

CAERDROIA



CAERDROIA

Escrito por Fernando Segismundo Alonso Garzón

CRÉDITOS

Autor: Fernando Segismundo Alonso Garzón (Viajero Salvaje).

Diseño y maquetación: José Francisco Riera Díaz.

Ilustración de Cubierta: Thomas Budach.

Ilustraciones interiores: Adrian Mark Gillespie, Anomamos701, Art-sybee, Garik Barseghyan, Gerd Altmann, Isaac Chan, Kai Stachowiak, LoganArt, Magyar, Mystic Art Design, Pete Linforth, Pierre Prégardien, Reimund Bertrams, Steve Bidmead, TacoSauceNinja, Thomas Budach, Vincent Lefevre, Vicki Lynn.

Agradecimiento especial a Evgeny Buryat Onutchin

Material within this product is reproduced with permission from Pinnacle Entertainment Group from Savage Worlds Core Rules and Science Fiction Companion available at www.peginc.com.

This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.peginc.com. Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.



ÍNDICE

| | | | |
|---|-----------|---|------------|
| INTRODUCCIÓN..... | 5 | COMUNICACIONES..... | 71 |
| EL UNIVERSO CONOCIDO..... | 7 | · Referencia..... | 71 |
| CAPÍTULO 1: HISTORIA DEL ESPACIO HUMANO..... | 7 | · Descripción..... | 74 |
| CAPÍTULO 2: CREACIÓN DE PERSONAJES..... | 15 | · Trasfondo..... | 79 |
| · Habilidades de Caerdroia..... | 17 | CAPÍTULO 10: LAS NAVES BOTÁNICAS (CATEGORÍA NB)..... | 83 |
| · Ventajas y Desventajas..... | 18 | CAPÍTULO 11: ANDROIDES..... | 87 |
| CAPÍTULO 3: REGLAS DE AMBIENTACIÓN..... | 23 | CAPÍTULO 12: COLONIZACIÓN Y TERRAFORMACIÓN..... | 89 |
| CAPÍTULO 4: VEHÍCULOS Y EQUIPO PERSONAL..... | 27 | CAPÍTULO 13: CARTOGRAFÍA ESPACIAL..... | 93 |
| CAPÍTULO 5: CAPACIDADES PSI..... | 35 | CAPÍTULO 14: XENOS..... | 95 |
| · Daryn Pryddud..... | 42 | LECTURAS INTERESANTES..... | 99 |
| CAPÍTULO 6: POLÍTICA INTERESTELAR..... | 49 | EL UNIVERSO MÁS ALLÁ DE LAS APARIENCIAS..... | 101 |
| · Los Senados..... | 49 | Merumet..... | 101 |
| · El núcleo de los Cien Mundos..... | 51 | CAPÍTULO 15: VERDADES..... | 105 |
| · El Protectorado de Anaán..... | 51 | CAPÍTULO 16: EFECTOS DEL DAS..... | 111 |
| · Los Firmantes..... | 58 | GENERADOR DE HISTORIAS SALVAJES..... | 113 |
| · Los Señores de la Guerra..... | 58 | HISTORIASSALVAJES..... | 117 |
| · Los Mundos Corporativos..... | 59 | · Instinto de Supervivencia..... | 117 |
| CAPÍTULO 7: ENTIDADES SUPRAPLANETARIAS..... | 63 | · El Soldado..... | 120 |
| · El Servicio de Exploración..... | 63 | · 800 parsecs..... | 124 |
| · El Cuerpo Policial Interplanetario..... | 66 | · Rescate..... | 132 |
| CAPÍTULO 8: EL COMERCIO Y LOS CONGLOMERADOS..... | 69 | ARQUETIPOS..... | 137 |
| CAPÍTULO 9: LAS NAVES ESTELARES, VIAJES Y | | HOJA DE PERSONAJE..... | 140 |

INTRODUCCIÓN

Muy lejos de la Tierra, los descendientes de las tripulaciones de las naves colonizadoras que fueron enviadas para poblar el espacio establecieron una nueva civilización que se extiende por el universo. En esa zona del espacio, donde los planetas habitables abundan, las nuevas misiones de exploración encontraron mundos nuevos; algunos ya estaban habitados por los descendientes de otras naves colonizadoras, otros eran mundos desolados, unos llenos de riquezas, otros de peligros... Hasta que la humanidad encontró otras formas de vida. Formas de vida que ya conocían la existencia de la humanidad, y no querían saber nada de ella.

Explora zonas desconocidas del espacio, trabaja como mercenario, vive como comerciante o pirata, intenta sobrevivir a la vida en la frontera y a los enfrentamientos de los Señores de la Guerra o lucha en las fuerzas del Protectorado. Un universo de Salvajes posibilidades se abre ante ti.

Como habrás podido deducir de los párrafos anteriores, Caerdroia es una ambientación de ciencia ficción. A medida que avances en la lectura observarás que, en algunos aspectos, busca una coherencia de trasfondo bastante fuerte, como en los métodos y tiempos de viaje, pero en otros aspectos sencillamente se ha buscado la lógica, la coherencia interna; después de todo, es una ambientación para Savage Worlds, no un tratado de ciencia. Esta coherencia interna, en lo que respecta a la tecnología en algunos puntos concretos, es necesaria para mantener la estructura de la ambientación. En los temas en los que se ha profundizado no ha sido por capricho, sino que ha sido fruto de comprobar, durante las pruebas de juego cuales son las partes sobre las que los jugadores piden más información. El resto de la tecnología, como con todo cuando diriges, eres libre de retocarla, pero intenta respetar la coherencia con lo aquí expuesto y con lo que se indica en la GG:CF para no crear desequilibrios. Es fácil tener ideas sobre cómo se podría mejorar un punto en concreto, pero hay que tener en cuenta que, muchas veces, un cambio puede desequilibrar parte de la ambientación.

En Caerdroia los personajes jugadores no tienen porqué ser héroes, pueden serlo si

lo desean, pero lo que realmente los distingue del resto es que son personas fuera de lo común, con un potencial mayor de desarrollo que el humano medio. Sin embargo ten en cuenta también, que ser alguien fuera de lo común no garantiza la fama, ni el éxito ni el reconocimiento; indica su potencial, ni más ni menos.

A medida que leas Caerdroia podrás reconocer, seguramente, algunas de las fuentes de las que me he nutrido para su creación. Es inevitable que esto ocurra (incluso algunas veces está hecho a propósito), porque todo lo que hagamos, aunque sea nuevo, está influido por lo que hemos vivido, visto, escuchado o leído. Sólo espero que lo que he creado a partir de eso sea algo entretenido. Al final he incluido un listado de lecturas que han influido en mi forma de ver la ciencia ficción, échale un vistazo, seguramente encuentres algo interesante que leer.

PARTES DEL MANUAL

El Universo Conocido

Aquí puedes encontrar todo lo necesario para jugar a Caerdroia: una descripción rápida de la ambientación, cómo crear personajes de Savage Worlds adaptados a Caerdroia (incluidas nuevas ventajitas y

desventajas), armas y equipo adaptados, reglas nuevas y descripciones detalladas de puntos concretos de la ambientación.

El universo más allá de las apariencias

Información para el Director de Juego.

El universo de Caerdroia es un universo complejo, donde, como en la vida real, pocas cosas son lo que realmente parecen. Facciones, bestias alienígenas, intereses ocultos, secretos de estado... Cosas que los jugadores no tienen porque saber, inicialmente, pero que son oportunidades para dar mayor profundidad a las campañas, están aquí.

Tiempos Interesantes

Campaña de juego.

Poco después del manual básico de la ambientación, se liberará Tiempos Inter-

santes, una de las tres campañas de puntos argumentales previstas a medio plazo. Tiempos interesantes es una campaña centrada en el Protectorado. Consta de 14+1 partidas (no, no son 15, cuando leas la campaña lo entenderás) y está diseñada con todo lo necesario para que puedas ponerte a dirigir en cuanto tengas jugadores para ello. Se incluyen cinco personajes pregenerados por si quieres comenzar inmediatamente, pero lo recomendable, en mi opinión, es que los jugadores hagan su propio personaje.

En un futuro saldrá una campaña de puntos argumentales para el Servicio de Exploración (Citius) y otra diseñada para un grupo de comerciantes/mercenarios (Sic Transit Gloria Mundi).

1. HISTORIA DEL ESPACIO HUMANO

A lo largo de este manual podrás encontrar varias referencias temporales, unas estarán marcadas como c.d. (calendario del despegue) y otras como c.a. (calendario de Anaán). A continuación se expone un

calendario con las principales fechas, y después del mismo puedes encontrar un breve relato de los acontecimientos que configuraron el espacio en el que transcurren los acontecimientos de la ambientación.

| SUCESO | CALENDARIO DEL DESPEGUE | CALENDARIO DE ANAÁN |
|---|-------------------------|---------------------|
| Despegue de la Tierra. | 0 | -509 |
| Cruce de la Anomalía. | 355 | -154 |
| Aterrizaje en Anaán. | 509 | 0 |
| Descubrimiento del Impulso Cherenkov. | 547 | 38 |
| Comienzo de la Era de las Confederaciones. | 639 | 130 |
| Pacto de colaboración entre las Confederaciones de Anaán y Nueva Galicia. | 727 | 218 |
| Primer contacto con las Naciones Federadas de Sash'hnt. | 1085 | 576 |
| Establecimiento de la Zona de Exclusión Drenel. | 1088 | 579 |
| Creación del Servicio de Exploración. | 1096 | 587 |
| Incidente Caerdroia. | 1236 | 727 |
| Creación de la Unión Confederativa. Tratado de Ósteric. | 1242 | 733 |
| Acuerdos de Anaán – Fundación del Protectorado. | 1246 | 737 |
| Alto el fuego en la Guerra Corporativa. | 1280 | 771 |
| Actualidad. Comienzo campaña Tiempos Interesantes. | 1290 | 781 |

LA PRIMERA EXPANSIÓN: LAS NAVES GENERACIONALES

El primer proyecto global destinado a la colonización del espacio profundo que desarrolló la humanidad fue el de las naves generacionales. Este proyecto no respondió a un afán de exploración sino que, con la Tierra casi inhabitable, las colonias del sistema solar superpobladas y los

planetas habitables conocidos demasiado lejos para poder establecer en ellos, se pretendía garantizar la supervivencia del género humano. Así pues la humanidad estaba obligada a dar el salto a las estrellas, pero la tecnología de viaje espacial aún no había conseguido superar las limitaciones de la velocidad de la luz. La solución al problema que suponía la duración de los viajes necesarios para llevar a cabo la colonización de planetas más lejanos fue la

construcción de las naves generacionales, gigantescas mega-estructuras, diseñadas para ser autosuficientes durante cientos de años, en las que, como si de futuristas lanchas de salvamento se tratase, se embarcó a millones de seres humanos con la esperanza de que sus descendientes encontrasen un planeta al que poder llamar hogar.



ANAÁN Y EL CRUCE DE LA ANOMALÍA

Muchas de las naves generacionales fueron destruidas o desaparecieron sin dejar rastro, otras sufrieron graves daños a lo largo del viaje o en el aterrizaje, lo cual, unido a los distintos años de salida de cada una de ellas, hizo extremadamente complicado saber cuánto tiempo había durado el viaje para cada nave. La Sueño de Anaán, la nave de la que se guardan los registros más antiguos, fue una de las que menos desperfectos sufrieron durante el viaje, y gracias a que casi la totalidad de los daños se produjo en los sistemas de sensores y de comunicaciones, se pudieron conservar los datos relativos a las actividades durante el vuelo.

Gracias a eso se sabe que, como el resto de todas las naves de las que se tienen datos, la Sueño de Anaán cruzó el fenómeno espacial que se ha bautizado como "La Anomalía", una franja del espacio donde las fuertes anomalías energéticas causaron grandes desperfectos en las naves que la atravesaron. La Sueño de Anaán cruzó la Anomalía 355 años después del despegue, y después de eso dejó de recibir los paquetes de datos (ya de por sí cada vez más escasos) que llegaban desde la Tierra. Ante la falta de actualización de conocimientos y la imposibilidad de determinar la presencia de un sistema habitable de forma remota, los oficiales al mando de la Sueño de Anaán tomaron dos determinaciones: La primera, dar prioridad al sistema educativo sobre otros factores en la vida de la nave, de modo que la pérdida intergeneracional de conocimientos fuese lo menor posible; la segunda, no desembarcar, salvo emergencia, hasta llegar a una zona del espacio que se considerase absolutamente óptima para la colonización.

154 años después de esta decisión, la nave llegó a la zona del espacio que hoy se denomina Sector Anaán, una zona con una densidad planetaria tan alta e inusual, que la tripulación pudo escoger un planeta prácticamente perfecto para aterrizar. Nadie recordaba ya quién o qué había sido Anaán, ni porqué la nave generacional se llamaba Sueño de Anaán, pero a todos los tripulantes les pareció correcto ponerle al planeta en el que descendieron el nombre de aquel, o de la idea, que había impulsado la construcción de la nave. La colonización de Anaán había comenzado.

LA ERA DE LAS CONFEDERACIONES

Las tripulaciones de las naves generacionales habían aprendido una cosa: la supervivencia de la humanidad no podía depender del destino de un solo planeta. Por eso, cuando los planetas de aterrizaje estuvieron colonizados, el siguiente paso para los habitantes de esos planetas (desconocedores del destino de las otras naves generacionales) fue expandirse

hacia los mundos cercanos. Los esfuerzos científicos se volcaron entonces en encontrar un método de viaje que permitiese velocidades superiores a las de la luz e hiciese innecesario el uso, otra vez, de naves generacionales. La tecnología de viaje descubierta se denominó Tamiya-Cherenkov, popularmente conocida como impulso Cherenkov (ver Métodos de Viaje).

Con el tiempo, las expediciones colonizadoras, comenzaron a encontrar los mundos a los que habían llegado otras naves generacionales. En algunos de esos mundos la humanidad había revertido a un estado medieval (Aquila, por ejemplo), otros estaban estancados en sus propios mundos (como el Mundo de Mireia), y otros también habían comenzado nuevas civilizaciones interplanetarias en el convencimiento de que eran los únicos supervivientes de la humanidad.



Los mundos colonizados por los descendientes de una misma nave generacional comenzaron a formar agrupaciones políticas llamadas Confederaciones. Las más poderosas, en esa época, fueron: la Confederación de Anaán, la Confederación de Nueva Galicia y la Confederación Corporativa. Esta última, formada por planetas colonizados por naves que habían sido construidas por corporaciones particulares.

LA SEGUNDA EXPANSIÓN: LA NUEVA HUMANIDAD

Un siglo después de la partida de la última nave generacional, se desarrolló, también, en la Tierra, un método muy similar al Tamiya-Cherenkov que, a cientos de parsecs de distancia, estaban utilizando las naves de las Confederaciones, que permitía utilizar la radiación Cherenkov en los viajes espaciales. El nuevo método de viaje hizo innecesarias las naves generacionales, pues permitía que la tripulación que partía desde la Tierra fuese la misma que llegaba al planeta de destino. Planetas lejanos, antes inalcanzables, comenzaron a ser colonizados con resultados visibles en pocos años, dejando atrás la inseguridad de imaginar qué habría ocurrido con las naves generacionales. Desde el punto de vista de la Tierra, la humanidad, por fin, había dejado de estar atada a un único planeta para su supervivencia.

Pero el número de planetas absolutamente perfectos para el desarrollo de la vida humana era muy limitado, de modo que el gobierno terrestre decidió dar un paso más en el proceso de colonización: el Programa de Adaptación Genética.

¿La gravedad de un planeta era demasiado grande? Se crearon humanos más fuertes para que pudiesen vivir allí. ¿Era un mundo con bajo porcentaje de oxígeno? Se modificó el sistema respiratorio para que fuese más eficiente. La terraformación era un proceso lento y la humanidad parecía querer expandirse hasta llenar el universo. El Programa de Adaptación Genética hizo que el concepto de raza desapareciese del vocabulario humano y, en su lugar, aparecieron los conceptos de "humano básico" y "humano modificado".

576 años después del aterrizaje en Anaán, 1085 años después del despegue de la primera nave generacional, se produjo el primer contacto ente los descendientes de las naves generacionales y los de la segunda oleada colonizadora cuando, una nave con tripulación conjunta de la Confederación de Anaán y la de Nueva Gali-

cia, tuvo el primer contacto con una nave procedente de las Naciones Federadas de Sash'hnt, humanos modificados resultado de la segunda expansión.

Tras unos breves intercambios de carácter amistoso se establecieron relaciones diplomáticas entre ambas humanidades. Durante los pocos años que duró esta época amistosa, los descendientes de las naves generacionales conocieron la existencia de otros muchos grupos de humanos modificados, como los Drenel y los Siag, por remitirnos a los ejemplos más cercanos, y también de la única especie alienígena con la que ha tenido contacto cualquiera de las humanidades, los Narm-lat, cuya biología está basada en el silicio en lugar del carbono.

Todo ese ambiente de cordialidad terminó cuando los Drenel, que lideraban a la nueva humanidad, descubrieron que los habitantes de las confederaciones no eran humanos modificados, sino que eran los descendientes de los viajeros de las naves generacionales. En ese momento, y con efecto inmediato, se cortó la casi totalidad de los vínculos entre los territorios de las confederaciones y el resto de los mundos. Además, los Drenel establecieron una frontera en uno de los bordes de los mundos de la nueva humanidad, el Área de Exclusión Drenel, una tierra de nadie que los humanos de las confederaciones no debían traspasar.

LA TERRAFORMACIÓN Y EL SERVICIO DE EXPLORACIÓN

Cortado el camino natural de expansión a causa del Área de Exclusión Drenel, las Confederaciones dirigieron sus esfuerzos hacia las restantes direcciones del espacio, donde, por desgracia, los planetas aptos para una fácil colonización no eran tan abundantes. La necesidad de enfrentarse a los nuevos desafíos surgidos llevó a la concepción de las tres grandes creaciones de esa era, que cambiarían la historia de la humanidad: el salto DAS, la terraformación y el Servicio de Exploración.

El salto DAS:

Descubierto por accidente, el DAS (Dispositivo de Aceleración Subespacial) permite viajes a mayores velocidades que el impulso Cherenkov. Sin embargo, para su correcto funcionamiento es necesario un estricto control de todos los factores implicados en el salto: energía utilizada, masa exacta que se va a desplazar en el salto, velocidad a la que se está desplazando la masa antes de realizar el salto y, finalmente, ángulo de entrada en la barrera energética (ver Métodos de Viaje).

La falta de exactitud en alguno de los factores puede implicar un error de parsecs de distancia en el punto final del recorrido.

La Terraformación:

Durante la época de las Confederaciones era frecuente que las naves de exploración encontrasen mundos que reunían la características adecuadas para el asentamiento humano (tamaño, radiación solar, etc.), pero que, desgraciadamente, albergaban algún factor que los convertía en no aptos para el establecimiento de una colonia estable, haciendo así extremadamente complicado (y caro) el mantenimiento de cualquier tipo de asentamiento en esos planetas.



