta arma no es compatible con la pistola de dardos. Es más potente que la versión montada en el hombro, pero menos precisa.



### *Shuriken*

Muy similar en características al disco inteligente. El Shuriken se lleva y se transporta como dispositivo circular plano, pero el empuje de su superficie lo transforma en una estrella de bordes múltiples afilados que puede ser lanzada. También como el disco inteligente, es autopropulsado por una fuente de alimentación interna y una serie de sistemas que garantizan que el Shuriken vuelva a su lanzador. Un shuriken puede moverse 4 veces de adversario en adversario, o volver a la mano por asalto.



### *Secuencia de Autodestrucción*

No exactamente un arma, la autodestrucción por una mini reacción de fusión es el último recurso usado por los guerreros para retener el honor antes de fallecer. Una vez se ha establecido la autodestrucción (que puede ser desactivada), hay una cuenta atrás de 1 minuto mientras se prepara el estallido. No tiene efectos posteriores, excepto unos pocos incendios menores.



### *Pistola de plasma o de dispersión*

Una versión independiente del cañón de plasma. Tiene la desventaja de necesitar una mano para usarlo y ser menos precisa. Esta arma tiene un área de efecto de 2 metros, por lo que para escapar del todo de su alcance son necesarios 3 éxitos en una tirada de esquivar.



### *Discos lapa*

Los discos lapa se lanzan y manejas de manera muy similar a un Shuriken o disco inteligente, y se clavan en las superficies o se adhieren magnéticamente a ellas en el caso de los metales. En su interior tienen una carga explosiva, que si bien no produce una fuerte onda expansiva, tiene un fuerte poder destructivo en su corto radio de acción, lo que las hace muy efectivas para penetrar blindajes. El disco lapa no vuelve una vez explotado, pero puede ser recogido y cargado con una nueva carga explosiva.



## ARMAS NO HONORABLES



La tecnología yautja es muy avanzada, si la usasen en sus cacerías casi ninguna presa tendría oportunidad de defenderse. Por eso se restringe el uso de armamento durante las cacerías. Solo en tiempos de guerra, o para eliminar posibles obstáculos entre el cazador y su presa, está permitido el uso de otro tipo de armas. El uso de este armamento no otorga honor ninguno, sea cual sea la presa abatida, y, si no se usa en las circunstancias adecuadas, supone una gran pérdida de honor. Algunos ejemplos son:

### *Bombas de detonación*

Una minas muy potentes que se detonan a distancia, o mediante un temporizador. Se pueden pegar prácticamente a cualquier sustancia. Su radio de dispersión de daño es de 1.

### *Cañones de partículas*

Armamento pesado de gran capacidad destructiva. Su radio de dispersión alcanza los diez metros.



### *Rifles de plasma*

Arma de gran cadencia, capaz de acribillar a cualquier rival en poco tiempo.



## TABLAS DE ESTADÍSTICAS

Notas: 2H - a dos manos. 1H - a una mano. AR - resistente al ácido \* - Ver descripción.

AP – Daño perforante. Las armaduras no metálicas protegen la mitad ENT – estrangulamiento

Armas para recién sangrados	FUE	DES	Rango	Daño	Cadencia	Carga	Honor	Notas	PDE
Hoja de cinto	4	+1	1	3	1	--	1	AP	15
Pistola de Red	5	0	100	2	1	3	1	ENT	10
Pistola de dardos	4	+1	1 000	3	1	30	2	* 1H	10
Cuchillas de muñeca simple	6	0	1	2	1	--	2	AP, 1H	20

Armas para cazadores	FUE	DES	Rango	Daño	Cadencia	Carga	Honor	Notas	PDE
Pistola de dardos mejorada	4	+1	1 000	4	1	30	2	* 1H	10
Maul	6	+2	1	5	1	--	3	1H	15
Cuchillas de muñeca normal	6	+1	1	4	1	--	2	AP, 1H	20
Pistola de plasma	3	-1	1500	6	3	60	7	*	20
Lanza simple	8	0	2*	5	1	1	5	AP, 2H	30
Cañón de Plasma menor (hombro)	4	0	1 500	6	2	30	5	*	20

Armas para guerreros	FUE	DES	Rango	Daño	Cadencia	Carga	Honor	Notas	PDE
Cuchillas de muñeca	6	+1	1	5	1	--	3	AP, AR, 1H	40
Pistola de Red mejorada	4	0	100	3	1	3	1	ENT	50
Lanza extensible	7	+1	2*	7	1	1	5	AP, 2H	30
Rifle de Lanzas	6	+3	2 000	5	6	60	6	1H	15
Disco Inteligente	5	+2	300	12	1	--	7	AP, 1H, AR	30
Cañón de Plasma (hombro)	4	+1	2 000	7	3	60	7	*	20
Maul especial	7	+2	1	7	1	--	3	1H,AR	15
Cañón de Plasma (brazo)	5	-1	1500	9	3	60	7	*	20
Autodestrucción	3	0	0	100	*	1	10	*	20
Discos Lapa	6	+1	250	20	*	1	7	*	25

Armas para honorables y ancianos	FUE	DES	Rango	Daño	Cadencia	Carga	Honor	Notas	PDE
Naginata	10	+2	3	9	1	--	8	AP, 2H, AR	1M
Colmillos Kaitip	9	+3	2	7	1	--	8	AP, AR, 1H	60
Shuriken	8	+3	500	16	1	--	8	AP, 1H, AR	50

Armas no honorables	FUE	DES	Rango	Daño	Cadencia	Carga	Honor	Notas	PDE
Bombas de detonación	5	0	*	10	1	1	10	*	40
Rifles de plasma	6	+2	300	8	10	200	15	2H	30
Cañón de partículas	8	+1	800	15 (2M)	1	1	20	2H	50

Para sangrados y cazadores	PDE	Resistencia	DES	Notas generales	Honor
Dispositivo de camuflaje	--	--	0	+4 en ocultarse. Ver descripción.	10
Acolchado de cazador	20	4	0	--	4
Mejoras en el acolchado del cazador	+5	+1	--	Las mejoras pueden aplicarse hasta 4 veces.	3
Máscara de cazador	50	10	0	Ver descripción.	2
Disruptor eléctrico	--	--	0	+2 en sabotear e interferir sistemas.	2
Visión térmica	--	--	--	+3 en localizar humanos	6
Analizador de audio	--	--	--	+3 en tiradas de iniciativa y percepción	4

Para guerreros y honorables	PDE	Resistencia	DES	Notas	Honor
Armadura de cazador	40	8	--	Resistencia parcial al ácido (1/2 daño)	14
Mejoras en la armadura	+5	+1	--	Las mejoras pueden aplicarse hasta 4 veces.	5
Camuflaje avanzado	--	--	0	+6 en ocultarse. Ver descripción.	15
Yelmo de Cazador	65	15	--	Ver descripción.	4
Kit médico	--	--	--	Útiles de medicina (Medicina +3)	3
Mira láser	--	--	--	+3 en puntería	3
Visión electrónica	--	--	--	+3 en localizar aliens. Ver descripción.	6
Visión predtech	--	--	--	Detecta camuflajes. Ver descripción.	6

## Apéndices.Equipo y arsenal yautja.

Equipamiento para ancianos	PDE	Resistencia	DES	Notas	Honor
Armadura ceremonial	90	16	-2	Antiácido. Para grandes cazadores. CAR+1	n/a
Máscara ceremonial	90	16	+1	Antiácido. Para grandes cazadores. CAR+1	20
Manto ceremonial	+20	+2	+1	Sistema electrónico de caza más avanzado	20
Sirviente	-	-	-	Un yautja o humano adoptado como pupilo	20

# VEHÍCULOS

Primero fue la Luna gracias al programa espacial y más tarde los planetas que componen nuestro Sistema Solar. Ahora, en constante expansión, el hombre busca recursos por el cosmos gracias a su tecnología aeroespacial.


## Notas:

\* Inteligencia artificial del misil. Úsala como valor en la habilidad de combate.

\*\*Doble de daño contra sistemas electrónicos.

\*\*\*Montadas en torretas exteriores (150 PDE)

\*\*\*\*-8 contra objetivos aéreos.



Nombre: UD4L "CHEYENNE"

Fortaleza: 20		Peso (Ton): 40	
Maniobrabilidad: -1		Coste (\$): 6.000.000	
Movimiento: 30		Puntos de impacto: 100	
Blindaje: 16		Velocidad: Mach3	
Sensores: 20		Estructura: 5	

Armamento	Puntería	Distancia	Daño	Cadencia	Cargador	Recarga	Objetivos
3 x Misiles térmicos AIM90E	10*	-	16	-	3	-	Cualquiera
3 x Misiles Guiados TSAM	10*	20km	15	-	1	-	Cualquiera
7 x Proyectiles anti-bunker AGM-220	9*	-	18	-	1	-	Tierra
Cañón automático de 25mm	0	13000	8	20	900	2	Cualquiera


Descripción: Transporte táctico y versátil. Tiene la habilidad de entrar y salir por propio pie de la órbita planetaria. Preparado para casi cualquier tipo de terreno: comparte la fuerza y resistencia de un carguero con la rapidez y un alto poder ofensivo. Es por eso que se ha convertido en el vehículo preferido de los Marines Coloniales desde su desarrollo final. Su bodega esta preparada en su totalidad para el transporte del M577 APC, un vehículo terrestre acorazado. La entrada en atmósfera se realiza casi verticalmente y a la altura correspondiente se nivela y prosigue con la apertura de los brazos que transportan el armamento. Puede alcanzar una altitud de 10.000Km

Dimensiones: su longitud es de 25.18 m y su anchura es de 6.05 y 12.59 con los brazos.

El peso es de 18,620Kg y su máximo peso es de 34,630Kg.


La tripulación la componen dos individuos: El piloto y el Oficial armero y de comunicaciones.

Variantes: UD-4B, UD-4C, UD-4E, UD-4H y UD-4J.

	Nombre: EVV-337						
	Fortaleza: 20			Carga (Ton): 40			
	Maniobrabilidad: -			Coste (\$): 200.000			
	Movimiento: -			Puntos de impacto: 100			
	Blindaje: 14			Velocidad: -			
	Sensores: 100			Estructura: 5			
Armamento	Puntería	Distancia	Daño	Cadencia	Cargador	Recarga	Objetivos
Descripción: Vehiculo de escape de emergencias, es capaz de transportar más de 5 personas. De 13.2 metros de largo y tiene la figura en forma de una “L”. Es en la cual se ponen automáticamente los criotubos, en caso de que la nave nodriza sufra de algún daño externo. El USS Sulaco lleva 20 de estos 337- EVV s, para una cantidad de 100 personas. Esté fué el que cargo a Ripley, Bishop, Newt y al colono Hicks cuando aterrizaron en Fiorina “FURY” 161. La tripulación la componen dos individuos: El piloto y el Oficial armero y de comunicaciones.							



## Apéndices.Vehículos.




Nombre: M577 APC

Fortaleza: 25	Carga (Ton): 15.7
Maniobrabilidad: -3	Coste (\$):6,500,000
Movimiento: 25	Puntos de impacto: 125
Blindaje: 15	Velocidad: 125 kph
Sensores: 5	Estructura: 3

Armamento	Puntería	Distancia	Daño	Cadencia	Cargador	Recarga	Objetivos
Cañón RE700 de 20mm	0	1700	7	30	65.000	4	Terrestre
Cañón doble de plasma	+2	3000m	16	2	2	50 seg.	Terrestre


Descripción: Carro de combate por excelencia utilizado para la inserción rápida de un comando bien adiestrado y preparado.

Los tripulantes básicos son dos: el conductor, que puede hacer las funciones de artillero y un técnico en comunicaciones que es realmente el artillero también. Puede transportar en su totalidad 12 combatientes con su respectivo equipo y armamento. Propulsado por la turbina de gas R-370 con una salida de 286Kw. Puede aguantar una pendiente del 60% y obstáculos verticales de 0.5m.



Nombre: CLASE CONESTOGA							
Fortaleza: -				Peso (Ton): 78.000			
Maniobrabilidad: -8				Coste (\$): 50.000.000.000			
Movimiento: 8				Puntos de impacto: 1000			
Blindaje: 21				Velocidad: 0.75 años luz.			
Sensores: 100				Estructura: 17			
Armamento	Puntería	Distancia	Daño	Cadencia	Cargador	Recarga	Objetivos
8 x Misiles orbitales XIM-28	9*	-	23	-	4	-	Espaciales
2 x Generador de partículas	-3	250 000	23**	1	-	-	Cualquiera
6 x Cañones láser ***	0	30 000	14	3	-	-	Misil, aire
4 x Cañones a raíles de 30mm	0	13000	16	30	1900	4	Cualquiera
60 x minas orbitales	-	-	1	-	-	-	-

Descripción: La clase Conestoga es conocida básicamente por la famosa aeronave USS SULACO. Estas bases militares intergalácticas están equipadas con lo último en tecnología, no sólo en cuestión armamentística sino en sistemas de soporte vital, medicina y confort. Su angar está preparado para albergar 2 dotaciones de combate completas con sus respectivos vehículos con sistema de expulsión de emergencia. Su armamento está compuesto por dos torretas móviles por raíles en su parte superior e inferior, dos cañones de partículas situados en los costados así como dos torretas láser. Los lanzadores de misiles se encuentran en la parte superior e inferior trasera y delantera de la aeronave. Los sistemas de evacuación están preparados para evacuar, ya sea individualmente o en grupos dentro de sus cápsulas de soporte vital. Pueden transportar básicamente 14 personas aunque, dependiendo del trayecto, puede que pudiera duplicarse el convoy.