Un proyecto conjunto entre investigadores del Mundo de Mireia y del planeta Anaán trajo la solución: los virus terraformadores. Estos virus (nano-robots en realidad) eran capaces de adaptarse a prácticamente cualquier tipo de entorno y producir una mutación programada en el mismo para hacerlo apto para la vida humana (para más información ver: Proceso de Terraformación). Después, una vez que los virus habían cumplido su misión, se enviaba un antivirus para desactivarlos y se pasaba a la siguiente fase de terraformación.

El proceso era lento, pero ahora la humanidad tenía tiempo.

El Servicio de Exploración (SdE):

Este cuerpo civil, apoyado y respetado por todos los mundos, nació debido a la necesidad de encontrar nuevos recursos y planetas habitables.

Si aún ahora (ver el capítulo correspondiente al SdE) el servicio de exploración es un destino peligroso, en aquel momento, con el salto DAS recién descubierto, entrar en el SdE era saber que tu vida corría peligro cada vez que salías a cumplir una misión.

Muchos de los mundos que ahora forman parte del núcleo habitado del espacio humano eran parte, en esa época, del espacio inexplorado, y es gracias al SdE que el espacio humano está conformado como lo conocemos.

EL INCIDENTE CAERDROIA: LA GUERRA CORPORATIVA Y EL NACIMIENTO DEL PROTECTORADO

151 años después del contacto con las Naciones Federadas de Sash'hnt, (727 después del aterrizaje de la Sueño de Anaán), la nave Saraiba del SdE, con tripulación mixta de las tres Confederaciones más poderosas de ese momento (Comercial, Anaán y Nueva Galicia) partió con la misión de explorar un planeta al que se le dio el nombre de Caerdroia (actual capital del Sector Caerdroia, en el borde Corporativo).

Se desconoce lo sucedido durante esa misión, pero fuese lo que fuese supuso el comienzo de la guerra entre la Confederación Corporativa y las Confederaciones de Anaán y Nueva Galicia.



Así, lo que inicialmente fue un conflicto entre las tres grandes Confederaciones terminó extendiéndose a todo el espacio humano conocido.

Si la primera expansión de las confederaciones trajo consigo una pequeña aceleración en el avance de la ciencia, la Guerra Corporativa trajo aparejado un avance tecnológico mucho mayor asociado a las necesidades de la guerra. En los cuarenta y cuatro años de guerra, la medicina, el armamento, los viajes espaciales, y toda la tecnología en general, avanzaron más de lo que hubiesen avanzado en condiciones normales.

Varias de las Confederaciones desaparecieron durante los primeros años de la guerra. La Confederación Corporativa, con unas fuerzas militares mucho mejor preparadas que las de la mayor parte de las Confederaciones, ganó terreno hasta dominar casi el sesenta por ciento del espacio conocido. Sólo la unión de

varias confederaciones, lideradas por la Confederación de Anaán, consiguió establecer un frente unido de resistencia ante las fuerzas corporativas.

Con el avance de la guerra, mientras las fuerzas corporativas retrocedían hasta quedar relegadas a una extensión mínima del espacio, se fue haciendo patente que, en muchos lugares, era imposible restablecer las uniones comerciales y políticas que, anteriormente, las confederaciones habían hecho posible. El orden que habían supuesto las confederaciones había sido reemplazado por mundos independientes, flotas de Señores de la Guerra, contrabandistas y armadas piratas. Parsecs enteros se habían convertido en caóticas zonas de conflicto.

A medida que ciertas zonas dejaban de ser puntos de conflicto, los mundos habían comenzado a actuar de forma coordinada, estableciendo Senados de Sector y un Senado Espacial que permitían tomar decisiones conjuntas. Mientras eso ocurría, la Confederación de Anaán y varios de sus aliados conformaron una nueva estructura: el Protectorado de Anaán, conocido comúnmente como El Protectorado.



El Protectorado fue creado como “una estructura militar para la defensa del orden y de la humanidad”. Los planetas fundadores del Protectorado y los miembros en integración plena renunciaron a tener voto en los Senados para que sus acciones no tuvieran influencia directa en la política intermundos. Poco a poco, mundo a mundo, se fue empujando a las fuerzas Corporativas y, al mismo tiempo, la piratería y la delincuencia a gran escala fueron desapareciendo en el espacio del Protectorado. Frente

al caos en que estaba sumido el espacio humano, con los senados convertidos en instituciones casi inútiles y las armadas planetarias intentando resistir los ataques de los Señores de la Guerra, el espacio del Protectorado se erigió como un oasis de paz, y la presencia de los uniformes carmesí de sus soldados se convirtió en el símbolo de civilización. Poco a poco, los planetas limítrofes con el Protectorado comenzaron a solicitarle precisamente eso, protección. El Protectorado les dio, como da todavía ahora, dos opciones:

- **Integración Plena:** El mundo solicitante dejaría de tener representantes en los Senados y se sometería plenamente a la estructura militar del Protectorado.

- **Miembro del Protectorado:** El mundo mantendría su independencia por completo, pero a cambio de formar parte del espacio del Protectorado debería:

- Entregar un tercio de su armada al Protectorado.
- Entregar anualmente al Protectorado un 10% de su PIB.
- Permitir la instalación de, como mínimo, un espaciopuerto y una oficina de reclutamiento del Protectorado.
- Ceder el control de su espacio al Protectorado.

Muchos mundos se negaron a aceptar las condiciones presentadas, pero otros gobiernos, incapaces de resistir frente a los Señores de la Guerra, aceptaron ser Miembros del Protectorado. Para sorpresa general, el Protectorado cumplió su palabra con los mundos que se integraron y a cambio de pacificar su espacio no pidió nada más que lo que había pactado.

Actualmente, el espacio humano de los descendientes de las naves generacionales, donde la Tierra ya no es más que un remoto recuerdo, es una zona rodeada de civilizaciones Xenos hostiles, casi humanas pero aún así alienígenas, que rehúyen el contacto con la humanidad, y de una vasta extensión de territorio inexplorado. La Confederación Corporativa mantiene un pequeño reducto en el borde del espacio conocido, los mundos miembros del Protectorado son casi el 62% de los

planetas habitados (sólo hay 35 mundos en Integración Plena), y el resto del espacio habitado pertenece a los Señores de la Guerra, los restos de las Confederaciones y a todo aquel que tenga la fuerza o la influencia para gobernar un mundo.

EL DÍA A DÍA DE LA HUMANIDAD

Caerdroia es una ambientación en la que los personajes jugadores se mueven en el espacio habitado por los descendientes de las naves generacionales y, por tanto, son seres humanos, no humanos comunes y corrientes, ya que son "comodines", personajes que van más allá de las capacidades del humano corriente.

¿Quiere esto decir que todo el espacio está habitado por humanos? Un vistazo rápido al trasfondo ya mencionado nos permite ver que no es así. En el momento cronológico en que comienza el juego, la humanidad conoce otras veinte civilizaciones descendientes de la humana y, al menos, una civilización alienígena (los Narmlat).

Sin embargo, para el habitante medio del espacio humano esto tiene una importancia muy relativa. Para el habitante de un planeta cualquiera que, debido al escasísimo contacto de la humanidad con las civilizaciones Xenos, poco sabe más de ellas que algunos nombres, siguen siendo mucho más importantes cuestiones tales como si la nave de ruta traerá los repuestos que necesita, si su jefe le subirá el sueldo, porqué su hijo no quiere continuar con el negocio familiar, cómo va a conseguir reparar el motor de su nave espacial si han bajado los encargos, o si le ha aparecido un bultito en el codo que le molesta cada vez que se apoya en la mesa.

En Caerdroia, el viaje espacial es algo completamente normal, pero el tanto por ciento de la población que ha salido alguna vez al espacio es relativamente pequeño. ¿Para qué vas a salir al espacio si, dada la velocidad de las transmisiones espaciales con receptores de punto a punto, tratar con tu proveedor de suministros que está a diez parsecs es un proceso lo suficiente-

mente cómodo como para no molestarte en ir a verlo? ¿Qué supone un retardo de 1'2 segundos en esa conversación frente a la molestia de un viaje interestelar?



Es cierto que el porcentaje de viajeros espaciales habituales es muy bajo, cercano al 3% de la población, pero teniendo en cuenta que la población media de un planeta humano es de ochocientos millones de habitantes (estamos hablando de la media, ya que, por supuesto, existen mundos con mayor o menor densidad de población), tenemos una media de veinticuatro millones de potenciales viajeros espaciales en cada planeta.

Como se dijo antes, el viaje espacial es algo normal y absolutamente necesario para la humanidad. Muchos planetas están muy lejos de la autosuficiencia y dependen del comercio estelar para el sustento de su economía. Es algo poco práctico, pero es deseable y da resultado. Muchos de los nuevos avances científicos, por poner un ejemplo, proceden del Mundo de Mireia, un planeta repleto de instalaciones de investigación, cuya principal fuente de ingresos proviene de las patentes de los

avances tecnológicos que se realizan allí. Los desarrollos más avanzados sobre genética de cultivos proceden en su mayor parte de Alecto, un mundo agrícola que ha rechazado la industrialización en gran parte de su superficie. Si mundos como esos se viesen obligados a ser autosuficientes, la humanidad habría perdido grandes avances médicos, y no se habrían podido adaptar los cultivos existentes a las necesidades de los nuevos planetas.

La esperanza de vida media ha alcanzado los 115 años. Esta esperanza de vida varía, por supuesto, según cada planeta, ya que no es la misma para los habitantes de un planeta que está en proceso de colonización temprana que para los habitantes del núcleo de los Cien Mundos, con mucha mayor antigüedad y calidad de vida. Los procesos de regeneración celular están al orden del día. La clonación es posible, pero está limitada a usos médicos. No puedes clonar un cuerpo, pero sí es legal —por ejemplo— cultivar (clonar) un globo ocular para injertarlo en un paciente que tiene el original gravemente dañado. La regeneración celular antes mencionada, junto con el cultivo orgánico, permiten que en muchos casos y si puedes permitirte, la pérdida de una extremidad no sea algo irreparable. Y en los casos en que sí lo es, siempre están los implantes biónicos para paliar la situación.

El analfabetismo es prácticamente inexistente. Siempre habrá algún momento, en algún mundo, donde exista un grado bajo de alfabetización: un mundo en proceso de colonización que sufre un desastre y pierde contacto con el resto de la humanidad, un grupo de esclavos de algún Señor de la Guerra... pero con respecto a la población total, el porcentaje de analfabetismo es inferior al 0.1% entre los habitantes de los planetas, e inexistente entre los viajeros espaciales.

Las transacciones económicas se realizan utilizando la moneda que sea común a las dos personas que lleven a cabo la transacción. Esto es: en una transacción entre personas de un mismo planeta se recurrirá a la moneda local, pero para el

resto suele recurrirse al Crédito Estándar (comúnmente conocido como Crédito a secas). La mayor parte de las entidades bancarias que realizan las transferencias monetarias se ocupan también de realizar, automáticamente, la conversión entre monedas a la hora de realizar las transacciones, de forma que, por ejemplo, si el coste viene dado en créditos estándar y el pagador utiliza el crédito Tavlar, es la entidad bancaria la que realiza la conversión según el cambio del momento y pasa el importe al pagador en su propia moneda.

Por lo general los créditos de los planetas miembros del Pacto de Valaut y el crédito de Anaán están por encima del valor del crédito estándar, el valor del resto fluctúa.

Básicamente, las cuestiones de fondo siguen siendo las mismas. No existe el subdesarrollo, pero sigue habiendo claras diferencias entre ricos y pobres (y no sólo entre personas, sino también entre unos mundos y otros); la guerra sigue siendo el mayor motor del desarrollo tecnológico; la gran mayoría de la humanidad sigue siendo una masa de gente que busca la satisfacción inmediata de las necesidades de su entorno; y los medios de comunicación, pese al avance en cuanto a tecnología de grabación, emisión y reproducción se refiere, siguen, por lo general, buscando el beneficio por encima de la calidad.

El entorno ha cambiado, pero la humanidad sigue siendo la humanidad.

“En Caerdroia, el viaje espacial es algo completamente normal, pero el tanto por ciento de la población que ha salido alguna vez al espacio es relativamente pequeño”

2. CREACIÓN DE PERSONAJES

El proceso para crear un personaje en Caerdroia es casi idéntico al habitual de Savage Worlds. No hay clases predefinidas ni arquetipos obligatorios, lo cual proporciona una mayor libertad a la hora de crear el personaje, pero también requiere un poco más de esfuerzo por parte del jugador. Si, de todos modos, quieres crear un personaje rápidamente puedes coger uno de los arquetipos prediseñados para PNJ y personalizarlo para crear un personaje jugador.

Piensa en tu personaje, ¿Qué quieres que sea? ¿Un piloto? Entonces lo lógico será que entre sus habilidades esté Pilotar. ¿Un genio de la electrónica? Entonces lo suyo es Tecnología (Equipos). Usa la lógica.

En esta ambientación los personajes comodines se señalarán mediante este símbolo (una letra omega dentro de un círculo).



PASO 1.- ELECCIÓN DE RAZA.

Aunque es un paso innecesario, se incluye aquí para que, en caso de duda, se pueda localizar inmediatamente que "en Caerdroia todos los personajes jugadores son humanos". Pueden ser de cualquier etnia, credo, sexo o condición, pero todos son humanos.

PASO 2.- RASGOS

Al hablar de rasgos se incluyen tanto los atributos como las habilidades. En Caerdroia se mantienen los cinco (5) atributos de Savage Worlds: Agilidad, Astucia, Espíritu, Fuerza y Vigor. En el momento de la creación del personaje cada uno de los atributos comienza con d4 como valor, y se disponen de 5 puntos para mejorarlos. Cada punto permite subir una categoría de dado el atributo al que se destine. Las mejoras son de libre disposición, aunque no es posible subir (al menos en este momento de creación del personaje) ninguno de los atributos a nivel de d12.

Una vez que hayas adquirido los atributos, tendrás que determinar cuáles son las habilidades iniciales de tu personaje. Dispones de 17 puntos para comprar habilidades de entre las que se encuentran en el listado "Habilidades". Cada nivel de dado (y esto incluye el adquirir el d4 inicial) cuesta un punto. Cualquier habilidad que no se haya adquirido se considera "sin entrenamiento" y su nivel de habilidad final será d4-2. Para la descripción de aquellas que no se encuentran en el básico de Savage Worlds ver el apartado "Habilidades Caerdroia".

Es posible adquirir habilidades que no se encuentren en el listado, siempre de manera justificada y consensuada con el DJ. Estas habilidades "a mayores" serán habilidades de conocimiento. Si tu personaje es arqueólogo, es lógico que adquieras para él una habilidad llamada Conocimientos (arqueología), pero aunque tu personaje sea espía no es lógico, por ejemplo, que le intentes poner una habilidad llamada Conocimiento (secretos de estado).

| HABILIDADES DE CAERDROIA | |
|--------------------------|----------|
| HABILIDAD | ATRIBUTO |
| Apostar | Astucia |
| Cabalgar | Agilidad |
| Callejear | Astucia |
| Conducir | Agilidad |
| Conocimiento (xxx) | Astucia |
| Conocimiento (Anómalo) | Astucia |
| Conocimiento (Tácticas) | Astucia |
| Conocimiento (Xenos) | Astucia |
| Disparar | Agilidad |
| Habilidades negras | Astucia |
| Intimidar | Espíritu |
| Ingeniería | Astucia |
| Investigar | Astucia |
| Lanzar | Agilidad |
| Leyes | Astucia |
| Nadar | Agilidad |
| Navegar | Agilidad |
| Notar | Astucia |
| Pelear | Agilidad |
| Persuadir | Espíritu |
| Pilotar | Agilidad |
| Provocar | Astucia |
| Psiónica | Astucia |
| Rastrear | Astucia |
| Reparar | Astucia |
| Sanar | Astucia |
| Sigilo | Agilidad |
| Supervivencia | Astucia |
| Tecnología (Diseño) | Astucia |
| Tecnología (Equipos) | Astucia |
| Trepar | Fuerza |

Idiomas

En el espacio humano, cada planeta tiene un idioma propio derivado del hablado mayoritariamente en la nave generacional

fundadora, y existe una lengua interplanetaria común, el Com-Lang. La mayor parte de la población usa el Com-Lang de forma habitual en su vida diaria, quedando reservados los idiomas planetarios para cuestiones políticas o manifestaciones culturales muy particulares. El Com-Lang es el idioma básico en los centros de enseñanza.

Todos los personajes comienzan sabiendo el Com-Lang y otro idioma de su elección (dos idiomas si su astucia supera el d8).

Valores derivados

- **Carisma:** Sin variaciones a como se indica en el manual básico de Savage Worlds.
- **Paso:** Sin variaciones a como se indica en el manual básico de Savage Worlds.
- **Parada:** Sin variaciones a como se indica en el manual básico de Savage Worlds.
- **Dureza:** Sin variaciones a como se indica en el manual básico de Savage Worlds.
- **Razón:** Su valor es igual a dos más la mitad del dado de Espíritu. Se utiliza para aquellos casos en que, bien sea por la tensión del momento, bien por lo anómalo de la situación, la mente del personaje se ve forzada más allá de sus límites.



PASO 3. - VENTAJAS Y DESVENTAJAS

Al ser los PJ seres humanos, los personajes cuentan, de inicio con una ventaja gratuita.

Al crear el personaje se debe decidir si se quieren adquirir desventajas. Se puede seleccionar una desventaja mayor y dos desventajas menores. Las desventajas mayores proporcionan dos puntos y las desventajas menores proporcionan un punto cada una. Los puntos obtenidos con las desventajas se pueden utilizar de las siguientes maneras:

Coste de dos puntos:

- Ganar un punto de atributo.
- Adquirir una ventaja (a mayores de la inicial mencionada antes).

Coste de un punto:

- Ganar un punto de habilidad adicional.
- Subir a 1000 créditos los recursos iniciales, en lugar de los 500 habituales.

PASO 4: EQUIPO

El equipo inicial gratuito, como ropa y tecnología básica, deberá ser consensuado con el director de juego. Además del equipo inicial gratuito se dispondrá de 500 créditos para adquirir armas y equipo, siempre bajo la supervisión del DJ. Esta cantidad inicial de 500 créditos puede variar si se gastan puntos de creación de personaje (ver arriba) o el personaje tiene alguna ventaja que modifique los ingresos iniciales.

PASO 5: TRASFONDO

Un personaje jugador es algo más que una colección de números y estadísticas. ¿De dónde viene?, ¿qué le ha llevado a estar en el lugar y momento donde comienza la aventura?, ¿tiene familia?, ¿ha salido alguna vez al espacio? Hay infinidad de pequeños detalles que pueden dar, inicialmente, una mayor profundidad al personaje y al mismo tiempo dar ideas al Director de Juego para futuras sesiones.