Nombre: CSS-PPA-ALX "HORNET" TRANS-FIGHTER							
Fortaleza: 12				Peso (Ton): 5			
Maniobrabilidad: +3				Coste (\$): 1.800.000			
Movimiento: 25				Puntos de impacto: 100			
Blindaje: 14				Velocidad : Mach2			
Sensores: 11				Estructura: 2			
Armamento	Puntería	Distancia	Daño	Cadencia	Cargador	Recarga	Objetivos
Cañón automático de 25mm	0	13000	8	20	900	2	Cualquiera
16 x Misiles no Guiados	-	1.5km	14	-	-	-	Aire

Descripción: Su gran velocidad de combate, la capacidad de aterrizar en casi cualquier terreno, y la posibilidad de despegar verticalmente, hacen del "Hornet" una aeronave muy versátil en incursiones rápidas. Tiene capacidad para cuatro personas y contramedidas para misiles (+2 para esquivar misiles). Su altura máxima es de 5.000Km sobre la superficie planetaria. También tiene un sistema de eyección con paracaídas para 2 personas.

## Apéndices.Vehículos.

Nombre: CLASE M CARGUERO/REFINERÍA							
Fortaleza: -				Peso (Ton): 63.000			
Maniobrabilidad: -10				Coste (\$): 10.000.000.000			
Movimiento: 6				Puntos de impacto: 750			
Blindaje: 17				Velocidad: 0.5 años luz.			
Sensores: 80				Estructura: 16			
Armamento	Puntería	Distancia	Daño	Cadencia	Cargador	Recarga	Objetivos

Descripción: Grandes Refinerías de metal que van de planeta en planeta extrayendo todo aquello que les es necesario para el comercio. Son de gran tamaño y están dirigidas por aeronaves de menor tamaño que les sirven de remolcadores.

Presentan también funciones para el soporte vital pero para un número menor de pasajeros civiles. Pueden transportar 63.000 toneladas métricas. La tripulación consta de un Capitán, un Primer Oficial, un Navegador, un científico y dos Ingenieros. Tiene un soporte vital para 30.

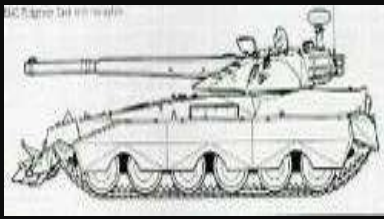
M292A2 SELF PROPELLED GUN							
Fortaleza: 20				Peso (Ton): 28			
Maniobrabilidad: -6				Coste (\$): 3.600.000			
Movimiento: 18				Puntos de impacto: 100			
Blindaje: 15				Velocidad (kph): 70			
Sensores: -				Estructura: 4			
Armamento	Puntería	Distancia	Daño	Cadencia	Cargador	Recarga	Objetivos
Cañón principal.	+3****	1	18	1	2	62Km	Todos

Descripción: El M292A2 es el carro blindado mas utilizado por los Marines Coloniales. Su resistencia, fiabilidad, y potencia de fuego, lo han hecho muy común en todas las operaciones militares.

Nombre: ELEVADOR DE CARGAS P5000							
Fortaleza: 18				Peso (Ton): 15			
Maniobrabilidad: -4				Coste (\$): 2.000.000			
Movimiento: 3				Puntos de impacto: 90			
Blindaje: 15				Velocidad: 10kph			
Sensores: -				Estructura: 3			
Armamento	Puntería	Distancia	Daño	Cadencia	Cargador	Recarga	Objetivos

El elevador de cargas Caterpillar P-5000 ha sido seleccionado como arma primaria de carga para apoyo logístico por el Cuerpo de los Marines Coloniales. Configurado como un exoesqueleto antropomórfico, el P-5000 ofrece una flexibilidad revolucionaria en la carga y descarga de materiales de todo tipo, así como en trabajos de mantenimiento pesados. El elevador es capaz de manipular cuidadosamente cargas de hasta 4 toneladas, siendo una resistente y fiable máquina en comparación con grúas o carros elevadores. El chasis del elevador está fabricado a partir de una montura de acero reforzado, con dos anclajes superiores para sus brazos. Una célula de hidrógeno instalada a su espalda proporciona una potencia de 65 kW. Las piernas están sujetas con dos actuadores semi-universales a cada lado del chasis, lo que permite hasta 60º de giro de cadera, mientras justo más abajo están unos actuadores de rodillas. Los movimientos de las piernas están controlados en la cintura mediante un par de motores lineales de 20 kW que actúan gracias a la rápida retro-alimentación cíclica de los movimientos del operador. Para prevenir cualquier desequilibrio al elevar cargas, el chasis está giroestabilizado por ordenador. Este sistema es desactivado automáticamente mediante el giro rápido del piloto, proporcionando la inestabilidad necesaria para el movimiento bípedo. En el caso que se deseen elevar grandes cargas, se puede unir a la espalda del P-5000 un compuesto de 250 kg para lograr equilibrio adicional. Los brazos están sujetos en lo más elevado del chasis por un par de actuadores hidráulicos universales, que están preparados para el estrés de cargas de hasta 4 toneladas. Los manipuladores son un par de pinzas capaces de sujetar eficientemente las abrazaderas estandarizadas y tienen un giro total de 360 grados. El control del piloto se basa en una mezcla de movimiento físico de los brazos del piloto y el uso de joysticks analógicos. El protector antiimpactos del piloto dispone de un punto de anclaje, reservado habitualmente a un soldador.

## Apéndices.Vehículos.



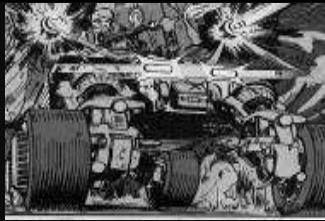
**M34A2 RIDGEWAY TANK**

Fortaleza: 16		Peso (Ton): 19	
Maniobrabilidad: -4		Coste (\$):3.200.000	
Movimiento: 20		Puntos de impacto: 300	
Blindaje: 16		Velocidad (kph): 100	
Sensores: -		Estructura: 3	

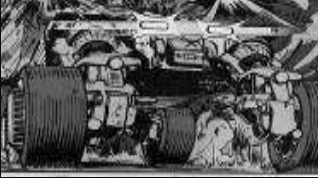
Armamento	Puntería	Distancia	Daño	Cadencia	Cargador	Recarga	Objetivos
Cañón principal.	+3****	1	16	20	2	20Km	Todos

Descripción: Caro blindado usado por los marines coloniales como apoyo a otras unidades mas pesadas. Su mayor maniobrabilidad le hace un vehículo más versátil en terrenos encrespados.

Existen otros modelos similares, pero este es el más difundido.



**M-242 COMBAT BUGGY**




Fortaleza: 14					Peso (Ton): 1.8		
Maniobrabilidad: -1					Coste (\$): 270.000		
Movimiento:					Puntos de impacto: 150		
Blindaje: 25					Velocidad (kph): 166		
Sensores: -					Estructura: 2		
Armamento	Puntería	Distancia	Daño	Cadencia	Cargador	Recarga	Objetivos
Cañón automático de 20mm	0	1700	7	30	1 000	65 000	Terrestre
Cañón automático de 20mm	0	1700	7	30	1 000	65 000	Terrestre

Descripción: Con una capacidad máxima de 4 soldados, el M-242 es el vehículo perfecto para incursiones rápidas en terrenos accidentados o desérticos.

El conductor no puede usar el armamento del vehículo, por lo que cada uno de los cañones automáticos necesita un operador para poder usarlos.



**M-442 POWERED ARMOR**



Fortaleza: 13					Carga (Ton): 10		
Maniobrabilidad: -3					Coste (\$):2,600,000		
Movimiento: 10					Puntos de impacto: 200		
Blindaje: 15					Velocidad (kph): 30		
Sensores: 2					Estructura: 2		

Armamento	Puntería	Distancia	Daño	Cadencia	Cargador	Recarga	Objetivos
Escopeta M56	+2	150	5	2	30	1	Todos
Cañón de partículas	+0	1000	15	½	20	-	Todos
Lanza granadas M26	+0	50	8	1	10	1	Todos
Lanza llamas M240	+0	100	4	3	60	2	Todos

Descripción: Conocido comúnmente como RACK, la M-442 es una armadura de combate muy extendida tanto entre los Marines Coloniales como entre los ejércitos corporativos. Basada en el antiguo modelo “Berserk” de la compañía Weyland Yutani, las posteriores modificaciones la han transformado en un instrumento de guerra altamente efectivo.El blindaje de la cabeza es la mitad de grueso.



**ST-BETA-5 SECURITY RACK**



Fortaleza: 12		Peso (Ton): 5	
Maniobrabilidad: -4		Coste (\$):1.800.000	
Movimiento: 16		Puntos de impacto: 100	
Blindaje: 14		Velocidad (kph): 48	
Sensores: 2		Estructura: 2	

Armamento	Puntería	Distancia	Daño	Cadencia	Cargador	Recarga	Objetivos
Rifle de pulso modificado	-1	1800	8	30	200	0	Todos

Descripción: Versión del elevador de cargas adaptada para le combate. Sus extremidades han sido modificadas para incorporar armamento, en lugar de las clásicas pinzas de carga.

## Apéndices.Vehículos.


GPU Transporte							
Fortaleza: 18				Peso (Ton): 38			
Maniobrabilidad: -7				Coste (\$): 900.000			
Movimiento: 5				Puntos de impacto: 150			
Blindaje: 18				Velocidad (kph): 0.7			
Sensores: 10				Estructura: 5			
Armamento	Puntería	Distancia	Daño	Cadencia	Cargador	Recarga	Objetivos
Descripción: Cápsulas estancas para el desembarco de tropas y material en zonas de conflictos bélicos. Suelen puestos en la órbita del planeta apropiado pro aeronaves del tipo "Medusa" o "Proteus"							


Nombre: PCS-245 INTRUDER							
Fortaleza: 15				Peso (Ton): 14			
Maniobrabilidad: +1				Coste (\$): 4.500.000			
Movimiento: 30				Puntos de impacto: 150			
Blindaje: 15				Velocidad (kph): Mach5			
Sensores: 20				Estructura: 3			
Armamento	Puntería	Distancia	Daño	Cadencia	Cargador	Recarga	Objetivos
2 x Cañón automático de 25mm	0	13000	8	20	900	2	Cualquiera
Descripción: Pequeño y ligero, es ideal para intrusiones rápidas y el combate orbital. Posee un compartimento para dos pilotos, pero no está condicionado para viajar al espacio profundo, no pudiendo superar una altura superior a los 5000 km de la superficie planetaria. Posee un +2 en esquivar misiles.							

Nombre: PCS-177 MEDUSA							
Fortaleza: 20				Peso (Ton): 55			
Maniobrabilidad: -3				Coste (\$): 6.000.000			
Movimiento: 30				Puntos de impacto: 300			
Blindaje: 4				Velocidad (kph): Mach1			
Sensores: 30				Estructura: 5			
Armamento	Puntería	Distancia	Daño	Cadencia	Cargador	Recarga	Objetivos
2 x Cañón automático de 25mm	0	13000	8	20	900	2	Todos
50 x Misiles 20mm SGW	-	1.5km	14	-	-	-	Aire
10 x Misiles Guiados TSAM	10*	20km	15	-	1	-	Todos
20 x Misiles térmicos AIM90E	10*	-	16	-	3	-	Todos
Descripción: Igual que el Cheyenne de los Marines coloniales, el "Medusa" también está propulsado por cuatro servomotores independientes. Usado tanto en transporte como en combate, nunca ha sido fabricado en grandes números. Solo son comunes en los sistemas de Alexand'ria y Ventrix. Puede alejarse unos 15000 Km. del suelo planetario. No posee cápsulas de salvamento, por lo que la única vía de escape es mediante paracaídas. Posee un compartimento estaco con capacidad de hasta 75 personas. Posee un +2 en esquivar misiles, y +1 en combate fuera de la órbita planetaria. También tiene un sistema de eyección con paracaídas para 75 personas.							

Nombre: PCS-423 PREDATOR							
Fortaleza: 25				Peso (Ton): 55			
Maniobrabilidad: -1/-4 (aire)				Coste (\$): 10.000.000			
Movimiento: 40				Puntos de impacto: 300			
Blindaje: 15				Velocidad: Mach7			
Sensores: 100				Estructura: 6			
Armamento	Puntería	Distancia	Daño	Cadencia	Cargador	Recarga	Objetivos
Cañón automático de 25mm	0	13000	8	20	900	2	Cualquiera
5 x Misiles térmicos AIM90E	10*	-	16	-	3	-	Cualquiera
30 x Misiles 150mm SGW	-	2km	15	-	-	-	Aire
Descripción: El PCS-423 es un vehículo usado frecuentemente en batallas situadas en el espacio profundo, sobre todo en los ejércitos corporativos. De una gran velocidad, puede abandonar la órbita planetaria en menos de 45 segundos.							


## Apéndices.Vehículos.

	Nombre: PCS-X00 PROTEUS SUPERIOTY FIGHTER							
	Fortaleza: 20				Peso (Ton): 30			
	Maniobrabilidad: +2				Coste (\$): 12.600.000			
	Movimiento: 40				Puntos de impacto: 200			
	Blindaje: 15				Velocidad (kph): Mach8			
	Sensores: 300				Estructura: 4			
Armamento	Puntería	Distancia	Daño	Cadencia	Cargador	Recarga	Objetivos	
2 x Cañones a raíles de 30mm	0	13000	16	30	1900	4	Cualquiera	
2 x Cañones de 25mm	+2	13000	8	20	900	2	Cualquiera	
Descripción: Basado en modelos anteriores, como el “intruder” y y el “Predator”, el “Proteus” fue diseñado como el vehículo de combate aéreo definitivo. Lo tiene todo, despegue vertical, gran velocidad y maniobrabilidad, potencia de fuego y gran fiabilidad. También tiene un sistema de eyección con paracaídas para 2 personas. Lo único malo, su precio.								