HABILIDADES DE CAERDROIA

Se incluye aquí la descripción de las habilidades de la ambientación que no se encuentran en el manual básico de Savage Worlds.

Conocimiento (no listado) (Astucia)

Aquellos conocimientos del personaje en un determinado campo que no puedan ser englobados bajo ninguna de las otras habilidades. Los conocimientos de cuestiones como arqueología, música, interpretación, papiroflexia, gastronomía, etc. se reflejarán –siempre previo acuerdo con el DJ– como una habilidad de conocimiento.

Conocimiento (Anómalo) (Astucia)

En el universo ocurren muchas cosas que se salen del estudio de la física normal, como La Anomalía, eventos de fisura u otros que pueden aparecer. Un personaje con esta habilidad ha estudiado los posibles fundamentos físicos que pueden dar lugar a las rupturas de la física –por contradictorio que esto suene– y ha dedicado numerosas horas de su vida a buscar información sobre los eventos anómalos que se han encontrado.

Conocimiento (Xenos) (Astucia)

Aunque, por el momento, únicamente se conoce una civilización alienígena compleja, eso no quiere decir que no existan multitud de seres, que eran desconocidos en la Vieja Tierra, y que ahora están presentes por todas partes. Un jugador podría, por ejemplo, hacer una tirada por Conocimiento (Xenos), cuando el grupo de PJ avanza por un planeta inexplorado y ve una planta desconocida, para intentar determinar si esa planta podría tener relación con otra conocida, o alguna característica/cualidad de algún animal alienígena. Atención: una tirada exitosa no tiene porqué proporcionar acceso instantáneo a toda la información. Una tirada exitosa podría indicar si una planta es parecida a una encontrada hace 20 años en otro mundo, pero no por ello la planta tiene por qué tener las mismas propiedades que la otra. Por seguir con el mismo ejemplo, Conocimiento (Xenos) no puede hacerse equivaler a Conocimiento (Botánica).

Habilidades Negras (Astucia)

Todos los conocimientos básicos necesarios para cuestiones ilegales tales como falsificar tarjetas de identificación, forzar cerraduras electromagnéticas o hacer trampas en los juegos de azar, por poner unos ejemplos, son los que están cubiertos por esta habilidad.

Ingeniería (Astucia)

Construir puentes, calcular las resistencias necesarias para un hangar, diseño industrial... Esta habilidad abarca ese tipo de conocimientos.

Leyes (Astucia)

Un personaje con esta habilidad tiene conocimientos sobre leyes a nivel de abogacía. Al mismo tiempo es un personaje ducho en las cuestiones burocráticas que rodean el viaje interestelar, aduanas, espacipuertos, compraventa...

Tecnología (Equipos) (Astucia)

Aunque todos los personajes pueden operar equipos tecnológicos a nivel usuario, lo que les permite realizar las actividades rutinarias diarias, en ocasiones aparecerán tareas que van más allá de los conocimientos genéricos. Ejemplos: Todos los personajes pueden abrir un portón de acceso de una nave, pero si la nave está apagada hará falta abrir el panel y trastear un poco en él para activarlo. Lo mismo se aplica al uso de ordenadores, todos pueden usar la inter-red para buscar una información, pero para hackear un servidor haría falta utilizar la habilidad de Tecnología (equipos).

Tecnología (Diseño) (Astucia)

Esta habilidad se aplica cuando la aplicación de la tecnología va más allá del simple uso avanzado, así como cualquier tarea que implique la modificación de componentes físicos (salvo para su reparación). Ejemplos: cuando quiere acoplar un detector a un arma robotizada para que ésta se dispare cuando haya movimiento, sin que ninguno de los dos objetos haya sido diseñado para funcionar de forma conjunta.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS

Desventajas:

- No existe la desventaja de Analfabeto.
- Corto de vista/Duro de oído/Manco/Tuerto/Tullido: Utiliza la lógica cuando un jugador intente adquirir alguna de estas desventajas. No será posible para pilotos, militares profesionales, etc.
- Además de las propias de la ambientación, se podrán aplicar el resto de las desventajas del manual básico de Savage Worlds y de la Guía de Género: Ciencia Ficción.

NUEVAS DESVENTAJAS

Arrogancia de Combate (Mayor)

El personaje está tan seguro de sus habilidades de combate que, cuando se reparten las cartas de iniciativa, en caso de que su carta sea mayor de ocho (excepto si es un Joker) debe intercambiarla con un enemigo al azar.

Carne de Secta (Mayor)

El personaje es una persona que, en el fondo, es de voluntad débil. Lo sabe, y los que están a su alrededor también lo perciben. Tiene un penalizador de -1 a las tiradas de intimidación, persuasión y provocar. No puede coger ventajas ni habilidades de Liderazgo.

Cenizo (Mayor)

No importa lo competente que puedas ser, los nervios, el intentar quedar bien o pretender salvar la situación, suponen una presión determinante para el personaje, haciéndole fallar en los momentos más inesperados. Tiene un penalizador de -2 a las tiradas para tareas dramáticas que realice el personaje o en las que esté apoyando.

Entre algodones (Menor)

El personaje creció sobreprotegido. No le dejaban jugar en el parque sin rodilleras, no podía subirse a los árboles o a las farolas, ni correr por lugares que no estuviesen perfectamente protegidos y señalizados. A consecuencia de eso su primera reacción ante el dolor es un miedo que le impide centrarse en la verdadera naturaleza de la herida. Sufre una penalización de -1 a las tiradas de absorción.

Torpeza tecnológica (Menor/Mayor)

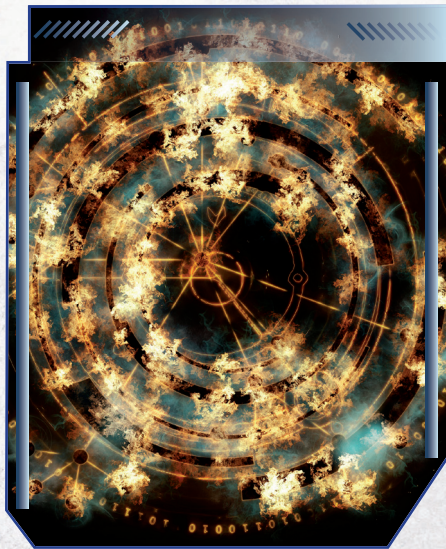
Del mismo modo que se dice que hay quien ha nacido con dos pies izquierdos y es torpe para bailar, el personaje con esta desventaja tiene la capacidad de meter el dedo o la mano donde no debe en el momento más inoportuno.

Menor: -1 a las tiradas de Tecnología (Equipos), Tecnología (Diseño) e Ingeniería.

Mayor: -2 a las tiradas de Tecnología (Equipos), Tecnología (Diseño) e Ingeniería.

Insoportable (Mayor)

Puede ser por su mal carácter, porque huele mal o porque sus reacciones tienden a sacar lo peor de los que le rodean... no lo sabe, pero el personaje no le cae bien a la gente desde el primer momento. El Carisma del personaje se reduce en 2, y los PNJ tendrán un nivel menos (peor) en la reacción inicial hacia él.



Ventajas:

- En Caerdroida no existen las siguientes ventajas: Adepto, Campeón, Ciborg (GGCF), Drenar el Alma, Guerrero Sagrado/Impío, Subidón de Poder.
- Trasfondo Arcano: Sólo existe el Psiónico.

NUEVAS VENTAJAS

Escuela de Oficiales (Profesional)

El personaje ha dedicado una parte de su tiempo libre a la preparación de los exámenes para oficial.

Sin esta ventaja, los personajes no pueden acceder a los niveles de oficial, sólo a los de suboficiales.

Otorga, gratuitamente, un nivel de dado en Conocimiento (Tácticas) d4 y:

- El rango de Subteniente en caso de estructuras de tipo militar.
- El rango de Teniente en estructuras de tipo policial.

Asimismo, tendrá un bonificador de +2 a las tiradas de promoción en caso de que sean necesarias.

Expediente Sigma (Profesional)

Requisitos: Veterano, Juramento (al Protectorado), Disparo Mortal, Trasfondo psiónico, Habilidad de profesión d10+.

La habilidad de profesión está determinada por la ficha del personaje: un piloto deberá tener Pilotar d10, un soldado Pelear d10, un médico Sanar d10, un mecánico Reparar d10, etc.

Esta ventaja refleja que el personaje ha sido considerado favorablemente para los cuerpos Sigma. Salvo que se indique lo contrario no estará asignado a ninguna unidad Sigma combatiente, pero sí tiene la consideración de Soldado Sigma junto con las responsabilidades que conlleva y podrá ser llamado a las Legiones Sigma en caso de que se produzca una vacante en ellas.

Espíritu de Cuerpo: Otorga los mismos efectos que "Hermanos de Armas" con cualquier otro personaje (jugador o no) que tenga la ventaja Expediente Sigma, sin el requisito de conocimiento previo del otro/otros personaje/s.

Carisma: Modificador de +1 en los ambientes militares.

Autorización Sigma: En casos de emergencia o alerta roja, los dispositivos de identificación de un soldado Sigma abren cualquier puerta.

Hermanos de Armas (Combate)

Requisitos: Esta ventaja no se puede coger durante el proceso de creación del personaje.

Esta ventaja refleja como la costumbre de combatir, y correr aventuras juntos, mejora la coordinación entre los miembros de un equipo.

El jugador que haya escogido esta ventaja tiene, por cada personaje jugador que esté junto a él (menos de 10 metros de distancia), que tenga también esta ventaja y con el que haya compartido, al menos, una sesión de juego previa:

- **Vigor:** +1 a sus tiradas de vigor, hasta un +3 como máximo.

- **Fuego de supresión conjunto:** En caso de que realicen fuego de supresión coordinado, las tiradas tendrán un +1 a dar, y un +1 al daño (para los que fallen la tirada de espíritu), hasta un +3 como máximo.

- **Daño combinado:** Cuando se esté realizando una maniobra de ataque combinado en combate espacial, si todos los personajes implicados tienen esta ventaja, podrán actuar en el punto del que tenga mayor iniciativa en lugar del punto del de menor iniciativa. En caso de que alguno de los implicados en la maniobra de daño combinado no la tenga, se seguirá actuando en la iniciativa menor. Asimismo,

si todos los personajes implicados tienen esta ventaja podrán escoger cuál de ellos es el que aplica el daño completo (ver Reglas de Ambientación para una descripción más detallada).

Origen (Trasfondo)

Requisitos: Esta ventaja sólo puede adquirirse en el momento de la creación del personaje.

Escoger entre uno de los siguientes.

- **Alma Salvaje:** El personaje ha vivido su infancia en un entorno límite o fuera de la ley (puede ser que sus padres fuesen contrabandistas, que haya crecido en una nave pirata, en un planeta en plena colonización inicial...), de modo que está acostumbrado a desenvolverse en situaciones poco ortodoxas. Otorga, gratuitamente, la habilidad de "Habilidades negras" a nivel d4, y un +1 a las tiradas de "Notar".

- **Hijo del Protectorado:** Por algún motivo (debe elegirlo el jugador), el personaje quedó huérfano cuando era muy pequeño y fue insertado en el sistema de acogida del Protectorado. Otorga, gratuitamente, la habilidad de "Leyes" a nivel d4 y la desventaja mayor de Juramento (al Protectorado), a mayores de las que se pueden coger en el paso de creación del personaje (otorgando también, a mayores, dos puntos adicionales para ventajas).



- **Mercaderes del Espacio:** El personaje lleva toda su vida, hasta éste momento, viajando por el espacio realizando operaciones comerciales allá por donde va. Puede que sea miembro de una familia de los grandes Conglomerados, hijo de un pequeño comerciante itinerante o miembro de una cooperativa de mercaderes... Sea como sea, se ha visto obligado a viajar de planeta en planeta haciendo transacciones y por lo tanto está acostumbrado a moverse por sitios nuevos. Otorga, gratuitamente, la habilidad de "Callejear" a nivel d4 y un +1 a las tiradas de "Persuadir".

No, ¡espera! (Extraordinaria)

Requisitos: Astucia d8+.

Puede apoyar, con un +1, en las tiradas de Tecnología (Equipos), Tecnología (Diseño) e Ingeniería en las que normalmente no sería posible apoyar.

Pinta de Héroe (Trasfondo)

No se sabe si es por su físico, por su comportamiento, por como habla o por qué motivo podrá ser, pero el personaje que tiene esta ventaja tiende a ser percibido como heroico. En un ambiente militar cualquier acto suyo es percibido como más meritorio de lo normal por sus superiores, en un ambiente mercenario será el personaje al que todos creen capaz de realizar las misiones más complicadas, y en un ambiente de conglomerados comerciales será aquél al que, en las negociaciones, tienden a tomar como la persona con la que más merece la pena tratar.

- **Condecoraciones:** Si se usa la regla opcional de condecoraciones (ver el suplemento Tiempos Interesantes) cuando se realiza la tirada para determinar si se consigue una condecoración, el personaje con esta ventaja tiene un +2 a su tirada.

- **Entorno no castrense:** Tiene un modificador de +1 a sus tiradas de "Callejear", "Intimidar" y "Persuadir".

Tranquilos, no es nada (Combate)

Requisitos: Vigor d8+.

Proporciona un +1 a las tiradas de absorción.

Reputación (Trasfondo)

Requisitos: Ninguno.

Esta ventaja refleja la reputación (merecida o inmerecida) de un personaje. El jugador puede escoger la reputación de su personaje. Así, un comerciante con esta ventaja puede tener reputación de ser honrado, o de ser vengativo con quien lo engaña; un explorador podría tener fama de tener buena suerte en sus saltos, un médico de tener una capacidad quirúrgica excepcional, etc.

La reputación escogida se reflejará en el juego en las interacciones con los PNJ y, en un modificador de +1 en aquellas situaciones que, relacionadas con dicha reputación, el jugador y el director de juego acuerden que es aplicable.

¡Venid, malditos! (Combate)

Requisitos: No se puede tener las desventajas de Cauto, Cobarde, o Pacifista. Sólo es válida para situaciones de combate a distancia.

Hay muchos tipos de enfoques con respecto al combate. Está el enfoque conservador, el enfoque táctico, está el valeroso... y está el temerario.

Un personaje con esta ventaja es de los que prefieren el enfoque temerario. Si el personaje se enfrenta completamente al descubierto a los disparos o lanzamientos enemigos, sin intentar cubrirse, y sin realizar ninguna táctica o truco que dificulte el ataque de los enemigos, realizará una tirada de 1d6 por cada uno de los impactos de ataques a distancia que reciba.

- **1-2:** El impacto no tiene efecto.

- **3-6:** El impacto tiene una penetración de armadura adicional de 2. En caso de que el personaje no lleve armadura se considera que el impacto tiene un +2 al daño.



3. REGLAS DE AMBIENTACIÓN

Se aplicarán tal y como se indican en la página 135 y siguientes del manual básico de Savage Worlds las siguientes reglas.

- Comodín Salvaje.
- Fallos Críticos.
- Múltiples Idiomas.
- Sangre y Redaños.

TRÉBOLES

Siempre que se repartan cartas de iniciativa. Si un comodín recibe una carta del palo de Tréboles que tenga valor de 5 o inferior, tendrá un -2 en la acción que vaya a realizar en ese turno.

COMBATE DE NAVES ESTELARES

Combate/maniobras en velocidad Cherenkov

La velocidad Cherenkov es muy superior a la velocidad de la luz y tiene, como efecto colateral sacar a la nave del espacio normal y mantenerla en un espacio relativo. Esto tiene una ventaja y una desventaja.

La gran ventaja es que hace casi imposible chocar con cualquier objeto del espacio normal que sea menor que un planeta, ya que el desfase de propiedades físicas entre el campo que rodea la nave y el objeto hace que puedan coexistir (si el objeto no es demasiado grande) en el mismo espacio.

La desventaja es que cualquier maniobra con respecto a otros objetos que se encuentren en velocidad Cherenkov se vuelve dificultosa, tanto por las enormes velocidades de movimiento como por las

posibles distintas reacciones de los objetos en el espacio relativo generado.

Todas las tiradas que se realicen pilotando o disparando desde una nave que se encuentre en velocidad Cherenkov (tendrán un modificador negativo de 2, incluidas las maniobras que se detallan a continuación.

Combates con reglas de persecución

Si, como recomienda la GG:CF, utilizas las reglas de persecución descritas en la página ten en cuenta los cambios que se aplican en esta ambientación:

- **Si la carta** que se obtiene durante la tirada de pilotaje **es un Joker o un As y el oponente no**, se podrán disparar todas las armas de la nave si dispones de artilleros suficientes. Esto refleja que durante los segundos que dura esa ronda de combate has conseguido colocar tu nave al menos en dos ocasiones en una posición muy ventajosa con respecto al enemigo.
- **Si la carta** que se obtiene durante la tirada de pilotaje **es un Joker o un As y el oponente obtiene una de estas dos**, podrás disparar todas las armas que no estén fijas y la mitad de las fijas.
- **Si la carta** que se obtiene durante la tirada de pilotaje **es superior en 5 o más a la de tu oponente** podrás disparar todas las armas de un costado de la nave (sean fijas o móviles) y una de las del otro costado de la nave (o la del frente).

Daño combinado

Es posible combinar los ataques de varias naves sobre un mismo objetivo. Esto se reflejará, a la hora de llevarlo a la mesa de juego, de la siguiente manera:



- Las naves que realicen el daño combinado lo declararán antes de obtener las cartas de iniciativa.

- Todas las naves actuarán en el mismo momento de iniciativa que será, en un principio, el que corresponda a la iniciativa más baja de todos los que participan en el ataque combinado, y con las capacidades de disparo acordes a esa carta de iniciativa (ten en cuenta el apartado anterior si usas las reglas de persecución, ya que todos actuarán como si hubiesen recibido la misma carta).

- Si todos los pilotos de las naves que realizan el ataque combinado tienen la ventaja Hermanos de Armas o Expediente Sigma, el ataque se podrá realizar en el momento de iniciativa de aquel de los participantes en el ataque combinado que se prefiera, y con las capacidades de disparo acordes a esa carta de iniciativa.

El daño que se causa en el ataque combinado se calcula de la siguiente manera:

- Después de determinar el momento de iniciativa en el que se realiza el ataque, se hacen las tiradas para determinar si se im-

pacta. La tirada será individual para cada una de las naves, pero la nave que dirige el ataque tendrá un modificador de +1 a su tirada por cada una de las naves participantes en el ataque con un límite de +3.

- Todas las naves que hayan impactado realizan su tirada de daño.
- La nave que ha dirigido el ataque, si ha impactado, causa la totalidad de su daño.
- El resto de las naves que hayan impactado añaden, al daño causado por la nave guía, la mitad del daño obtenido en su tirada. Todo el daño se aplicará como si fuese causado por el impacto de un solo arma.
- Si la nave guía no impacta, el resto de las naves seguirá causando igualmente la mitad de su daño.