Nombre: PCS-111 “MARIPOSA” HEAVY CRUISER							
Fortaleza: -				Peso (Ton): 375.000			
Maniobrabilidad: -10				Coste (\$):100.000.000.000			
Movimiento: 30				Puntos de impacto: 2500			
Blindaje: 23				Velocidad (kph): 0.5Mach			
Sensores: 200				Estructura: 35			
Armamento	Puntería	Distancia	Daño	Cadencia	Cargador	Recarga	Objetivos
40 x Misiles orbitales XIM-28	9*	-	23	-	4	-	Espaciales
6 x Rayos de partículas	+1	3 000	15**	½	100.000	10	
30 x Cañones a raíles de 30mm***	0	13000	16	30	1900	4	Cualquiera
12 x Cañones láser ***	0	30 000	14	3	-	-	Misil, aire
Minas orbitales	-	-	14	-	-	-	-

Descripción: Los cruceros “Mariposa” han surcado el espacio abierto durante décadas. Cada crucero posee soporte para 100 aeronaves de combate y 200 soldados. Es tripulada por 3 pilotos. Posee 300 cápsulas de salvamento y un departamento de carga capaz de almacenar 10000 Ton de mercancía. Posee contramedidas que otorga +8 en la evasión contra misiles.


		Nombre: U.P.P. CSS-PPA-XAP “ECHAGI”					
		Fortaleza: 25			Peso (Ton): 45		
		Maniobrabilidad: -4			Coste (\$): 12.500.000		
		Movimiento: 50			Puntos de impacto: 200		
		Blindaje: 15			Velocidad (kph):		
		Sensores: 20			Estructura: 5		
Armamento	Puntería	Distancia	Daño	Cadencia	Cargador	Recarga	Objetivos
4 x Cañón automático de 25mm	0	13000	8	20	900	2	Cualquiera
4 x Cañones a raíles de 30mm	0	13000	16	30	1900	4	Cualquiera
Misil no Guiado 150mm SGW	-	2km	15	-	-	-	Aire
2 x Misiles térmicos AIM90E	10*	-	16	-	3	-	Cualquiera
Descripción: Diseñado para el desembarco de tropas, el Echagi no será el mas agraciado de los vehículos, pero cumple perfectamente su cometido. Contiene soporte vital para 60 pasajeros y contramedidas (+2 en esquivar misiles, +1 en combate espacial).Alcanza una altitud de 20.000Km. Necesita de 2 pilotos. No posee cápsulas de escape. También tiene un sistema de evección con paracaídas para 45 personas.							

## Apéndices.Vehículos.

	Nombre: CSS-PPA-LOR "NOVO"						
	Fortaleza: 40			Peso (Ton): 470			
	Maniobrabilidad: -7			Coste (\$): 80.000.000			
	Movimiento: 20			Puntos de impacto: 150			
	Blindaje: 14			Velocidad : 0.1 año luz.			
	Sensores: 15			Estructura: 9			
Armamento	Puntería	Distancia	Daño	Cadencia	Cargador	Recarga	Objetivos
Descripción: El Novo es el único carguero que fue construido por la UPP durante la guerra de Alexandria. Sin demasiadas prestaciones, nunca ha sido construido en masa. Posee soporte vital, criotubos y cápsulas de emergencia para 5 pasajeros.							


	Nombre: CSS-PPA-AFF "REAPER"						
	Fortaleza: 12			Peso (Ton): 10			
	Maniobrabilidad: +4			Coste (\$): 2.400.000			
	Movimiento: 20			100			
	Blindaje: 15			Velocidad : 0.9Mach			
	Sensores: 10			Estructura: 2			
Armamento	Puntería	Distancia	Daño	Cadencia	Cargador	Recarga	Objetivos
Cañón automático de 25mm	0	13000	8	20	900	2	Cualquiera
Descripción: El Reaper ha sido uno de las aeronaves de asalto mas solicitadas por la UPP y la Policía militar. Son comunes en ciudades y otras zonas donde se necesiten patrullas de vigilancia. Necesita de un Piloto y un artillero, puede alcanzar una altura de 15.000Km, aunque no puede alcanzar la órbita planetaria, y soporte vital para 5 personas. También tiene un sistema de eyección con paracaídas para 2 personas.							

	Nombre: CSS-PPA-HRS "VIPER"						
	Fortaleza: 15			Peso (Ton): 10			
	Maniobrabilidad: +4			Coste (\$): 1.500.000			
	Movimiento: 10			Puntos de impacto: 75			
	Blindaje: 2			Velocidad : 0.5Mach			
	Sensores: 10			Estructura: 3			
Armamento	Puntería	Distancia	Daño	Cadencia	Cargador	Recarga	Objetivos
Cañón automático de 25mm	+1	13000	8	20	900	2	Cualquiera
8 x Misiles térmicos AIM90E	10*	-	16	-	3	-	Cualquiera
16 x Misiles no Guiados SGW	-	1.5km	14	-	-	-	Aire
Descripción: Uno de los pocos helicópteros de combate que aún se fabrican. Posee soporte vital para 2 personas, y alcanza una altura máxima de 3.000Km.							

	Nombre: CSS-PPA-XXX "ZUKOV"						
	Fortaleza: 45			Peso (Ton): 500			
	Maniobrabilidad: -10			Coste (\$): 13.500.000			
	Movimiento: 30			Puntos de impacto: 45M			
	Blindaje: 10M			Velocidad: 1 año luz.			
	Sensores: 15			Estructura: 9			
Armamento	Puntería	Distancia	Daño	Cadencia	Cargador	Recarga	Objetivos
10x Misiles orbitales XIM-28	9*	-	23	-	4	-	Espaciales
3 x Generador de partículas	-3	250 000	23**	1	-	-	Cualquiera
6 x Cañones a railes de 30mm***	0	13000	16	30	1900	4	Cualquiera
50 x Minas orbitales	-	-	16	-	-	-	-
9 x Cañones láser ***	0	30 000	14	3	-	-	Misil, aire
Descripción: Un pesado carguero de asalto, muy usado por el ejército de la UPP. Tiene capacidad y soporte para 50 aeronaves, 350 personas, contramedidas antimisiles (+6 en esquivar misiles), 300 cápsulas de salvamento y una capacidad de cargar 5000 toneladas de material extra.							

## Apéndices.Vehículos.

		Nombre: AD-17I					
		Fortaleza: 15			Peso (Ton): 14		
		Maniobrabilidad: +1			Coste (\$): 3.450.000		
		Movimiento: 25			Puntos de impacto: 200		
		Blindaje: 15			Velocidad: Mach5		
		Sensores: 20			Estructura: 3		
Armamento	Puntería	Distancia	Daño	Cadencia	Cargador	Recarga	Objetivos
Cañón automático de 25mm	0	13000	8	20	900	2	Todos
16 x Misil térmico AIM90E	10*	-	16	-	3	-	Todos
Descripción: Avión de combate propiedad exclusiva de la USCM.							