Esta regla es de escasa utilidad para bajar los escudos de una nave enemiga, pero es útil para, por ejemplo, que un grupo de cazas pueda causar daños a una nave mucho más grande que ellos y cuyo blindaje, normalmente, estaría muy por encima de las capacidades de sus armas.

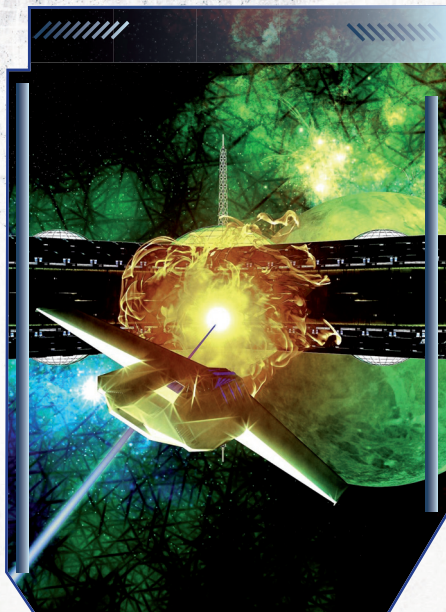
Bajo el escudo

El escudo energético de una nave se genera en el interior de esta y tiene una forma esférica o elíptica (según el diseño de la nave) pero no se encuentra pegado a la misma, sino que hay una cierta distancia entre la nave y el escudo. Es posible, por tanto, según el tamaño de las naves y la habilidad de los pilotos, introducir una nave bajo el escudo de la del enemigo para que los posibles daños causados por las armas no sean detenidos por el escudo.

Como regla general para que una nave pueda introducirse bajo el escudo de otra **deberá ser de, al menos, dos categorías de tamaño menor**. Es decir:

Una Pequeña podrá introducirse bajo el escudo de una tamaño Grande o superior; una Mediana podrá introducirse bajo el de una Enorme o superior, una Grande bajo el de una Gigantesca o superior, y así sucesivamente.

La maniobra "bajo el escudo" requiere de una tirada de pilotaje a la que se aplicará un modificador negativo de 1. Si se obtiene un resultado de ojos de serpiente (un doble



1) la nave que intentaba introducirse bajo el escudo impactará contra la nave contraria con los efectos que se explican en las reglas de colisiones. Un fallo simple en la tirada de pilotaje implica que el piloto no ha conseguido introducirse bajo el escudo enemigo.

JUICIOS

Durante el transcurso de sus aventuras es posible que los PJ se vean envueltos en actividades ilegales o que sin serlo puedan calificarse de dudosa legalidad, y es posible que sean llevados a juicio por ello. A continuación se muestra un subsistema para llevar adelante juicios que se creó para representar un juicio que se celebra durante una de las partidas de la campaña *Tiempos Interesantes* y que puede ser útil en otros casos.

Este sistema está basado en tiradas, pero también da la posibilidad a los personajes de interpretar durante el juicio.

Paso 1: Decisión inicial del jurado

Por cada miembro del jurado (número de

jurados a escoger por el DJ si no vienen predeterminados en la partida) se hará una tirada de 2d6:

Resultados:

- **2:** Votará en contra de los personajes. Hará falta obtener 3 aumentos en la tirada de alegatos para hacerlo cambiar de idea.
- **3-4:** Votará en contra de los personajes. Hará falta obtener 2 aumentos en la tirada de alegatos para hacerlo cambiar de idea.
- **5-9:** Indeciso: Un éxito sencillo en la tirada de alegatos hará que vote a favor de los personajes y un fallo sencillo hará que vote en contra de los personajes.
- **10-11:** Amistoso. Votará a favor de los personajes. Un aumento negativo (fallar por más de 4) la tirada de alegatos hará que vote en contra de los personajes.
- **12: Solicito:** Votará a favor de los personajes. Sólo una tirada de ojos de serpiente en la tirada de alegatos hará que vote en contra de ellos.

Paso 2: Declaración de los PJ

Aquellos PJ que deseen declarar en el juicio (o que el DJ determine que deban hacerlo) interpretarán su declaración frente al letrado de la parte contraria (representado por el DJ). Aquellos PJ que declaren realizarán una tirada de Persuadir (al jurado) bonificada con un +1 si el DJ lo estima conveniente según su interpretación de la declaración.

Resultados:

- **Ojos de serpiente:** Le da un +2 al letrado contrario en la tirada de alegatos.
- **Fallo:** Le da un +1 al letrado contrario en la tirada de alegatos.
- **Éxito:** Le da un +1 al letrado propio en la tirada de alegatos.
- **Aumento (solo cuenta uno):** Le da un +2 al letrado propio en la tirada de alegatos.

Paso 3: Fase de Alegatos

Los letrados de ambas partes realizan una tirada confrontada de Leyes (Astucia) por cada uno de los miembros del jurado, que se modificará con los resultados obtenidos en el paso 2. Con los resultados obtenidos se determinará cuál es la variación en la decisión del jurado según lo expuesto en el paso uno y así se obtendrá el resultado del juicio.

Siempre realiza primero su tirada de la parte que se pueda considerar como acusadora, que podrá repetirla utilizando benis antes de que realice su tirada la parte

considerada defensora. Después realiza su tirada la parte defensora teniendo como dificultad base la tirada obtenida por la parte acusadora.



4. VEHÍCULOS Y EQUIPO PERSONAL

VEHÍCULOS Y MEKAS

En lo que a vehículos respecta, serán aplicables las reglas que se exponen en la GG:CF.

Los mekas no existen en la ambientación Caerdroia. Pese a que se introdujeron en los campos de batalla durante la Era de las Confederaciones, dejaron de fabricarse por su escasa utilidad práctica.

todo, tiene una gran debilidad en las piernas. Se hizo muy común ver, en los campos de batalla, restos de mekas cuya mitad superior era casi completamente operativa pero que se habían convertido en inservibles para continuar en una incursión debido a que los daños en las piernas los habían derribado, ya que estas se convertían en el objetivo prioritario de los tanques y lanzamisiles portátiles enemigos. Ante esta situación, se abandonó definitivamente el uso de mekas.



Pese a lo que pueda parecer, un meka se atasca en terreros blandos mucho más que otro tipo de vehículos, exige mucho más de su piloto, es más caro de mantener y, sobre

EQUIPO PERSONAL

La mayor parte del equipo que se puede encontrar/adquirir en Caerdroia es el mismo que se describe en la GG:CF. Las grandes diferencias son el dispositivo de muñeca y las referencias armamentísticas. Tecnológicamente hablando, el espacio humano ha evolucionado de manera bastante uniforme, y aunque sí es cierto que durante la guerra contra la Confederación Corporativa el avance tecnológico se produjo de una forma bastante desigual -tanto en campos de estudio como en las zonas del espacio habitado donde se ponía en funcionamiento la tecnología-, también es cierto que ahora, en tiempos de paz, esos avances tecnológicos se están convirtiendo en algo cada vez más habitual en la totalidad del espacio humano.

EL DISPOSITIVO DE MUÑECA

Se trata de un microordenador que ocupa el mismo espacio que un reloj, un poco grande, actual. Es el dispositivo que todo el mundo posee.

No existen ni una forma ni unos precios

definidos para los dispositivos de muñeca. Cuanto más dinero tengas, mejor y más capaz será tu dispositivo. Los dispositivos militares tienen capacidades de las que los civiles carecen.

Todos los dispositivos de muñeca, por muy básicos que sean tendrán las siguientes funciones:

- Señal horaria.
- Comunicaciones básicas.
- Acceso al punto de la inter-red de datos más cercana.
- Pantalla holográfica desplegable.
- Sistema de posicionamiento y tránsito.
- Sistema de gestión financiera y de identificación gubernativa.

IMPLANTES

Básicamente sólo hay dos motivos por el que una persona puede querer recibir un implante: necesidad biológica o pretensión de mejora de las capacidades. En el universo de Caerdroia, el primer motivo está casi resuelto.

En la segunda década del siglo XXI de la antigua Tierra se produjo el avance que permitiría actuar directamente sobre el ADN y modificarlo, las "tijeras" CRISPR/Cas9. Este avance permitió iniciar el camino que llevaría a las modificaciones genéticas de la segunda oleada colonizadora, y también la clonación de órganos mediante modificación de secuencias: modificando la secuencia de ADN de un trozo de piel se puede convertir en la semilla generadora de un hígado, un ojo, un corazón o, incluso, algo que incluyese varios componentes, como una mano completa. Todo ello sin rechazo, ya que el nuevo órgano era, de forma efectiva, del propio paciente.

Los avances en este nuevo tipo de clonación permitieron que, eliminado el rechazo, los trasplantes fuesen mucho más efectivos y mucho menos problemáticos, y también permitieron el reemplazo de órganos y partes del cuerpo perdidas o dañadas irremisiblemente. Es una situación que se ha normalizado hasta tal punto, que es raro que cualquier empresa de tamaño medio

no incluya en su seguro médico privado el reemplazo de una extremidad u órgano perdido a causa de un accidente laboral.

A efectos de juego, la sustitución de un órgano o extremidad debería suponer 1d4+1 meses de tiempo (cultivo de la parte a injertar, postoperatorio). Con un modificador de +1 adicional al resultado si es una sustitución compuesta (la mano entera, un brazo...) y de 1d4 si el personaje ha sido, previamente, objeto de otra sustitución similar.

El segundo motivo, el de la pretensión de mejora, no está socialmente bien visto, ya que se tiende a desconfiar de los motivos por los que se ha querido adquirir dicha ventaja. Los implantes cibernéticos se utilizan, mayoritariamente, en aquellos casos en los que no ha sido posible realizar un implante biológico (daños masivos, fallos en la comunicación neurológica con el implante biológico...). Los implantes cibernéticos anatómicos no otorgan mayores capacidades al portador que un modificador de +1 cuando puede utilizar la extremidad u órgano para algo durante el juego, ya que son meras sustituciones biomecánicas de las partes originales.

Con respecto a lo indicado en la GG:CF, los implantes cibernéticos tienen un coste nueve veces mayor (coste x 9) y causan el triple de tensión que lo indicado en la Guía, existiendo únicamente las siguientes (que quedarían con los siguientes coste y tensión):

- **Arma a distancia:** Tensión 3/50.000 créditos. Sólo láser. La batería permite realizar tres disparos. Distancia 5/10/20, Daño 1d6+1, CdF 1, Munición 3.
- **Arma CaC:** Tensión 3/45.000 créditos. Sólo cuchilla. Daño Fue+D6
- **Comunicador:** Tensión 2/9.000 créditos.
- **Refuerzos en las piernas:** Tensión 6/45.000 créditos. +2 al paso. Sube un dado en nivel de carrera. Sube distancia de salto en un paso.
- **Visión mejorada:** Tensión 3/90.000 créditos. Magnificación de imagen x5. +2 a notar usando la vista.

El director de juego debe tener en cuenta lo escaso y excepcional de los implantes cibernéticos.

Inicialmente, un jugador no podrá portar implantes cibernéticos.

EL ARMAMENTO

En una sociedad tecnológicamente avanzada como la mostrada en Caerdroia, podría parecer que el armamento cuerpo a cuerpo habría entrado en decadencia; sin embargo esto no es así, y el armamento cuerpo a cuerpo tiene una gran relevancia. Esto puede atribuirse a dos factores: primero, las fuertes restricciones armamentísticas que existen en muchos planetas y, segundo, porque el uso de armas "de fuego" en el interior de una nave estelar puede tener consecuencias inesperadas (ver Métodos de Viaje).

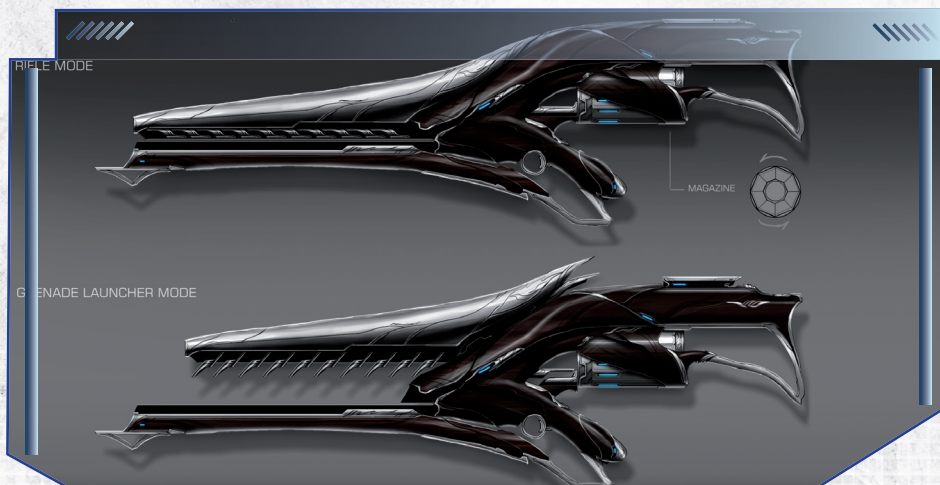
Aparte de las obvias mejoras en lo que respecta a los materiales utilizados para las armas (más ligeros y resistentes) también se han aplicado nuevas tecnologías al armamento CaC. La mejora más extendida es la tecnología de filo molecular. Las únicas piezas de armamento que utilizan la tecnología de potencia son los bastones policiales y los martillos navales (restringidos, estos últimos a uso militar).

El armamento de proyectiles sigue existiendo. Y aunque es tipo de armamento civil

por excelencia (armas de caza, deportivas y de autodefensa), su uso en el espacio es muy limitado ya que tanto el retroceso como la balística del disparo se ven muy afectados en situaciones de baja gravedad.

En lo que respecta al armamento energético, las tecnologías existentes en Caerdroia son el armamento láser y el bláster. El armamento bláster, aunque sus estadísticas no varían de las mostradas en la GG:CF, sí que existen variaciones a la hora de representarlo en juego, ya que aquí el haz de partículas, al concentrarse en un punto, crea una pequeña detonación en el interior del objetivo. Esto, aunque no cambia nada en cuanto al daño realizado sí que puede ofrecer variantes en los posibles usos del arma.

La tecnología de desintegradores existe, pero no a tamaño reducido, y sólo está disponible a nivel militar. El rifle desintegrador –la única versión existente de este tipo de armas– requiere estar conectado a una mochila para proporcionarle energía, y su posesión por un civil conlleva elevadas penas de prisión. La, aún más improbable, fabricación de un rifle desintegrador está penada con prisión, multas astronómicas y el embargo de todas las instalaciones rela-



cionadas, directa o indirectamente, con el proceso de fabricación descubierto. En cuanto a sistemas de protección personal, la guerra Corporativa hizo que muchos de los sistemas de protección existentes hasta ese momento quedasen desfasados al ser superados por las mejoras en el armamento. Esto, unido a que, por necesidades de la guerra, hubiese que desarrollar defensas personales fáciles de fabricar y al mismo tiempo efectivas, ha generado una estandarización en cuanto a lo que a armaduras y protecciones personales se refiere.

Las armaduras mecanizadas (las que se denominan "asistidas" en la GG:CF) son

muy escasas, estando su uso limitado a las unidades militares de élite. Es posible, sin embargo, encontrar alguna armadura mecanizada en las zonas dominadas por los Señores de la Guerra, que pagan cifras astronómicas por las armaduras, o partes de las armaduras, que se pueden encontrar en campos de batalla sin limpiar o en los restos de naves perdidos desde la guerra Corporativa.

A continuación, por comodidad, se lista el armamento más común. Se han marcado, con fondo azul, el que tiene uso restringido a personal militar/policial.

| ARMA | DAÑO | PESO | PRECIO | NOTAS |
|-------------------------|-------------|------|--------|--|
| CUERPO A CUERPO | | | | |
| Manos | Según Reg. | - | - | - |
| Armas naturales | 1d4+FUE | - | - | - |
| Puño americano | 1d4+FUE | 0,5 | 20 | - |
| Porra/bastón | 1d4+FUE | 0,5 | 10 | - |
| Bastón de fuerza* | 1d4+1d6+FUE | 1,5 | 510 | Aumento: 1d4+1d10+FUE |
| Bastón aturdidor* | 1d4+FUE | 1,5 | 510 | Tirada Vigor o aturdido |
| ARMAS DE ASTA | | | | |
| Alabarda | 1d8+FUE | 7,5 | 250 | Alcance 1. 2 manos |
| Lanza | 1d6+FUE | 2,5 | 100 | Parada +1. Alcance 1. 2 manos |
| Vara | 1d6+FUE | 4 | 10 | Parada +1. Alcance 1. 2 manos |
| ARMAS DE HOJA | | | | |
| Bayoneta | 1d4+FUE | 0,5 | 25 | Colocada: Daño 1d6+FUE. Parada +1. Alcance 1. 2 manos |
| Cuchillo | 1d4+FUE | 0,5 | 25 | - |
| Daga | 1d4+FUE | 0,5 | 25 | - |
| Daga molecular* | 1d4+FUE+2 | 0,5 | 525 | PA 2 |
| Espada corta | 1d6+FUE | 2 | 200 | - |
| Espada corta molecular* | 1d6+FUE+2 | 2 | 700 | PA 3 |
| Espada larga | 1d8+FUE | 4 | 300 | - |
| Estoque | 1d4+FUE | 1,5 | 150 | Parada +1. |
| Sable (curvo) | 1d6+FUE+2 | 3 | 1000 | PA 2. |
| Sable molecular* | 1d6+FUE+4 | 3 | 1500 | PA 3 |
| Sable fuerza* | 2d6+FUE+2 | 3,5 | 1500 | Aumento: 1d6+1d10+FUE+2 |

| HACHAS Y MAZAS | | | | |
|-----------------------|-----------|-----|-----|---|
| Hacha | 1d6+FUE | 1 | 200 | - |
| Hacha de batalla | 1d8+FUE | 5 | 300 | - |
| H. de bat. molecular* | 1d8+FUE+2 | 5 | 800 | PA 4 |
| Hacha a dos manos | 1d10+FUE | 7,5 | 500 | PA1. Parada -1. 2 manos |
| Mangual | 1d6+FUE | 4 | 200 | Ignora bonificaciones de Parada por escudo y cobertura |
| Martillo de guerra | 1d6+FUE | 4 | 250 | PA1 contra arm. rígidas (corazas y placas) |
| Mart. guerra fuerza* | 2d6+FUE | 4,5 | 750 | Con aumento: 1d6+1d10+FUE |
| Maza | 1d8+FUE | 10 | 400 | PA 2 contra arm. rígidas (corazas y placas). Parada -1. 2 manos |