		Nombre: PCS-GV1 "PANTHER" A.T.V.					
		Fortaleza: 18			Peso (Ton): 27		
		Maniobrabilidad: -1			Coste (\$): 7.000.000		
		Movimiento: 35			Puntos de impacto: 100		
		Blindaje: 14			Velocidad (kph): 170		
		Sensores: -			Estructura: 4		
Armamento	Puntería	Distancia	Daño	Cadencia	Cargador	Recarga	Objetivos
2 Cañón automático de 25mm	0	13000	8	20	900	2	Cualquiera
3 x Misiles térmicos AIM90E	10*	-	16	-	3	-	Cualquiera
3 x Projectiles AGM-220	9*	-	18	-	1	-	Tierra
Descripción: Vehículo todo terreno especialmente diseñado para terrenos desérticos. La especial morfología de su estructura le permite sortear obstáculos con mayor facilidad (Dif.-2), no obstante, también supone un punto débil.							


		Nombre: CSS-PPA-POP LEVIATHAN					
		Fortaleza: 25			Peso (Ton): 35		
		Maniobrabilidad: -8			Coste (\$): 25.000.000		
		Movimiento: 10			Puntos de impacto: 450		
		Blindaje: 19			Velocidad (kph): 50		
		Sensores: -			Estructura: 5		
Armamento	Puntería	Distancia	Daño	Cadencia	Cargador	Recarga	Objetivos
6 x Misiles Guiados TSAM	10*	20km	15	-	1	-	Cualquiera
4 x Projectiles AGM-220	9*	-	18	-	1	-	Tierra
16 x Projectiles Mk 16	-	1.8km	14	-	1	-	Aire
16 misiles no guiados 120mm SGW	-	1.5km	14	-	-	-	Aire
2 x Cañón automático de 25mm	0	13000	8	20	900	2	Cualquiera
2 x Torretas lanzallamas	2	150	18	3	300	5	Todos
Descripción: Un carro de combate pesado usado por los Marines Coloniales. Su grueso blindaje y su capacidad ofensiva lo hace un enemigo terrible en campo abierto.							

		Nombre:					
		Fortaleza: 20			Peso (Ton): 25		
		Maniobrabilidad: -3			Coste (\$):		
		Movimiento: 7			Puntos de impacto: 150		
		Blindaje: 15			Velocidad: 175		
		Sensores: 10			Estructura: 4		
Armamento	Puntería	Distancia	Daño	Cadencia	Cargador	Recarga	Objetivos
Triple cañón de partículas	0	2 000	316	6	-	-	Cualquiera
Descripción: Nave de reconocimiento planetario. Usada frecuentemente por la policía militar. No supera 1.000Km de altura.							

## Apéndices.Vehículos.



Nombre: SPIDER

	Fortaleza: 16				Peso (Ton): 25		
	Maniobrabilidad: -1				Coste (\$): n/a		
	Movimiento: 30				Puntos de impacto: 200		
	Blindaje: 16				Velocidad (kph): 140		
	Sensores: 50				Estructura: 4		
Armamento	Puntería	Distancia	Daño	Cadencia	Cargador	Recarga	Objetivos
Cañón de plasma	+1	55.000	17	1	n/a	1	Cualquiera
Cañones de esporas	+1	7000	8	15	150	-	Terrestre

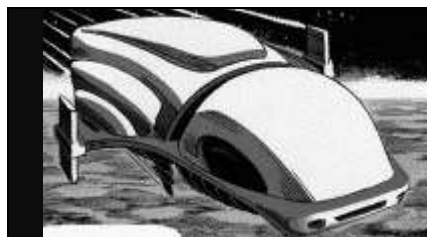
Descripción: Es un vehículo de acceso algo raro, que permite a los Biomechanoids moverse de un lado a otro de un planeta. Este vehículo tiene ocho esferas que dan el poder de tracción al aparato aunque estas no rueden. El vehículo puede moverse sobre cualquier tipo de terreno. Las articulaciones las componen unos tentáculos que ayudan a manipular pequeños objetos y son extendidos cuando es necesario. El vehículo puede llevar otro tipo de armamento secundario en el frente como dos torretas montadas de fuego rápido. El arma principal es un cañón de plasma montado en ella. La impresionante energía del largo cañón puede destruir naves en órbita baja.



Nombre: NTV Mk 1 SNAKEFIGHTER

	Fortaleza: 40				Peso (Ton): 250		
	Maniobrabilidad: -5				Coste (\$):		
	Movimiento: 10				Puntos de impacto: 10M		
	Blindaje: 4M				Velocidad: 2Mach / 05.año luz al día		
	Sensores: 100				Estructura: 9		
Armamento	Puntería	Distancia	Daño	Cadencia	Cargador	Recarga	Objetivos
2Cañón automático de 25mm	0	13000	8	20	900	2	Todos
6 Misiles no Guiados 120mm	-	1.5km	1M	-	-	-	Aire
9 Misiles no Guiados 150mm	-	2km	2M	-	-	-	Aire
2 x Misiles Guiados TSAM	10*	20km	2M	-	1	-	Todos
3 x Misil térmico AIM90E	10*	-	3M	-	3	-	Todos
2 x Misiles orbitales XIM-28	9*	-	10M	-	4	-	Espacial

Descripción: Muy usada en transportes de equipo militar. Necesita de 2 pilotos, un artillero y un técnico. Posee contramedidas (+4 en esquivar misiles), 2 cápsulas de escape EV-377, y soporte vital para 100 pasajeros.




Nombre: Neruda


	Fortaleza: 16				Peso (Ton): 20		
	Maniobrabilidad: -3				Coste (\$):n/a		
	Movimiento: 20				Puntos de impacto: 100		
	Blindaje: 14				Velocidad: 1,5Mach		
	Sensores: 20				Estructura: 3		
Armamento	Puntería	Distancia	Daño	Cadencia	Cargador	Recarga	Objetivos
Cañón de plasma	+2	3000m	14	1	-	-.	Cualquiera


Descripción: Lanzadera Yautja, usada por un solo tripulante. Suele ser usada para depositar a un grupo de cazadores sobre la superficie planetaria, de modo que no sea necesario aterrizar con un vehículo mayor. Posee soporte para seis pasajeros.



## Apéndices.Vehículos.

	Nombre: MAN'DACA						
	Fortaleza: 45			Peso (Ton): 250			
	Maniobrabilidad: -5			Coste (\$): n/a			
	Movimiento: 15			Puntos de impacto: 500			
	Blindaje: 17			Velocidad: Mach2 /0.75 años luz			
	Sensores: 200			Estructura: 9			
Armamento	Puntería	Distancia	Daño	Cadencia	Cargador	Recarga	Objetivos
4 x Rayo de plasma ***	+2	3000m	14	1	-	-.	Cualquiera
3 x Cañón de partículas***	+1	55.000	17	1	-	-	Cualquiera
1 x Torreta pesada de plasma	-1	30.000	20	-	-	-	Cualquiera
Descripción: Nave interplanetaria Yautja. Es usada tanto para el combate espacial, como para el transporte. En ocasiones también lleva contenedores con organismos xenomorfos, a fin de usarlos como presas en otros planetas. Posee habitáculos para 100 pasajeros y contramedidas que otorgan +4 en esquivar misiles y +2 en combate espacial. Invisible a todo tipo de radares.							

	Nombre: JAG'D'JA ATOLL						
	Fortaleza: 95			Peso (Ton): 95.000			
	Maniobrabilidad: -10			Coste (\$): n/a			
	Movimiento: 10			Puntos de impacto: 1250			
	Blindaje: 23			Velocidad: 0.5 años luz			
	Sensores: 200			Estructura: 19			
Armamento	Puntería	Distancia	Daño	Cadencia	Cargador	Recarga	Objetivos
2 x Rayo de plasma ***	+2	3000m	14	1	-	-.	Cualquiera
3 x Cañón de partículas***	+1	55.000	17	1	-	-	Cualquiera
3 x Torreta pesada de plasma	-1	30.000	20	-	-	-	Cualquiera
Descripción: Nave nodriza yautja. Son usadas como auténticas ciudades flotantes. Muchos especulan que los yautja no tienen un planeta propio, y que solo habitan en este tipo de construcciones. Posee soporte vital para más de 1000 pasajeros, así como contramedidas para ataques con misiles (+8 en esquivarlos)							



Nombre: CARRY ALL							
Fortaleza: 30				Peso (Ton): 55			
Maniobrabilidad: -5				Coste (\$): n/a			
Movimiento: 10				Puntos de impacto: 1525			
Blindaje: 23				Velocidad: 0.85 años luz por día			
Sensores: 150				Estructura: 6			
Armamento	Puntería	Cadencia	Daño	Cadencia	Carga	Distancia	Objetivos
10xTorre con un gran cañón	+3	6	10	-	-	70.000	Todos
Cañón desintegradota de partículas	-1	1	20	-	1	350.000	Todos

Es el transporte de mayor tamaño de los Biomechanoids utilizado para el transporte a largas distancias. Es posible que haya cientos de ellos con variaciones de tamaño y diseño recorriendo durante eones el espacio profundo, explorándolo y conquistándolo. Cuando la raza se volvió nómada al final de la guerra, los Carry-All fueron los transportes elegidos. Para su utilización es necesario un único piloto como centro de operaciones. Este transporte tiene generadores propios de anti-gravedad. Los generadores principales están formados por dos grandes y largos apéndices. Además de transportar un generador para la terraformación, un Spider, armamento primario y sensores altamente preparados. La parte central contiene la cabina del piloto y los compartimentos de carga. Estos utilizados en su principio para el transporte de huevos, dotados de un sistema de estasis propio. Su tamaño es de unos 500 metros. El compartimiento de carga es de unos 250 metros de diámetro. El sistema de terraformación prepara el planeta para las formas de vida basadas en el carbono. Es utilizado desde la órbita, la atmósfera es la primera en cambiar, después la vida orgánica y después todo lo demás... para adaptarlo a su planeta natal. Compatible con la Bio-Aleación. Se introduce flora similar a la de su planeta y las mayores formas de vida del planeta mueren al cambiar la atmósfera. Este proceso puede llevar años, dependiendo del tamaño del planeta. Este proceso solamente puede llevarse a cabo en planetas donde existan atmósferas con un contenido rico en oxígeno.

Todo esto en función de la regeneración de la especie. Contiene un soporte vital para 2000 en el compartimiento de carga.un sistema de evacuación en Spider y es invisible a todos los radares.

## FICHAS DE PERSONAJES



<b>XENOMORFOS</b>							
Nombre del personaje:							
Descripción:							
Personalidad:							
<b>Características principales</b>				<b>Características secundarias</b>			
Fuerza: _____ Destreza: _____ Constitución: _____ Percepción: _____ Voluntad: _____ Habilidad: _____ Carisma: _____ Inteligencia: _____				Aturdimiento: _____ / _____ Vitalidad: _____ / _____ Humanidad: _____ / _____ Experiencia: _____ DF: _____			
<b>Habilidades</b>							
Persuasión: _____		Pelea: _____		Alerta: _____		Atletismo: _____	
Supervivencia: _____		Coraje: _____		Sigilo: _____		Intimidar: _____	
Escupir ácido: _____		Actuar: _____		Investigar: _____		Telepatía: _____	
Exoesqueleto: _____		Ácido: _____				Regenerar: _____	
Arma		Alcance	PDE	Cadencia	Puntería	Iniciativa	Daño
Garras		-	-	-	+0	+0	+1
Cola		-	-	-	+0	-1	+2
Mandíbulas		-	-	-	-1	+0	+3
Protección		Valor	PDE	Penalizador	Notas		
Exoesqueleto				0			
Ventajas y Desventajas		Rasgos especiales			Inventario		
Irracional		Garras, cola y mandíbulas					
Monstruo		Sangre ácida					
		Radar					

## Apéndices.Fichas de personajes.

<b>HUMANOS</b>						
Nombre del personaje:						
Descripción:						
Personalidad:						
<b>Características principales</b>			<b>Características secundarias</b>			
Fuerza: _____	Destreza: _____	Aturdimiento: _____ / _____ Vitalidad: _____ / _____ Humanidad: _____ / _____ Experiencia: _____ DF: _____ Rango: _____				
Constitución: _____	Percepción: _____					
Voluntad: _____	Habilidad: _____					
Carisma: _____	Inteligencia: _____					
_____	_____					
<b>Habilidades</b>						
Alerta: _____	Pelea: _____	Persuasión: _____	Atletismo: _____	Educación: _____		
Puntería: _____	Sigilo: _____	Concentración: _____	Ciencia: _____	Psicología: _____		
Luchar: _____	Disparo: _____	Artillería: _____	Coraje: _____	Subterfugio: _____		
Conducir: _____	Pilotar: _____	Supervivencia: _____	Etiqueta: _____	Intimidar: _____		
Actuar: _____	Liderazgo: _____	Mecánica: _____	Medicina: _____	Electrónica: _____		
Psicología: _____	Investigación: _____	Ciencia: _____	_____	_____		
_____	_____	_____	_____	_____		
Arma	Alcance	PDE	Cadencia	Puntería	Iniciativa	Daño
Protección	Valor	PDE	Penalizador	Notas		
Ventajas y Desventajas	Rasgos especiales		Inventario			

## SINTÉTICOS

Nombre del personaje:

Descripción:

Directriz Principal:

### Características principales

Fuerza: \_\_\_\_\_ Destreza: \_\_\_\_\_  
 Constitución: \_\_\_\_\_ Percepción: \_\_\_\_\_  
 Voluntad: \_\_\_\_\_ Habilidad: \_\_\_\_\_  
 Carisma: \_\_\_\_\_ Inteligencia: \_\_\_\_\_

### Características secundarias

Aturdimiento: \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_  
 Vitalidad: \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_  
 Humanidad: \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_  
 Experiencia: \_\_\_\_\_ DF: \_\_\_\_\_