* Militar/Policial

| ARMA | DISTANCIA | DAÑO | CDF | MUN | FUE | PESO | PRECIO | NOTAS |
|------------------------|------------|-------|-----|-----|-----|------|--------|--------------------------------------|
| PROYECTILES | | | | | | | | |
| Pistola de dardos | 12/24/48 | 2d4+1 | 3 | 90 | - | 2 | 600 | - |
| Pistola Ligera | 10/20/40 | 2d6-1 | 1 | 12 | - | 0,5 | 200 | PA 2. SA. -2 a Notar para detectarlo |
| Pistola media | 12/24/48 | 2d6 | 1 | 24 | - | 1 | 300 | PA 3. SA |
| Pistola ametralladora | 12/24/48 | 2d6 | 3 | 45 | - | 3,5 | 700 | PA 2. SA. Ráfaga corta |
| Rifle de asalto | 24/48/96 | 2d8+1 | 3 | 60 | d6 | 5,5 | 1500 | PA 3. SA. Ráfaga corta |
| Rifle de caza | 24/48/96 | 2d8+1 | 1 | 8 | - | 3 | 600 | PA 3. Pen-Mov |
| Rifle de francotirador | 50/100/200 | 2d6+1 | 1 | 12 | - | 4 | 700 | PA 4. Arma pesada. PenMov |
| Fusil automático | 30/60/120 | 1-3d6 | 3 | 18 | d6 | 9 | 900 | Automático |
| Ametralladora ligera* | 30/60/120 | 2d8 | 4 | 200 | d8 | 10 | 700 | PA 2 |
| Ametralladora pesada* | 50/100/200 | 2d10 | 4 | 100 | d8 | 32,5 | 700 | PA 4. Arma pesada |

* Militar/Policial



| ARMA | DISTANCIA | DAÑO | COF | MUN | FUE | PESO | PRECIO | NOTAS |
|-----------|------------|-------|-----|-----|-----|------|--------|--|
| ENERGÍA | | | | | | | | |
| BLASTER** | | | | | | | | |
| Pistola | 12/24/48 | 2d6+2 | 1 | 100 | - | 0,5 | 300 | PA 2.SA |
| Rifle | 24/48/96 | 2d8+2 | 1 | 100 | - | 2,5 | 500 | PA 2. SA |
| Gatling* | 24/48/96 | 2d8+4 | 4 | 100 | d6 | 6 | 500 | PA 2. Sin penalización por retroceso |
| LÁSER** | | | | | | | | |
| Pistola | 15/30/60 | 2d6 | 1 | 50 | - | 1 | 250 | PA 2.SA |
| Rifle | 30/60/120 | 3d6 | 3 | 100 | d6 | 4 | 700 | PA 2. SA. Sin penalización por retroceso |
| Gatling* | 50/100/200 | 3d6+4 | 4 | 800 | d6 | 10 | 1000 | PA 2. Sin penalización por retroceso |

* Militar/Policial

** Ver reglas especiales para el tipo de arma

| ARMA | DISTANCIA | DAÑO | COF | MUN | FUE | PESO | PRECIO | NOTAS |
|--------------------|-----------|--------|-----|-----|-----|------|--------|-------------------------------------|
| ESPECIALES | | | | | | | | |
| Pistola aturidora* | 12/24/48 | 2d6-1 | 1 | 12 | - | 3 | 600 | Tirada Vigor o aturrido |
| Fusil aturridor* | 24/48/96 | 2d8 | 3 | 18 | d6 | 14 | 900 | Tirada Vigor o aturrido |
| DESINTEGRADORES** | | | | | | | | |
| Rifle* | 06/12/24 | 3d10 | 1 | 5 | d6 | 6 | 10000 | Ultra tech. Arma pesada |
| LANZALLAMAS** | | | | | | | | |
| Mano | Cono | 2d12 | 1 | 10 | - | 2,5 | 500 | Arma pesada. |
| Pesado* | Cono/PAM | 3d12 | 1 | 30 | d6 | 15 | 1000 | Arma pesada. Cono o PAM hasta 40 cm |
| GRANADAS** | | | | | | | | |
| Eletromagnéticas* | 05/10/20 | 3d6 NL | 1 | 1 | - | 0,25 | 50 | Arma pesada. Ver reglas. |
| Fragmentación | 05/10/20 | 3d6 | 1 | 1 | - | 0,25 | 50 | Arma pesada. PAG |
| Humo | 05/10/20 | - | 1 | 1 | - | 0,25 | 50 | Ver reglas. PAG |

| | | | | | | | | |
|-------------------|------------|------|---|----|----|------|-----|--|
| Térmales | 05/10/20 | 3d10 | 1 | 1 | - | 0,25 | 50 | Arma pesada. PAP |
| Lanzagranadas* | 24/48/96 | - | 1 | 20 | d6 | 4 | 700 | Efectos según granada |
| Lanzamisiles | 50/100/200 | - | 1 | 1 | - | 4 | 700 | |
| Misil normal | - | 6d6 | - | - | - | - | - | PA 20. Arma pesada. PAP. PenMov +2 a dar |
| Guiado* | - | 6d6 | - | - | - | - | - | PA 20. Arma pesada. PAP. PenMov +2 a dar |
| Electromagnético* | - | 6d6 | - | - | - | - | - | Reglas especiales |

* Militar/Policial

** Ver reglas especiales para el tipo de arma

| NOMBRE | PESO | PRECIO | BONO | PA NEGADA | | |
|--------------------------|------|--------------|------|-----------|-----------|---------|
| | | | | MELEE | BALÍSTICO | ENERGÍA |
| Armadura | 2 | 200,00 | 4 | 0 | 4 | 0 |
| Campo energía personal* | 2 | 2.000,00 | 4 | NA | NA | NA |
| Traje inteligente* | 6 | 2000+ | 2 | 0 | 0 | 0 |
| Traje de vacío* | 10 | 2.000,00 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| Traje de vacío reforzado | 1,5 | 3.000,00 | 3 | 1 | 1 | 0 |
| Armadura de combate | 11 | 150.000,00 | 7 | 5 | 4 | 4 |
| Armaduras Mecanizadas* | - | - | - | - | - | - |
| Ligera | 100 | 500.000,00 | 8 | 1 | 1 | 1 |
| Media | 200 | 1.000.000,00 | 10 | 1 | 2 | 1 |
| Pesada | 300 | 2.000.000,00 | 12 | 2 | 2 | 1 |

* Ver reglas especiales



EL UNIVERSO CONOCIDO

5. CAPACIDADES PSI

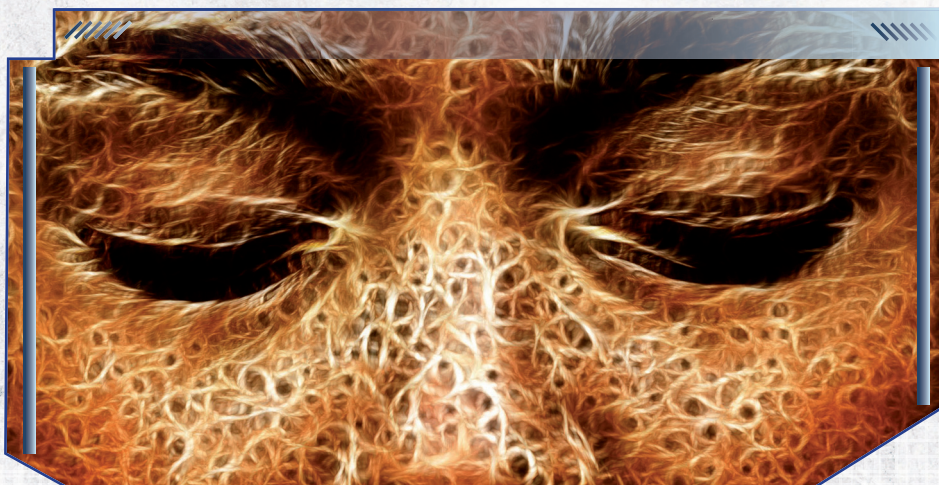
En el universo de Caerdroia, aunque el desarrollo de las capacidades psíquicas y su extensión generalizada son relativamente recientes, las personas psíquicamente dotadas están, casi en su totalidad, plenamente integradas en la sociedad.

Si bien la presencia de capacidades PSI era conocida anteriormente, la invención del Salto DAS fue el detonante del proceso que terminó derivando en el fenómeno histórico conocido como "Primera Expansión PSI", ese momento en el que tanto el número de psíquicos como sus capacidades crecieron a un ritmo antes desconocido. Cuando esto ocurrió, no hizo falta investigar demasiado para averiguar que el incremento del potencial PSI y el salto DAS estaban íntimamente relacionados, pues casi la totalidad de los psíquicamente dotados que aparecían eran personas que en algún momento habían

realizado un Salto DAS o eran descendientes de una persona que lo había realizado.

Todo ello generó, en su momento, un floreciente negocio para las agencias de viaje que, aprovechando que aún no se había restringido el Salto DAS, comenzaron a fletar naves DAS de pasajeros y a promocionar esos vuelos como "Viajes de descubrimiento de capacidades PSI". Pese a su éxito inicial, estos vuelos dejaron de gozar del favor popular al poco tiempo de su implantación. Hubo dos razones fundamentales para esta caída de popularidad:

- La primera es que, pese a la creencia generalizada, no todo el que hacía un Salto DAS desarrollaba capacidades psíquicas. Un noventa y cinco por ciento de los pasajeros volvían a sus casas habiendo gastado una gran cantidad de dinero sin haber conseguido los resultados esperados.



- La segunda razón tuvo que ver con la seguridad. Hubo varios casos de psíquicos que, incapaces de controlar las capacidades repentinamente despertadas, crearon, de forma involuntaria, estallidos psíquicos que hirieron a varias personas y, en uno de los casos, se provocó una avería en los canales Cherenkov de la nave que hizo que se perdiese en el espacio durante semanas.

La segunda expansión PSI coincidió con el comienzo de la Guerra Corporativa. Los amantes de la conspiración afirman que tuvo que ver con el Incidente Caerdroia, pero la lógica indica que tuvo más que ver con que, debido a la guerra, aumentó considerablemente el número de viajeros espaciales. Lo que sí es cierto es que los conocidos como "Grandes Psíquicos", los saltadores y combatientes prescientes, comenzaron a aparecer en ésta época.

Como se dijo al principio, los psíquicos están plenamente integrados en la sociedad, tanto los Grandes Psíquicos como aquellos con capacidades más simples. Unos ejemplos pueden ilustrar la situación:

Las compañías aéreas pagan más a los pilotos psíquicos que a los otros pilotos ya que, estadísticamente, tienen un veintiocho por ciento menos de accidentes durante el vuelo; los centros veterinarios mejor considerados tienen, entre sus empleados, a psíquicos capaces de empatizar con sus pacientes animales (algunos psíquicos con esta capacidad amasan grandes fortunas como psicólogos de las mascotas de los famosos) y en las mesas de juego de los casinos es habitual que, o bien el croupier, o bien una persona de seguridad adjunta a cada mesa, tenga capacidades psíquicas para evitar que se realicen trampas. Pero es en el mundo de los negocios donde se ha disparado la demanda de psíquicos: en las negociaciones se buscan psíquicos para asegurarse de que todos dicen la verdad, se contratan psíquicos para evitar que la otra parte lleve a un psíquico que intente influir en la negociación, se lleva a un psíquico para intentar bloquear el poder del psíquico de la otra parte... en fin, un mundo aparte.

El aumento de psíquicos, tanto activos como latentes, ha llevado a que gobiernos y entidades privadas hayan creado instituciones donde poder descubrir y/o entrenar las capacidades psíquicas de quienes lo deseen en un entorno seguro y controlado. Aunque casi todos los centros privados cobran por sus servicios (a veces elevadas cantidades), eso no impide que las solicitudes de acceso aumenten convocatoria tras convocatoria. En una sociedad en la que las capacidades psíquicas significan una ventaja laboral, mucha gente está ansiosa de poder incluir en su currículo una Certificación PSI procedente de una institución reputada.

Pero, como en todo a lo que al ser humano se refiere, también existen los casos opuestos, es decir, personas con capacidades PSI que no quieren ser identificadas como tales. Muchas de esas personas viven en lugares donde se recela de los PSI (son pocos, pero todavía existen), y otras quieren pasar desapercibidas cuando las usan, generalmente porque el uso que le dan tiene implicaciones ilegales.

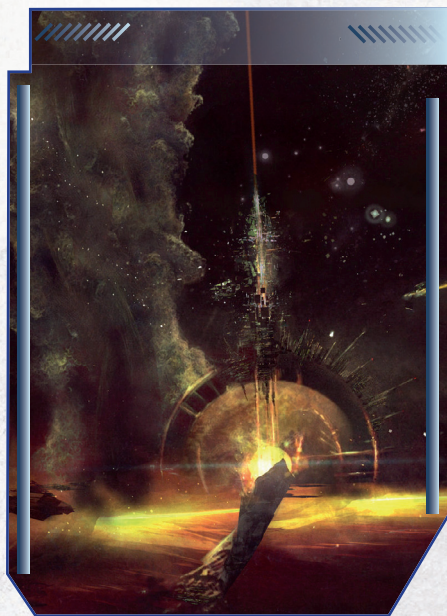
Las instituciones emisoras de Certificación PSI más conocidas son:

Centro Holístico Serenity Valley: Situado en el planeta Alecto, el CHSV es, con diferencia, el más caro de los centros de estudio y desarrollo PSI. El centro, que ocupa una extensión de ciento veinte kilómetros cuadrados, es el lugar preferido por los más adinerados para realizar retiros espirituales e intentar despertar y entrenar sus capacidades PSI. Sus métodos están basados en técnicas meditativas y el uso de plantas psicoactivas.

Academia Citius: Las instalaciones centrales del SdE, en el planeta Baltia, están consideradas como uno de los mejores centros de estudio PSI. La certificación de posesión de capacidad PSI y el entrenamiento están destinados a los candidatos a ingresar en el SdE. El ingreso está condicionado a que, en caso de obtener un resultado positivo en la certificación, el candidato deberá servir un mínimo de tres años en el SdE. El 99,5% de los poseedores de una certificación positiva es-

cogen permanecer en el SdE después de la finalización del servicio pactado. Entre el 0,5% que abandona el SdE se encuentran los pilotos más cotizados por las compañías aéreas.

Centro de Entrenamiento Agravas: Financiado por el Conglomerado Farmacéutico-Naval Medusa, el CEA sólo acepta candidatos que ya hayan manifestado previamente aptitudes PSI latentes. Sus graduados suelen ser contratados por fuerzas de seguridad privada, unidades de caza recompensas y todo tipo de tropas de fortuna. El procedimiento de capacitación, basado en el estrés y el uso de fármacos, se realiza en el interior de la astronave Agravas, cuya localización varía cada pocos meses.



Los que reciben la capacitación del Centro de Entrenamiento Agravas tienen dos opciones de pago: ingresar en el cuerpo de seguridad del Conglomerado Medusa o ceder el quince por ciento de los ingresos que obtengan durante los siguientes cinco años.

Academias del Protectorado: El Protectorado facilita, en todas sus academias (médicas, de vuelo, militares, etc.) el examen PSI (y la posterior capacitación si el examen es positivo) a todos los que ingresen en ellas. Dado que todos los que ingresan en las Academias del Protectorado ya han firmado un acuerdo de permanencia, el examen y la posterior capacitación PSI no añaden ningún tipo de coste a su relación con el Protectorado. Un alto porcentaje de los que obtienen la Capacitación PSI en las Academias del Protectorado (el sesenta y dos por ciento) se convierten en voluntarios para obtener el Expediente Sigma y convertirse en candidatos a las Legiones Sigma; el resto se integran en la vida civil aprovechando sus estudios académicos para encontrar un trabajo, con el plus de las capacidades psíquicas certificadas.

Aunque el número de personas con capacidades PSI está aumentando, el total no alcanza un número cercano al 10% de la población humana total (tengamos en cuenta que, en gran medida, el desarrollo está asociado al viaje espacial en Salto DAS). Esto, representado en una mesa de juego implicaría que sólo uno de los personajes jugadores del grupo podría tener capacidades PSI, pero teniendo en cuenta que se supone que los PJ son comodines, es decir, personas especiales, el DJ puede decidir admitir hasta tres psíquicos por cada cinco jugadores.

Para crear un personaje con capacidades PSI se usarán las reglas de "Trasfondo Arcano (Psiónica)" del manual básico de Savage Worlds, pero los únicos poderes que existen son los descritos a continuación.

Un personaje que adquiera la ventaja Trasfondo Arcano (Psiónica) recibirá, de forma gratuita, la habilidad Psiónica (Astucia) a nivel d4. Activar una capacidad PSI requiere una tirada exitosa (básica) de Psiónica. Para esta tirada se tendrán en cuenta las reglas de la página 151 del manual básico de Savage Worlds.

Acelerar metabolismo

Rango: Novato

Puntos de Poder: 2/9

Distancia: 1 metro o menos

Duración: Instantáneo

Efecto: Por cada aumento logrado en la tirada se cura una herida del objetivo. El objetivo del poder puede ser el propio lanzador. A la hora de realizar la tirada de activación de este poder se tienen en cuenta los modificadores por heridas y fatiga del psíquico pero no los del objetivo (caso de ser distinto al lanzador).

El psíquico consigue actuar sobre el cerebro del objetivo haciendo que este genere órdenes de aceleración biológica, las cuales desencadenan una respuesta curativa en el organismo. Sin embargo, el procedimiento mental es altamente intrusivo, por lo que el objetivo debe superar una tirada de espíritu o quedar inconsciente durante 1d6 minutos. Este poder se puede utilizar después de la "hora de oro", con un coste de nueve puntos de poder, siempre que se esté dentro de las "doce horas de oro".

Bloquear PSI

Rango: Experimentado

Requiere Detección/Ocultamiento PSI

Puntos de Poder: 2

Distancia: Astucia x 5 metros

Duración: 5 minutos

Efecto: Quien activa el poder puede intentar bloquear la activación de cualquier capacidad PSI o el funcionamiento de una capacidad PSI que ya que estuviese activada mediante la emisión continua de una onda PSI. Para evitar la activación de una actividad PSI se realiza una tirada enfrentada de Astucia entre los dos psíquicos. El personaje que intenta bloquear tiene un +2 a su tirada. Si uno de los dos consigue un aumento, el contrincante queda aturdido. Si se trata de interrumpir un poder PSI ya activo, el personaje que intenta bloquear no tiene ningún bonificador.

Aunque este poder puede usarse para detectar actividad PSI, tiene la desventaja de que el bloqueado es consciente de que le están bloqueando y sería capaz, en caso de que en el momento no lo sepa, de reconocer la huella PSI de quien lo ha bloqueado.

Contrarrestar PSI

Rango: Experimentado

Puntos de Poder: 3

Distancia: Astucia

Duración: Instantáneo

Efecto: Permite desactivar un Poder PSI que esté actuando sobre exitosamente sobre el psíquico que lo activa.

Contrarrestar PSI será efectivo con un éxito simple si el PJ que lo activa es de igual rango al poder que quiere desactivar.

Será necesario un aumento por cada rango de experiencia que el PJ sea inferior al poder que se quiere desactivar.