### Habilidades

Alerta: _____	Pelea: _____	Persuasión: _____	Atletismo: _____	Educación: _____
Puntería: _____	Sigilo: _____	Concentración: _____	Ciencia: _____	Psicología: _____
Luchar: _____	Disparo: _____	Artillería: _____	Coraje: _____	Subterfugio: _____
Conducir: _____	Pilotar: _____	Supervivencia: _____	Etiqueta: _____	Intimidar: _____
Actuar: _____	Liderazgo: _____	Mecánica: _____	Medicina: _____	Electrónica: _____
Psicología: _____	Investigación: _____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

Arma	Alcance	PDE	Cadencia	Puntería	Iniciativa	Daño

Protección	Valor	PDE	Penalizador	Notas

Ventajas y Desventajas
Obedecer directrices

Rasgos especiales
Constitución de sintético

Inventario

<b>YAUTJAS</b>						
Nombre del personaje:						
Descripción:						
Personalidad:						
<b>Características principales</b>			<b>Características secundarias</b>			
Fuerza: _____	Destreza: _____	Aturdimiento: _____ / _____ Vitalidad: _____ / _____ Humanidad: _____ / _____ Experiencia: _____ DF: _____				
Constitución: _____	Percepción: _____					
Voluntad: _____	Habilidad: _____					
Carisma: _____	Inteligencia: _____					
<b>Habilidades</b>						
Alerta: _____	Pelea: _____	Persuasión: _____	Atletismo: _____	Educación: _____		
Puntería: _____	Sigilo: _____	Concentración: _____	Ciencia: _____	Psicología: _____		
Luchar: _____	Disparo: _____	Artillería: _____	Coraje: _____	Subterfugio: _____		
Conducir: _____	Pilotar: _____	Supervivencia: _____	Etiqueta: _____	Intimidar: _____		
Actuar: _____	Liderazgo: _____	Mecánica: _____	Medicina: _____	Electrónica: _____		
Psicología: _____	Investigación: _____	_____	_____	_____		
_____	_____	_____	_____	_____		
Arma	Alcance	PDE	Cadencia	Puntería	Iniciativa	Daño
Protección	Valor	PDE	Penalizador	Notas		
Ventajas y Desventajas	Rasgos especiales		Inventario			
VISTA DEFICIENTE						

## BIOMECHANOIDES

Nombre del personaje:

Descripción:

Personalidad:

### Características principales

Fuerza: \_\_\_\_\_ Destreza: \_\_\_\_\_  
 Constitución: \_\_\_\_\_ Percepción: \_\_\_\_\_  
 Voluntad: \_\_\_\_\_ Habilidad: \_\_\_\_\_  
 Carisma: \_\_\_\_\_ Inteligencia: \_\_\_\_\_

### Características secundarias

Aturdimiento: \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_  
 Vitalidad: \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_  
 Humanidad: \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_  
 Experiencia: \_\_\_\_\_ DF: \_\_\_\_\_

**Estados:** Aturdido O (-3) Inconsciente O (K.O) Herido O (-5) Moribundo O (K.O)

### Habilidades

Alerta: _____	Pelea: _____	Persuasión: _____	Atletismo: _____	Educación: _____
Puntería: _____	Sigilo: _____	Concentración: _____	Ciencia: _____	Psicología: _____
Luchar: _____	Disparo: _____	Artillería: _____	Coraje: _____	Subterfugio: _____
Conducir: _____	Pilotar: _____	Supervivencia: _____	Seducción: _____	Intimidar: _____
Actuar: _____	Liderazgo: _____	Mecánica: _____	Medicina: _____	Electrónica: _____
Psicología: _____	Investigación: _____	_____	_____	_____

Arma	Alcance	PDE	Cadencia	Puntería	Iniciativa	Daño

Protección	Valor	PDE	Penalizador	Notas

### Ventajas y Desventajas

Xenofobia
No respira oxígeno

### Rasgos especiales

Soporte vital:
Sensores:
Hidráulicos:
Blindaje:
Bio-equipo:

### Inventario


## HOJA DE PNJS

<b>Descripción:</b>							
CAR:		VOL:		INT		HAB:	
DES:		PER:		CON		CON:	
Alerta	<u>3+</u>	Puntería	<u>3+</u>	Sigilo	<u>3+</u>	Educación	<u>3+</u>
Persuasión	<u>3+</u>	Pelea	<u>3+</u>	Atletismo	<u>3+</u>	Concentración	<u>3+</u>
	<u>      </u>		<u>      </u>		<u>      </u>		<u>      </u>
	<u>      </u>		<u>      </u>		<u>      </u>		<u>      </u>
<b>Extras:</b>							

<b>Descripción:</b>							
CAR:		VOL:		INT		HAB:	
DES:		PER:		CON		CON:	
Alerta	<u>3+</u>	Puntería	<u>3+</u>	Sigilo	<u>3+</u>	Educación	<u>3+</u>
Persuasión	<u>3+</u>	Pelea	<u>3+</u>	Atletismo	<u>3+</u>	Concentración	<u>3+</u>
	<u>      </u>		<u>      </u>		<u>      </u>		<u>      </u>
	<u>      </u>		<u>      </u>		<u>      </u>		<u>      </u>
<b>Extras:</b>							

<b>Descripción:</b>							
CAR:		VOL:		INT		HAB:	
DES:		PER:		CON		CON:	
Alerta	<u>3+</u>	Puntería	<u>3+</u>	Sigilo	<u>3+</u>	Educación	<u>3+</u>
Persuasión	<u>3+</u>	Pelea	<u>3+</u>	Atletismo	<u>3+</u>	Concentración	<u>3+</u>
	<u>      </u>		<u>      </u>		<u>      </u>		<u>      </u>
	<u>      </u>		<u>      </u>		<u>      </u>		<u>      </u>
<b>Extras:</b>							

<b>Descripción:</b>							
CAR:		VOL:		INT		HAB:	
DES:		PER:		CON		CON:	
Alerta	<u>3+</u>	Puntería	<u>3+</u>	Sigilo	<u>3+</u>	Educación	<u>3+</u>
Persuasión	<u>3+</u>	Pelea	<u>3+</u>	Atletismo	<u>3+</u>	Concentración	<u>3+</u>
	<u>      </u>		<u>      </u>		<u>      </u>		<u>      </u>
	<u>      </u>		<u>      </u>		<u>      </u>		<u>      </u>
<b>Extras:</b>							

<b>Descripción:</b>							
CAR:		VOL:		INT		HAB:	
DES:		PER:		CON		CON:	
Alerta	<u>3+</u>	Puntería	<u>3+</u>	Sigilo	<u>3+</u>	Educación	<u>3+</u>
Persuasión	<u>3+</u>	Pelea	<u>3+</u>	Atletismo	<u>3+</u>	Concentración	<u>3+</u>
	<u>      </u>		<u>      </u>		<u>      </u>		<u>      </u>
	<u>      </u>		<u>      </u>		<u>      </u>		<u>      </u>
<b>Extras:</b>							