Si el PJ es de rango de experiencia superior al poder que quiere desactivar, sólo necesitará un éxito simple y, tendrá un bonificador positivo de +1 por cada rango por encima del que tiene el poder.

Detectar/Ocultar Grupos

Rango: Veterano

Requiere Detectar/Ocultar Mente

Puntos de Poder: 5

Distancia: Astucia x 4

Duración: 5 minutos

Efecto:

- **Detectar:** El psíquico puede realizar un barrido para detectar la presencia de mentes en la distancia permitida, independientemente de si existe línea de visión o no. Un éxito permite determinar si hay alguien y si hay una o más personas. Un aumento permite determinar el número exacto de personas.

- **Ocultar:** El psíquico puede ocultar las mentes de un grupo (tantas personas como su $(\text{Astucia}/2)+1$) para que no puedan ser detectadas.

Se puede aumentar la duración de éste poder, utilizando, en el momento de activar el poder, dos puntos por cada cinco minutos adicionales.

Detectar/Ocultar Mente

Rango: Experimentado

Puntos de Poder: 2

Distancia: Astucia x 4 metros

Duración: 5 minutos

Efecto:

- **Detectar:** El psíquico puede realizar un barrido para detectar la presencia de mentes en la distancia permitida, independientemente de si existe línea de visión o no. Un éxito permite determinar si hay alguien, pero no permite detectar si es una o varias personas.

- **Ocultar:** El psíquico puede ocultar su mente, o la de otro a quien toque, de otra persona en concreto para que no pueda ser detectada.

Se puede aumentar la duración de éste poder, utilizando, en el momento de activar el poder, un punto por cada cinco minutos adicionales.

Detectar subespacio

Rango: Experimentado

Puntos de Poder: 1-5

Distancia: Astucia x (100m x puntos de poder)

Duración: Astucia x minutos

Efecto: El psíquico podrá detectar, en la distancia según puntos de poder utilizado, la presencia de partículas subespaciales, ya que, al ser estas ajenas al universo normal, causan una distorsión en su percepción.

Un aumento en la tirada permitirá al psíquico determinar cuánto tiempo hace, aproximadamente, que esas partículas se introdujeron en el espacio normal, y dos aumentos le permitirán también determinar el tamaño probable del objeto que cruzo el subespacio y las arrastró con él.

Efecto Pentecostés

Rango: Novato

Puntos de Poder: 1+

Distancia: Astucia

Duración: Media hora

Efecto: Esta capacidad permite que el psíquico consiga comunicarse con otro personaje o personajes que hablen en otro idioma, apoyando su discurso oral con una emisión Psi. Se gasta un punto de poder por cada personaje (jugador o no) sobre el que se aplique esta capacidad. No se puede "emitir" en más de un idioma simultáneamente. Distintos idiomas requerirán sucesivas activaciones de la capacidad psi y repetición del discurso del personaje jugador.

Empatía inter-especies

Rango: Novato

Puntos de Poder: Especial

Distancia: Astucia x 1 metros

Duración: 10 minutos

Efecto: El poder tiene dos vertientes: empatía y persuasión/intimidación. No es posible utilizar este poder con especies sintientes capaces de comunicación verbal avanzada ya que, los canales neuronales que permiten dicha comunicación inhiben el posible lazo empático mental de este poder.

- **Empatía:** Una tirada exitosa (coste de un punto de poder por animal implicado) permite averiguar el estado mental y físico del objetivo (enfadado, hambriento, enfermo, le



dule una pata...), Uno o más aumentos permitirían averiguar las intenciones del animal.

- **Persuasión/intimidación:** No es posible controlar al animal, pero el psíquico podría intentar hacer una tirada de persuasión/intimidación (coste de dos puntos de poder por animal implicado) como si el objetivo fuese humano. Se puede bonificar la tirada de persuasión/intimidación utilizando más puntos de poder a un coste de dos puntos (por animal implicado) por cada +1 que se quiera aplicar a la tirada.

Enfoque/Desenfoque PSI

Rango: Novato

Puntos de Poder: 2

Distancia: Astucia x 5 metros

Duración: 3 turnos de combate / 20 minutos

Efecto: El psíquico genera una onda PSI que le permite uno de estos dos efectos (decidir cual cuando se activa el poder): Enfoque o desenfoque.

- **Enfoque PSI:** Permite que el psíquico detecte cualquier emisión psíquica en el radio de acción del poder. Esto incluye las emisiones psíquicas normales emitidas por cualquier persona.

- **Desenfoque PSI:** Permite que el psíquico oculte sus emisiones PSI (voluntarias o involuntarias) de cualquiera que se encuentre en el radio de acción del poder.

Escrutinio mental

Rango: Novato

Puntos de Poder: 3

Distancia: Astucia

Duración: Una respuesta

Efecto: Un éxito en la activación de este poder permite determinar si la respuesta que da el objetivo es sincera o no. Un aumento permitiría determinar si, detrás de la sinceridad, se oculta algún tipo de doble intención.

Estallido Telequinético

Rango: Experimentado

Requiere Desvío. Astucia d8

Puntos de Poder: 4

Distancia: PAM

Duración: Instantáneo

Efecto: El psíquico causa un estallido telequinético cuyo centro es él mismo. Todos (PJ y PNJ) los que se encuentren en el área de la plantilla tienen que realizar una tirada

de Fuerza (la dificultad es el valor obtenido en la tirada de Psiónica del jugador). Los que no la pasen se ven desplazados 2d6 pasos en dirección contraria al psíquico. Los personajes voladores tienen un -2 a su tirada de fuerza, y si la fallan, además de desplazarse realizan una tirada de Agilidad (dificultad normal, sin modificadores) para determinar si caen al suelo al acabar el desplazamiento. El psíquico tiene que realizar una tirada de Vigor, y de no pasarla queda aturdido y acumula un punto de fatiga.

Si utiliza el doble de puntos de poder: la plantilla utilizada es la grande (PAG), las tiradas de fuerza de los que están en el área afectada tienen un modificador de -1 (junto a cualquier otro posible modificador que hubiese), y si el psíquico falla la tirada de Vigor, sufre una herida y acumula un punto de fatiga.

Navegación

Rango: Novato

Puntos de Poder: 2

Distancia: N/A

Duración: 1 hora

Efecto: El psíquico tiene unos momentos de claridad presciente que le permiten cambiar sus decisiones de pilotaje. Cuando tenga esta habilidad activa niega un punto de los modificadores que pueda tener en su contra en las tiradas de pilotaje en el espacio normal (incluyendo vuelo atmosférico).

Navegación subespacial

Rango: Veterano

Requiere Navegación

Puntos de Poder: 3

Distancia: N/A

Duración: 1 hora por cada 3 puntos de poder

Efecto: El psíquico tiene unos momentos de claridad presciente que le permiten cambiar sus decisiones de pilotaje. Cuando tenga esta habilidad activa niega un punto de los modificadores que pueda tener en su contra el psíquico en sus tiradas de pilotaje mientras esté navegando en impulso Cherenkov.

Noquear

Rango: Novato

Requiere visión directa

Puntos de Poder: 3/5 por objetivo.

Distancia: Astucia x 2 metros

Duración: Instantáneo

Efecto: Si el lanzador obtiene un aumento en la tirada de psiónica, el objetivo deberá hacer una tirada de astucia con un penalizador de -1 o quedar inconsciente durante 1d6 turnos. Este uso del poder tiene un coste de tres puntos. Si el lanzador quiere obtener el mismo efecto con un "éxito simple" el coste del poder aumenta a cinco puntos.

Por cada nivel de rango que tenga el personaje aumenta el número de objetivos a los que puede afectar con una sola tirada y con el mismo coste de puntos de poder. Así pues, siendo Novato solo podrá afectar a un objetivo, siendo Experimentado a dos objetivos, Veterano a tres objetivos y así sucesivamente.

Presciencia de Combate

Rango: Legendario

Requiere Estallido Telequinético, Astucia d12

Puntos de Poder: 5

Distancia: N/A

Duración: Instantáneo

Efecto: El psíquico tiene unos momentos de claridad presciente que le permiten cambiar sus decisiones de combate. Con un éxito normal en la tirada de activación el personaje podrá, en el momento que se determina que un ataque le impacta, realizar una tirada de agilidad (bonificada con un +1 por cada aumento que se sacase en la tirada de activación). Si la pasa, se considera que su presciencia le avisó de el ataque y ha podido evitarlo. Si no la pasa, se continúa normalmente para determinar el daño del ataque.

La activación de éste poder es automática en el momento en que se recibe el impacto si el psíquico decide gastar los puntos de poder necesarios (de tenerlos).

Presciencia de Salto

Rango: Heroico

Requiere Navegación subespacial, Astucia d12

Puntos de Poder: 6

Distancia: N/A

Duración: Instantáneo

Efecto: El psíquico tiene unos momentos de claridad presciente que le permiten cambiar sus decisiones de pilotaje. Cuando

tenga esta habilidad activa tiene un +2 a sus tiradas para determinar el éxito del salto subespacial según su previsión del mismo.

Protección PSI

Rango: Novato

Puntos de Poder: 2

Distancia: Astucia x 5 metros

Duración: Un turno de combate / 5 minutos en situación de no-combate.

Efecto: El lanzador genera una onda Psi que impide a los enemigos centrarse correctamente en él, lo que les dificulta el ataque. Cualquier ataque que se realice contra el psíquico (disparo, lanzamiento, pelea, psiónico o de cualquier otro tipo) tiene un penalizador de -1.

Telequinesis

Rango: Veterano

Puntos de Poder: 2

Distancia: Astucia

Duración: Instantáneo

Efecto: El psíquico puede mover (el lanzamiento sería con muy poca fuerza) objetos de hasta diez kilos durante unos breves instantes. Cada tres puntos de poder invertidos a mayores en la activación del poder permiten incrementar en diez kilos más el peso máximo del objeto afectado.

Visiones

Rango: Veterano

Puntos de Poder: 3 (+1 por objetivo afectado a mayores)

Distancia: Astucia x 2 metros

Duración: Instantáneo

Efecto: El psíquico causa que se desaten imágenes en la mente del objetivo extraídas de sus temores. Estas imágenes pueden causar distintos efectos, desde desestabilizarlo hasta llevarlo a la locura. Si se obtiene un éxito en la tirada de activación, el objetivo tendrá que realizar una tirada de Espíritu para resistir los efectos psíquicos o caerá aturdido. Por cada aumento obtenido en la tirada de activación del poder, el objetivo tendrá un penalizador de -2 a su tirada de Espíritu. Si el objetivo obtiene un uno (en caso de ser un extra), u ojos de serpiente (en caso de tratarse de un comodín), deberá realizar una tirada de Terror.

| TABLA DE FACULTADES PSI | | | | |
|-------------------------|-------------------------|--------------------------|----------------------|------------------------|
| NOVATO | EXPERIMENTADO | VETERANO | HERÓICO | LEGENDARIO |
| Acelerar Metabolismo | | | | |
| Efecto Pentecostés | | | | |
| Empatía Inter-especies | | | | |
| Enfoque/ Desenfoque PSI | Bloquear PSI | | | |
| Escrutinio Mental | | | | |
| Navegación | | Navegación Subespacial | Presciencia de Salto | |
| Noquear | | | | |
| Protección PSI | Estallido Telequinético | | | Presciencia de Combate |
| | Contrarrestar PSI | | | |
| | Detectar Subespecie | | | |
| | Detectar/ Ocultar Mente | Detectar/ Ocultar Grupos | | |
| Telequinesis | | | | |
| Visiones | | | | |

DERYN PRYDDUD

- Pryddud... ¿Está escuchando?

Deryn sabía que le estaban hablando. Estaba completamente segura de ello. Sin embargo, su mente no consiguió centrarse en el momento presente y vagó hasta el día en que entró en la oficina de reclutamiento del Protectorado.

La oficina estaba vacía a esa hora de la tarde. La mañana era el momento de los reflexivos y los borrachos. Según abría, la oficina de reclutamiento se llenaba de jóvenes que, llevados por la borrachera de la noche anterior, decidían que querían formar parte de las tropas del Protectorado, y también de aquellos reflexivos –no siempre tan jóvenes– que lo habían estado meditando durante varios días y que, una vez tomada la decisión, se dirigían a primera hora a la oficina para comenzar su nueva vida.

Casi la totalidad de los primeros era rechazada, la mayor parte de los segundos era aceptada. Las pruebas de ingreso en las fuerzas del Protecto-

rado son sencillas y duran poco más de media hora, luego, claro, hay que superar los entrenamientos, pero eso ya no es competencia de las oficinas de reclutamiento.

Deryn no estaba en ninguno de esos grupos. Deryn era veterinaria, quizás no la mejor, pero sí competente... y cobraba menos que el resto del gabinete veterinario porque no era psíquica. Cuando un veterinario puede sentir lo que está padeciendo su paciente tiene una gran ventaja, incluso puede ejercer de psicólogo animal, que estaba mucho mejor pagado.

Pero ella tenía un problema: no podía costearse un examen psíquico para luego obtener la Certificación Psi. El coste de las pruebas en un centro privado equivalía a su sueldo de cuatro meses y después, en caso de aprobar, estaba el problema el coste del entrenamiento. Sí aprobaba, que ya era un gran sí. Porque podía gastar todo ese dinero en el examen y resultar que no tenía ninguna capacidad psi.

Ella estaba casi segura de que tenía latentes las capacidades. Su hermano era un piloto Psi, y su hermana trabajaba en la seguridad Psi de un casino, por lógica, ella también debería tener capacidades, ¿no? La lógica decía que sí, pero el vil metal decía que no podía gastarse casi seis mil créditos en una prueba si había la posibilidad de que todo quedase en nada.

De modo que, descartadas las opciones privadas, optó por considerar las opciones públicas.

Podía acudir a la Oficina Gubernativa para solicitar las pruebas, que salían gratis, pero claro, si el examen daba un resultado positivo y en un plazo de dos años aún no habías obtenido la certificación Psi por tu cuenta, estabas obligado a obtenerla con ellos, y en Nueva Gales, la instrucción Psi era, siendo generosos, mediocre. Otra opción era hacer el examen gubernativo y luego ingresar en alguna organización que proporcionase entrenamiento de calidad para la Certificación Psi, pero claro, todos se quedaban con unos años de tu vida a cambio.

Tenía pocas opciones. No podía costearse un examen privado, y hacer el público y aprobarlo, la condenaba a una formación mediocre o a entregar varios años de su vida.

Finalmente hizo el examen gubernativo y el dictamen fue positivo, muy positivo: "Examen Psi: Positivo. Potencial Presciente". La mejor puntuación, pero eso también era una maldición. Ahora el gobierno ya no se olvidaría de ella, la convertirían en piloto de una de las aerolíneas públicas. No, ella no quería eso.

Aún no habían pasado veinte minutos desde que abrió el mensaje con el resultado del examen, cuando ya había recibido varios mensajes en su dis-

positivo de muñeca. Siete aerolíneas privadas y dos conglomerados mineros le ofrecían el entrenamiento Psi a cambio de compromisos de varios años trabajando con ellos, con sueldos elevados, todo hay que decirlo. No habían tardado mucho en filtrarse sus datos, ¡viva la confidencialidad!

Tenía que sopesar sus posibilidades. Con esos resultados podría ingresar en el Centro Agravas, pero no tenía espíritu de mercenaria. Otra opción era el Servicio de Exploración, donde recibiría el entrenamiento Psi a cambio de enrolarse y prestar servicio unos años... y tener la oportunidad de morir en medio del espacio inexplorado.

No.

La otra opción eran las fuerzas del Protectorado. También tendría que servir unos años, pero la Guerra Confederativa había terminado y a ella no la harían soldado, desde luego. Ella no valía para eso. La harían piloto, y puestos a trabajar de ello, bueno, después de todo los pilotos del Protectorado recibían una excelente formación y después eran lo que percibían las retribuciones más altas una vez se pasaba a la aviación civil.

La tarde era el momento de la gente como ella en las oficinas de reclutamiento del Protectorado. Ella era del grupo de los que se habían pasado el día sopesando sus opciones y daban el paso inmediatamente porque sabían que, si volvían a su casa y volvían a meditarlo, seguramente no pedirían el ingreso. Entró en la oficina y miró a su alrededor. Limpia, ordenada y casi vacía. Los carteles de reclutamiento con los omnipresentes rostros de la tripulación de la Orgullo Solar, que tan de moda estaban ahora, dominaban las paredes. Pasó su dispositivo de muñeca por el lector de la entrada e inmediatamente su nombre apareció en la pantalla de asignación de mostradores. Los soldados del único mostrador abierto la miraron a través de la sala vacía y le hicieron un gesto para que se acercase.

- Buenos días, dígame –el tono del soldado era como el de cualquier funcionario tras un mostrador, pero un poco más educado.

- Mi nombre es Deryn... -comenzó a decir, pero fue interrumpida por el movimiento del otro soldado, que se encontraba de pie, tras el primero, quien le señaló el lector que había en el mostrador con gesto indolente.

Acercó el dispositivo de muñeca al lector y se iluminaron simultáneamente la pantalla que veían los soldados y una pequeña holográfica sobre el mostrador. Sus datos aparecían allí.

- ¿Son los datos correctos? –el soldado del mostrador hizo la pregunta con voz inexpresiva, sin mirarla siquiera, mientras no dejaba de teclear. Después, pasó a recitar sus datos básicos y, para sorpresa de Deryn, cuan-

do dijo "potencial presciente" lo hizo exactamente con el mismo tono que había recitado los tres códigos de su genotipo sanguíneo, sin inmutarse.

- Sí.

- ¿Porqué quiere ingresar en las fuerzas del Protectorado?

Pensó en mentir, hablarle del deber hacia el prójimo, de interponerse entre la barbarie y el hogar y todas esas cosas que salían en los holodocumentales del Protectorado, pero, finalmente, escogió decir la verdad.

- Quiero recibir el entrenamiento psíquico y aprovecharlo en mi vida civil cuando acabe el servicio.

- Dice la verdad –dijo sonriente el soldado que estaba en pie, un psíquico por lo visto- Perfecto ciudadana Pryddud, no se imagina la cantidad de gente que intenta mentírnos al contestar esa pregunta. Venga conmigo.

Se abrió una sección del mostrador y una puerta al fondo de la estancia. El psíquico entró y Deryn lo siguió. La puerta daba a una estancia con muchos aparatos en el techo y una camilla en el centro, junto a la que, a los pocos segundos, se acercó un enfermero que estaba leyendo algo en su dispositivo de muñeca.

- Si es tan amable, ciudadana Pryddud, quítese la ropa y tumbese aquí. Puede dejarse puesta la ropa interior.

Todos eran amables y eficientes, se notaba que habían hecho eso mismo cientos de veces. Mientras el enfermero le conectaba varios sensores al cuerpo, el psíquico le pidió que, dentro de lo posible, se relajase y dejase la mente en blanco.

- Esta camilla y el casco –el enfermero se levantó y le colocó un casco mientras hablaba- están diseñados para generar estímulos que afecten a su cerebro y su sistema motor. Los resultados en los sensores, junto a los análisis de fluidos, nos indicarán si es usted físicamente apta para el servicio.

- ¿Así de fácil?

- Así de fácil.

Cuarenta y ocho minutos después se levantaba de la camilla. Se sentía magullada, cansada y con un incipiente dolor de cabeza. El enfermero le ofreció un recipiente que contenía un líquido color azul.

- Beba esto, le ayudará a recuperarse y a regenerar la sangre que le hemos extraído.

Mientras bebía escuchó una voz femenina detrás de ella.

- ¿Cuánto tiempo necesita para arreglar sus asuntos civiles?

Deryn se giró y vio a una mujer de uniforme gris, no el carmesí del Protectorado, ni tampoco el negro de las Legiones Sigma.

- Una semana –su respuesta fue rápida, después de todo, ya lo había calculado antes de entrar en la oficina de reclutamiento.

- Recluta Pryddud –continuó la mujer- se presentará dentro de una semana en el espaciopuerto del Protectorado para partir hacia su asignación de entrenamiento. De no presentarse se considerará que ha renunciado para siempre a formar parte de las fuerzas del Protectorado.

Y así comenzó todo.

Ahora, la comandante Deryn se encontraba corriendo bajo fuego enemigo por una calle mal iluminada en un planeta bajo el control de Jainear, uno de los Señores de la Guerra del Sector Gladio. Sus aptitudes como piloto le permitirían ser un buen piloto comercial, pero no habían sido suficientes para ser piloto de combate. Sus habilidades mecánicas eran deplorables, y sufría un bloqueo Psi que le impedía desarrollar su verdadero potencial, de modo que, ante su larga lista de habilidades no desarrolladas, la convirtieron en soldado. Y resultó que se le daba bien.

Deryn frenó en seco su avance cuando estaba a punto de girar la esquina. Detectaba una mente allí. Se dio impulso, colocó un pie sobre un montón de escombros y se impulsó de nuevo hacia arriba, consiguiendo salir de detrás de la esquina a una altura y velocidad considerables. Mientras caía, abatió de un disparo al soldado que la esperaba detrás.

Cogió el comunicador del soldado y estaba conectándolo a su dispositivo de muñeca para intentar interferir las comunicaciones enemigas cuando este comenzó a emitir:

“Unidades de refuerzo, diríjanse a la fosa para coordinar evacuación”

¿Fosa? En el mapa táctico no aparecía ninguna fosa. Su primer impulso fue dar órdenes a su escuadra, pero recordó que era la única que quedaba de la escuadra y que por eso estaba metida, ella sola, en ese lío. Liberó el dron de combate y se mantuvo a la espera de las primeras imágenes. Cuando llegaron pudo ver como varios soldados enemigos se movían en la misma dirección. Pensó en esperar a que llegasen refuerzos, pero luego decidió que valía la pena arriesgarse para averiguar qué era eso a lo que habían asignado como nombre clave “la fosa”.

Comenzó a correr de nuevo. El dron fue abatido por un dron enemigo y se quedó sin imágenes cenitales, pero ya había podido deducir hacia qué edificio se dirigía el enemigo para replegarse. De repente, un enemigo enfundado en armadura de combate saltó sobre ella desde una ventana cercana. Mientras el soldado caía, ella le lanzó el rifle a la cara para distraerlo, desenfundó su espada molecular y se la clavó antes de que tuviese tiempo a atacarla. Recogió el rifle del suelo y siguió corriendo. Entró en el edificio caminando, intentando hacer el menor ruido posible, hasta que consiguió situarse justo detrás de uno de los soldados; y entonces vio que no se trataba realmente de un edificio sino de una nave industrial, y que “la fosa” no era el nombre clave para una estructura, sino que se trataba de una verdadera fosa, donde se amontonaban los cadáveres de la población que, ingenuamente, se había resistido a las exigencias del Señor de la Guerra.

Algo cambió dentro de Deryn en ese momento. El olor a muerte la mareaba y la visión de la fosa la hizo llorar. Soltó el rifle y clavó la espada molecular en la espalda del soldado al tiempo que soltaba un grito. No debía haber gritado, había sido un error, pero ya no importaba, porque con el grito, la furia se había convertido en una extraña calma, en una sensación de eterno presente más allá del cual no existía nada. Seccionando hacia un lado extrajo la espada del cuerpo de su oponente y, mientras se cubría con su cadáver para detener los disparos del resto de los enemigos, lanzó la espada contra el armario de potencia dejando el edificio a oscuras.

Ellos tardarían un momento en reajustar su visión a la visión nocturna de las armaduras, pero ella no lo necesitaba. Sentía sus mentes y había memorizado las posiciones de todo el mundo alrededor de la fosa. Avanzó hacia el más cercano de ellos mientras desenfundaba la pistola láser. Disparó a ciegas... y acertó. El resplandor de los láseres, que estaban siendo disparados, le permitía ver intermitentemente y así poder corregir en su plano mental las posiciones de los asesinos –porque no eran soldados, eran asesinos exterminadores-. Proyectó su mente hacia otro de ellos como le habían enseñado en el entrenamiento Psi y esta vez funcionó, no como durante todo este tiempo en el que no había conseguido nada. No, esta vez el objetivo se retorció confuso. Llegó junto a él y le partió el cuello. Iba a soltar el cadáver cuando apareció en su mente una imagen presciente en la que podía verse a sí misma recibiendo un disparo por la espalda. Instintivamente se giró y se agachó al mismo tiempo, cubriéndose con el soldado muerto al tiempo que el cuerpo de este recibía dos impactos láser. Deryn sonrió y desde donde estaba abatió, con sendos disparos, a los tiradores.

Ya no le quedaba munición, pero tampoco quedaban enemigos.

Se dio cuenta de que no había conectado el modo nocturno en el visor de su traje. Lo hizo y se dirigió hacia la puerta del extremo opuesto del edificio, saliendo del mismo justo a tiempo para ver como el Señor de la Guerra entraba en su lanzadera para huir.

Era una locura, ella no podía detener una lanzadera, pero tampoco podía dejarlo huir. Jainear sonrió condescendentemente, mientras subía por la pasarela, al verla acercarse a toda prisa. La puerta de la lanzadera se cerró y la pasarela comenzó a retraerse. Deryn saltó para agarrarse a las patas de la nave mientras esta comenzaba su lento ascenso. Jainear iba a huir y ella no podría hacer nada para evitarlo. Se refugiaría de nuevo en su maldito planeta fortaleza y todos esos cadáveres de la fosa no tendrían una justa venganza. La ira se superpuso a la calma que la había acompañado, como una luz roja brillante que comienza a destacar sobre un blanco impoluto. Cuando la luz roja se impuso por completo, el cuerpo de Deryn generó un estallido psíquico que abolló los motores de la lanzadera desde abajo e hizo que se precipitase al suelo. Deryn supo que iba a morir entre los escombros, pero estaba contenta por haberse llevado a ese malnacido con ella.

- Pryddud... ¿Está escuchando?

Abrió los ojos y miró a su alrededor. Dos cosas eran obvias: no estaba muerta, lo cual era bueno, y un hombre, con galones de Princeps Sigma en el uniforme negro, la estaba mirando mientras jugueteaba con una cajita, lo cual no sabía si era bueno o malo.

- Sí señor, perdone señor –intentó saludar pero le fue imposible cruzar la mano al hombro.

- Tranquila Pryddud, no se mueva demasiado o tendrán que volver a intervenirla.

- Sí señor.

- Me llamo Eladio McLean, y me han dicho que podríamos hacer de usted un soldado Sigma.

- ¡Sí, señor! –Deryn no podía estar más orgullosa de sí misma en ese momento.

- ¿Desea ingresar en las Legiones? ¿Ya no quiere ser veterinaria?

- No, señor, no quiero.

- ¿Por qué?

- Porque quiero servir a la humanidad, porque quiero interponerme entre la barbarie que he visto y mi hogar –las palabras salieron de su boca instantáneamente. Y eran ciertas.

- Bienvenida a las Legiones Sigma, Deryn Pryddud –mirándola a los ojos, abrió la tapa de la cajita que tenía en la mano y la dejó sobre la mesa, junto a la cama, para que viese las insignias de solapa de un soldado Sigma- Cuando te recuperes, y tengas fuerza suficiente para colocártelas tu misma, volveré a recogerte.

6. POLÍTICA INTERESTELAR

REFERENCIA RÁPIDA

Tratado de Ósteric: En el 733 c.a. se firmaron en el planeta Ósteric los acuerdos que normativizaban las relaciones interplanetarias y establecían las bases de la guerra civilizada.

Senados: Órganos de decisión política interplanetaria.

- *Gran Senado:* Todos los planetas firmantes del Tratado de Ósteric tienen representación en él.

- *Senado de Sector:* Tienen representación los planetas de un mismo sector.

Firmantes y No firmantes:

Planetas No firmantes: No todos los gobiernos planetarios firmaron el Tratado de Ósteric, a los no firmantes se les denomina Señores de la Guerra.

Planetas Firmantes:

- *Uniones firmantes:* Pactos políticos entre planetas firmantes de Ósteric. La más influyente es el Pacto de Valaut, que ocupa casi dos sectores.

- *Protectorado de Anaán:* Pacto militar, no político, entre planetas firmantes.

LOS SENADOS

Política

1.- Ciencia que trata del gobierno y la organización de las sociedades humanas, especialmente de los estados.

2.- Actividad de los que gobiernan o aspiran a gobernar los asuntos que afectan a la sociedad o a un país.

Durante el viaje desde la Vieja Tierra, cada una de las naves generaciona-

les estableció su propio tipo de gobierno y, por suerte o por desgracia, según las situaciones que tuvieron que atravesar, la democracia no fue el más generalizado. Las naves que se vieron menos afectadas durante el cruce de La Anomalía fueron las que mantuvieron una mayor tendencia democrática, mientras que el resto desarrolló sistemas de gobierno que les permitieran adaptarse a la nueva situación, o que fueron el resultado de que parte de los tripulantes sacara provecho de cómo se desarrollaron las cosas.

De entre todas las naves, la "Sueño de Anaán" fue de las que menos desperfectos sufrió a causa de La Anomalía, de modo que su estructura de mando se mantuvo casi inalterada. Como contraposición, la situación de la "Rubedo", que vio su supervivencia amenazada por la multitud de averías hizo que, poco a poco, su micro-sociedad derivase hacia el establecimiento de una Tecocracia extrema. La "Séptima Ola" sufrió graves averías en las comunicaciones internas y muchas secciones quedaron prácticamente aisladas entre sí. Esa in-comunicación física y tecnológica dio lugar a que en su interior se formasen pequeños núcleos poblacionales diferenciados con escaso contacto entre ellos, que acabaron derivaron en estructuras sociales similares a los antiguos clanes.

A medida que las naves generacionales fueron llegando a destinos habitables, y sus habitantes descendieron, las estructuras de poder que existían en las naves evolucionaron para adaptarse a la nueva situación. Los tripulantes de la Rubedo vieron como la presión social y la diferencia de clases se aliviaban considerablemente, pero la idea tecnócrata persistió y de ahí

nació la Tecnocracia de Vítular. La tripulación del Séptima Ola mantuvo el sistema de clanes, dando lugar a la extraña organización interna de la Confederación de Nueva Galicia.

Pero el tiempo avanzó, y los mundos que pensaban que estaban aislados, o que creían que toda la civilización humana consistía en los pocos planetas habitados que ellos conocían, descubrieron que había otros supervivientes... y que tenían que tratar con ellos. Este trato fue a veces pacífico, otras veces tenso y otras veces claramente belicoso. Fuera como fuese su situación, pronto surgió la necesidad de establecer marcos estables de relación formal: embajadas, tratados de comercio, establecimiento de bordes territoriales y creación de entidades de arbitraje.

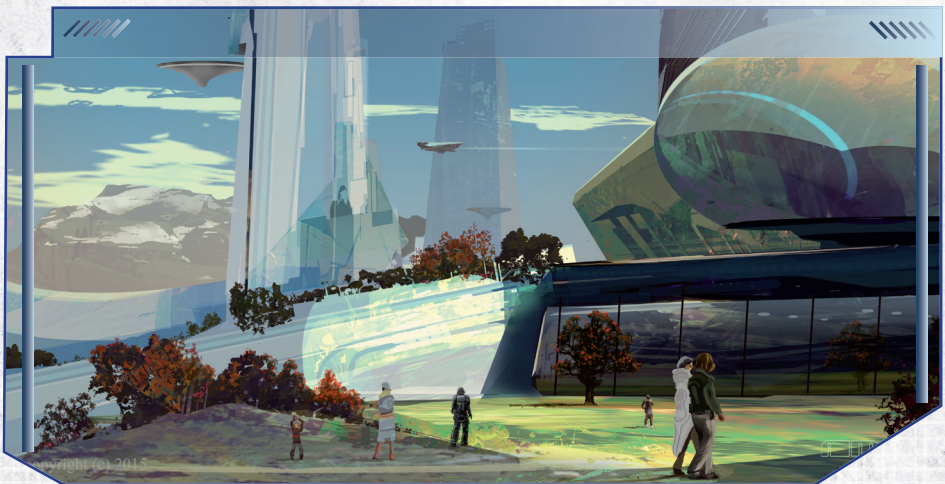
No fue hasta después de la creación de la Unión Confederativa que se puso de manifiesto la necesidad de nuevas entidades políticas supra-planetarias. Ahora que las Confederaciones estaban desapareciendo, sus estructuras de gobierno y la forma de relacionarse con otros planetas debían modificarse para adaptarse a la nueva situación.

Fue así como nacieron los Senados, el resultado más visible del Tratado de Ósteric. En el año 1242 después del despeque de

la Tierra, todos los gobiernos planetarios, incluidos los de aquellos pertenecientes a la Confederación Corporativa, gracias a una tregua momentánea, participaron en las reuniones de Ósteric, que pusieron las bases de las relaciones políticas y comerciales entre planetas y establecieron los límites de la "guerra civilizada".

Se tomó la decisión de crear el **Gran Senado**, una cámara de representación territorial en la que todo planeta independiente (es decir, que no esté en terraformación o en colonización bajo dependencia de otro) tiene un representante con voz y voto. El Gran Senado se reúne dos veces al mes en el planeta Pílates (Sector Anaán), aunque cada vez son más fuertes las voces que piden que la sede esté en un planeta fuera del Núcleo de los Cien Mundos.

Existen también los **Senados de Sector** donde, como es lógico, sólo envían representantes los planetas que pertenezcan al sector concreto del que sea el Senado. Sin embargo, la política de representación de los Senados de Sector varía de uno a otro. A algunos Senados cada planeta envía un representante y a otros cada planeta envía un número de representantes variable, acorde al tanto por ciento que la población de ese planeta suponga sobre la población total del sector... Cada Senado de Sector es único.



Ni el Gran Senado ni los Senados de Sector se inmiscuyen en la política interna de cada mundo ni en su forma de gobierno, pero sí exigen que los acuerdos tomados en los Senados sean vinculantes.

La gran excepción, con respecto a los senados, son algunos de los mundos del Protectorado. Los mundos que tienen integración plena en el Protectorado no envían, por decisión propia, representantes a ningún tipo de Senado, si bien, respetan los acuerdos tomados en ellos. Los mundos del Protectorado, que son simplemente miembros del mismo, envían representantes a los Senados de acuerdo con la política al respecto vigente para ese Senado.

EL NÚCLEO DE LOS CIENT MUNDOS

Los mundos que conforman este núcleo, son aquellos que, teóricamente, fueron los que antes alcanzaron un estadio de civilización acorde al estándar actual del espacio humano.

Esto, obviamente, no es del todo cierto, ya que existían mundos semi-aislados –como el Mundo de Mireia– que habían alcanzado un desarrollo similar o superior; pero sí se puede decir que, en general, fueron los mundos situados en lo que ahora se considera la zona central los primeros en desarrollar un sentido de identidad cultural común.

Antiguamente, este núcleo estaba formado por mundos pertenecientes a las confederaciones de Anaán, Nueva Cartago, Puerta del Viento y Ósteric. Actualmente, según la cartografía común, el núcleo lo conforman planetas del Sector Anaán y Ósteric pertenecientes al Protectorado o a la Unión Firmante de Valaut (ver mapa).

Pese a que los Cien Mundos no conforman una unión política efectiva, a la hora de actuar en el Gran Senado, sus votos tienden a tomar una orientación similar.

EL PROTECTORADO DE ANAÁN



El Protectorado de Anaán, conocido comúnmente como “El Protectorado” es, sin duda alguna, la entidad militar más poderosa del espacio humano. Sin embargo, y a diferencia de otras potencias militares, el Protectorado no ha mostrado, al menos todavía, interés en la política.

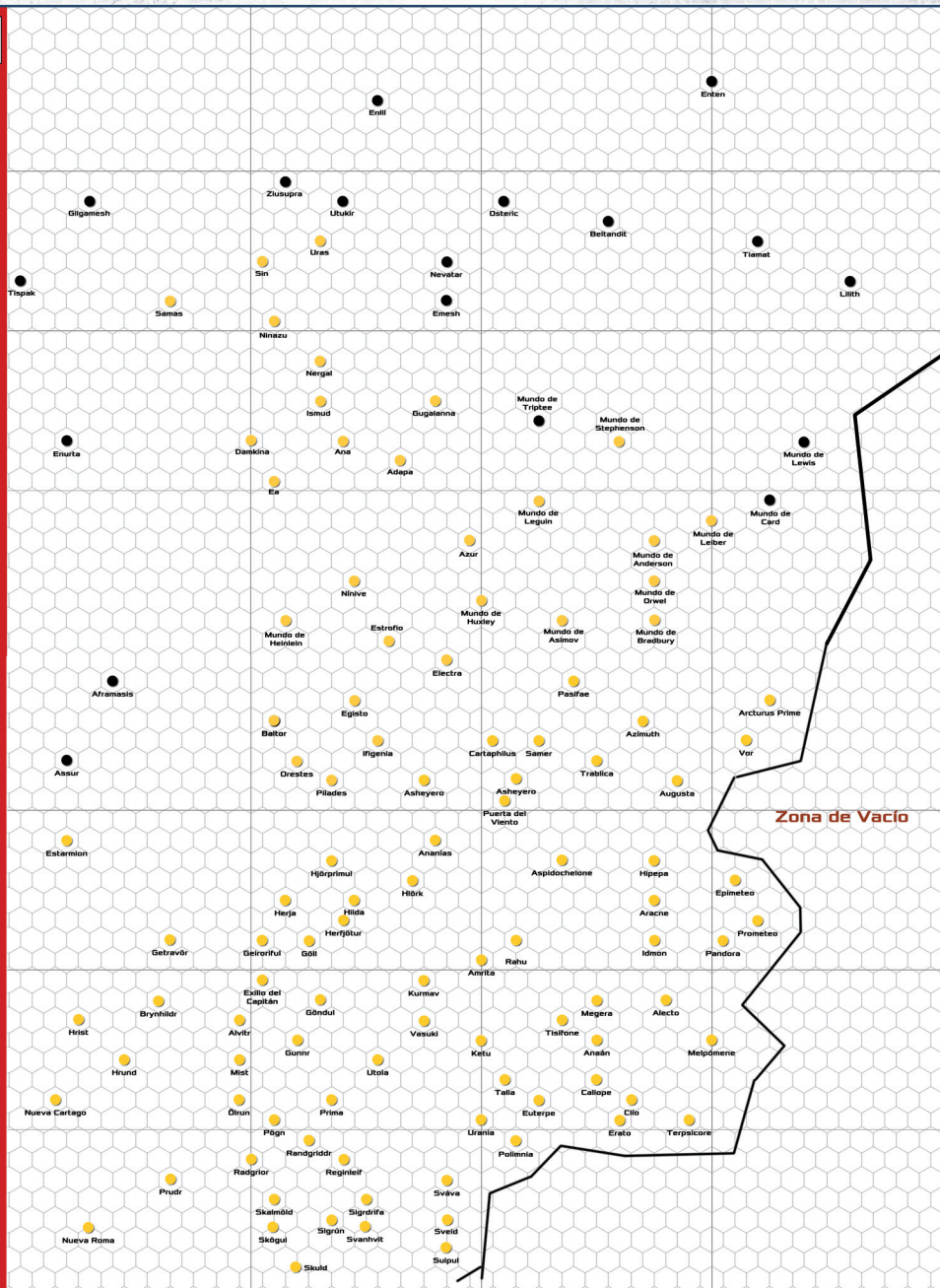
El Protectorado nació durante la Guerra Corporativa, con el objetivo de formar una estructura militar conjunta que fuese capaz de resistir el avance de la Confederación Corporativa. El primer paso para su creación fue la unión de las armadas de la Confederación de Anaán y la Confederación de Nueva Galicia en lo que se llamó la Unión Confederativa. Esta primera unión, inicialmente militar, permitió infligir, en el sexto año de la guerra, la primera derrota significativa que sufrieron las fuerzas Corporativas.

Al año siguiente, las Confederaciones de Trelav, Armaius, Sagitas, Al-Muir y el planeta independiente Nueva Mireia, iniciaron una acción coordinada junto a la Unión Confederativa, con la que consiguieron crear un cinturón de defensa desde el que iniciar la reconquista del espacio perdido en la guerra contra la Confederación Corporativa.

El décimo año de la guerra, representantes de las fuerzas mencionadas anteriormente, junto con delegados de la Confederación de los Mundos Arcyn, se reunieron en Anaán para firmar un tratado de pro-

Núcleo de los 100 mundos
- Sector Óstéric -

 Planeta miembro
del Núcleo de los
Cien Mundos



tección mutua. Tras varias semanas de reuniones, durante las cuales cientos de consejeros fueron llamados a Anaán para que acudiesen a las deliberaciones, se firmaron los Acuerdos de Anaán, que dieron lugar a la creación del Protectorado.

La estructura actual del Protectorado es la misma que se acordó cuando se firmaron los Acuerdos, por lo que se puede deducir que gran parte del trabajo que se realizó en aquellas reuniones fue estudiar y consensuar cómo sería el Protectorado, no simplemente iniciar el proceso para su creación.

Sin embargo, la victoria de las fuerzas del Protectorado sobre la Confederación Corporativa no se debió (o al menos no únicamente) a la unión de fuerzas militares. Aunando todos sus recursos científicos y centrando la investigación en las instalaciones del Mundo de Mireia (ahora liberado de gastos de defensa al estar lejos de la línea de frente), el Protectorado consiguió grandes avances en medicina, comunicaciones, uso de nuevos materiales, navegación y, por supuesto, armamento, que supusieron el paso definitivo hacia su hegemonía.

Tuvieron que pasar veinticuatro años más antes de conseguir un alto el fuego (nunca se ha llegado a firmar la paz de forma oficial) entre la Confederación Corporativa y el resto del espacio humano. Pese a que militarmente hubiese sido posible alcanzar la victoria mucho antes, la propia filosofía detrás de la creación del Protectorado (*"Una estructura militar para la defensa y el orden de la humanidad, una salvaguarda frente a la tiranía y la barbarie..."*) hizo que las fuerzas del Protectorado evitasen, en la medida de lo posible, las bajas civiles y la destrucción de infraestructuras sensibles.

Actualmente, cerca del sesenta por ciento del espacio humano forma parte, de un modo u otro, del Protectorado de Anaán, cuya posición en asuntos de política interestelar es difícil de comprender. Se ha erigido en la mayor fuerza militar y policial del espacio, pero no se inmiscuye en los asuntos políticos de los mundos, ni en las relaciones civiles entre los mundos que forman parte de su espacio controlado. Eso,

unido a que todos los planetas que se integran de manera plena en el Protectorado abandonan los Senados Planetarios a fin de que los intereses del Protectorado no influyan en la política general, hace que las relaciones entre las fuerzas militares y las estructuras civiles sea, muchas veces, un mar de burocracia.

En lo que respecta al espacio, las cosas son mucho más sencillas: fuera de los límites de un planeta, el espacio bajo el amparo del Protectorado pertenece al Protectorado. Cada vez que se establece una línea comercial regular debe informarse al Protectorado, los convoyes de más de cinco naves deben informarse al Protectorado, una nave que se acerca a un planeta puede aterrizar donde quiera, pero debe informar al espaciopuerto del Protectorado de su intención de aterrizar en ese planeta... El espacio es libre, pero se trata de una libertad vigilada a la que los planetas que pertenecen al Protectorado se someten a cambio de la seguridad que ello supone.

Formas de integración en el Protectorado de Anaán.

- **Integración Plena:** El mundo solicitante dejaría de tener representantes en los Senados y se sometería plenamente a la estructura militar del Protectorado.
- **Miembro del Protectorado:** El mundo mantendría su independencia por completo, pero a cambio de formar parte del espacio del Protectorado debería:
 - Entregar un tercio de su armada al Protectorado.
 - Entregar anualmente al Protectorado un 10% de su PIB.
 - Permitir la instalación de, como mínimo, de un espaciopuerto y una oficina de reclutamiento del Protectorado.

El Protectorado cuenta con dos estructuras militares: El ejército/armada convencional y las Legiones Sigma.

En el suplemento Tiempos Interesantes (liberado poco después de este documento que estás leyendo) incluye más información sobre el protectorado, su es-

estructura militar y una campaña de puntos argumentales.

PUNTOS DE INTERÉS DEL PROTECTORADO

ANAÁN

Anaán es el planeta de cuya nave generacional se guardan los mejores registros. Fundador de la Confederación de Anaán y uno de los dos miembros fundadores de la Unión Confederativa, fue también el primer planeta en declararse completamente militarizado y abandonar los Senados Espaciales.

La producción no militar del planeta está dedicada íntegramente al consumo interno. Todos los alimentos, todos los productos básicos y manufacturados que se obtienen en el planeta están destinados al autoconsumo. Por lo general, la producción suele ser suficiente para este fin, ya que la población residente en el planeta de forma permanente es muy escasa, porque, aunque las fábricas de armamento y los astilleros espaciales necesitan de personal altamente cualificado, el grado de automatización hace que no sean necesarias grandes cantidades de personal.

El material militar producido en el planeta se destina, íntegramente, a las necesidades del Protectorado.

Anaán es uno de los lugares de residencia -junto con Irina VI y las estaciones de combate- de las personalidades más importantes del Protectorado.

Personajes no jugadores con residencia permanente en el planeta:

- **Henry Fung:** Capitán General del Protectorado.
- **Yoko Saditu:** Una Princeps de las Legiones Sigma

EL MUNDO DE MIREIA

El Mundo de Mireia es una rareza en el universo. La nave generacional que lo pobló tuvo que realizar un aterrizaje de emergen-

cia en el mismo tras atravesar, de forma involuntaria, el campo de radiación electromagnética que rodea el planeta.



La Nube, como se refieren a ella los residentes, ha tenido una importante repercusión en la historia del planeta. Primero, porque influye en la calidad de la radiación solar que llega a la superficie. La radiación solar transformada provoca que se produzca una importante deficiencia de beta-carotenos, si se está expuesto el tiempo suficiente a dicha radiación sin tomar medidas complementarias. Esto tiene graves consecuencias para la salud y obliga a un régimen de exposición a luz artificial o de ingestión de medicamentos paliativos.

Parte de los habitantes del planeta se niegan a exponerse a la luz artificial, alegando que el planeta es como es y que deberían, como habitantes adoptados, intentar que sus organismos se adapten. Sin embargo, esas mismas facciones sí que realizan, periódicamente, la toma de medicación paliativa.

Este carácter anómalo ha reforzado la mentalidad de unión y supervivencia entre los habitantes del Mundo de Mireia; mentalidad que se vio reforzada durante la Guerra Corporativa, cuando el Mundo de Mireia resistió, por sí solo, durante dos años a las fuerzas corporativas antes de que llegase ayuda y éstas tuviesen que retirarse. Un historiador especializado en la vieja Tierra definió el papel del Mundo de Mireia en la guerra como el de "la nueva Stalingrado". Esa definición es correcta

para quien sabe, únicamente, lo que se da a conocer del planeta, sin embargo, la mayor parte de las instalaciones vitales y de los lugares habitacionales estaban situados bajo tierra debido, precisamente, a las condiciones de radiación ambiental de la superficie. Por eso, cuando las fuerzas corporativas se vieron obligadas a retirarse, la recuperación del Mundo de Mireia pudo realizarse de forma rápida.

Actualmente, el Mundo de Mireia, que tiene el estatus de Integración Plena en el Protectorado de Anaán, presenta un aspecto idílico. La totalidad del planeta ha sido reforestada con una mezcla de vegetación autóctona y de la traída de la Tierra, y en la superficie sólo se pueden observar los pisos superiores (exteriores) de las grandes superestructuras que se encuentran bajo tierra. Ello no quiere decir que la población viva constantemente bajo tierra porque, entre otras cosas, parte de la rutina establecida por el gobierno incluye un día semanal de vida en el exterior.

Pese a su integración plena en el protectorado, en el Mundo de Mireia no existen fábricas de armamento o astilleros, ni en la superficie del planeta ni en órbita. Tampoco aporta una gran cantidad de soldados, ya que un elevado porcentaje de los nativos del planeta, al abandonarlo y some-

terse a distintos tipos de radiaciones solares es altamente susceptible a problemas de salud. El valor del planeta para el Protectorado reside en sus instalaciones científicas y en los campos de entrenamiento.

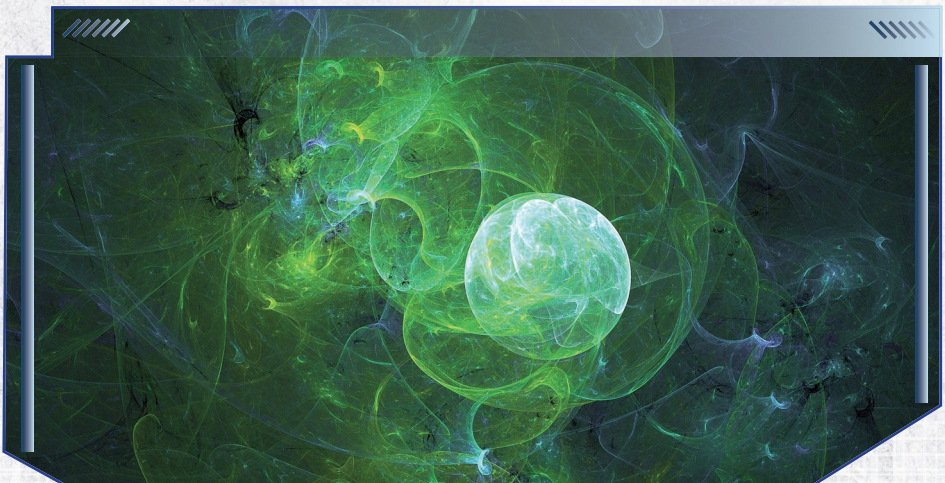
La mayor parte de los avances tecnológicos del Protectorado surgen de las instalaciones del Mundo de Mireia. Los Comandos de Mireia (la élite dentro de la élite que suponen, ya de por sí, los soldados Sigma) reciben su entrenamiento aquí.

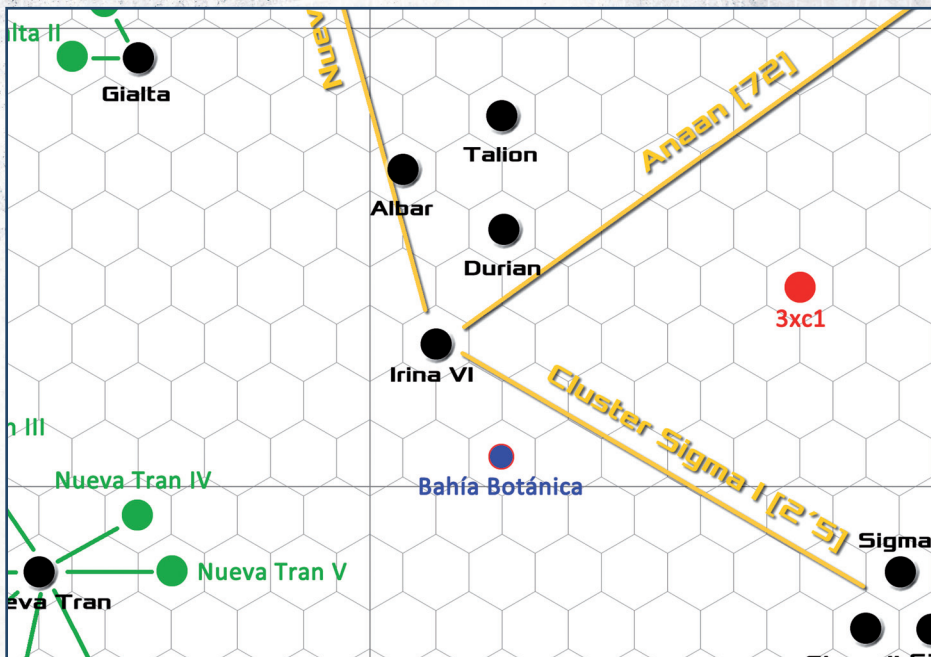
Personajes no jugadores con residencia permanente en el planeta:

- **Sparta Lamont:** Una Princeps de las Legiones Sigma, y Prefecto de la Decimotercera Legión Sigma (Comandos de Mireia).
- **Ginebra Amaia:** Una Princeps de las Legiones Sigma.
- **Leonard Alvish:** Prefecto Sigma - Sargento Mayor de todas las tropas estacionadas en el Mundo de Mireia. Director de entrenamiento de los Comandos de Mireia.

IRINA VI

Anteriormente miembro de la Confederación de Armaius, Irina VI es el planeta militarizado más importante, después de Anaán, dentro del Protectorado.





Si el Sector Irina está, ya de por sí, en una localización altamente estratégica en la parte inferior del borde Xenos (hace frontera con la Zona de Exclusión Drenel, las Naciones Federadas de Sash'hnt y el espacio inexplorado), su cercanía al Mundo de Mireia y a los mundos del Cluster Sigma -donde se encuentra una de las tres principales fábricas de armaduras mecanizadas- convierten al planeta en un seguro de salvaguarda frente a agresiones exteriores.

Además de la gran cantidad de tropas convencionales del Protectorado que se encuentran en casi constante rotación, Irina VI es uno de los planetas con mayor concentración de Legiones Sigma de entre todos los sectores cercanos, ya que tiene asignadas 8 legiones (seis por su carácter estratégico, otra por ser capital de sector, y otra más por ser un planeta cedido al Protectorado), a las que habría que añadir, temporalmente, las seis legiones que se encuentran en la Estación de Combate Aquiles, que pese a ser móvil tiene en Irina VI su base de reparaciones.

Personajes no jugadores con residencia permanente en el planeta:

- **Anton Lamar:** Un General de Brigada - Comandante General de las Fuerzas del Protectorado en Irina VI.

Personajes no jugadores con residencia esporádica en el planeta:

- **Erna Alcorn:** Una Legado Sigma. Al mando de la Estación de Combate Aquiles.

NUEVA GALICIA

La nave generacional colonizadora "Séptima Ola", con tripulación mayoritaria de nativos de las zonas de Escocia y Galicia de la Vieja Tierra, nunca llegó a tomar tierra de forma apropiada en un planeta. Tras cruzar la Anomalía, la Séptima Ola emergió de la misma tan dañada que había perdido los sistemas de navegación y la capacidad de descenso planetario. Los tripulantes, desconocedores del destino del resto de las naves generaciona-

les, decidieron dividir la tripulación para descender en dos planetas distintos y asegurar las posibilidades de supervivencia de lo que, creían, eran los últimos representantes de la raza humana. De este modo, parte de la tripulación descendió en el planeta ahora conocido como Nueva Galicia, mientras el resto continuó en la nave Séptima Ola, que acabó su periplo realizando un descenso incontrolado en el planeta de Nueva Edimburgo.



La colonización de Nueva Galicia fue complicada debido a la gran cantidad de especies animales nativas agresivas y a la dificultad para adaptar la genética de los cultivos llevados desde la Tierra a los suelos del planeta.

La Confederación de Nueva Galicia fue una de las más extensas (en lo relativo a espacio bajo su dominio, no en población) de la Era de las Confederaciones. La agresividad de sus tropas fue un factor determinante en el mantenimiento de sus fronteras frente a las amenazas exteriores que eran superiores en fuerzas, de las Con-

federaciones de Armaius y de los Mundos Arcyn. Los acuerdos con la Confederación de Anaán antes del Incidente Caerdroia, y la posterior formación de la Unión Confederativa, fueron posibles debido a dos factores: la lejanía espacial entre las confederaciones firmantes, que imposibilitaba el choque por intereses territoriales, y la complementariedad de enfoques de desarrollo que hizo que el enfoque militarista de Nueva Galicia se complementase bien con el tecnológico de Anaán.

Personajes no jugadores con residencia permanente en el planeta:

- **Eladio McLean:** Un Princeps Sigma.

CAERDROIA

Situado en el sector al que da nombre, junto a los restos de los Territorios Corporativos en el borde del espacio explorado, el planeta Caerdroia es uno de los secretos mejor custodiados por el Protectorado.

Con más de setenta Legiones Sigma con sus correspondientes flotas estacionadas de forma permanente en el planeta, con la Estación de Combate Ajax a menos de dos parsecs, 38 legiones sigma en constante patrulla en el sector y dieciocho legiones más en planetas cercanos, un total de ciento treinta y cinco Legiones Sigma están, junto con los contingentes convencionales del Protectorado, en condiciones de acudir en defensa del planeta en pocas horas.

El Incidente Caerdroia, que fue el detonante de la Guerra Corporativa, es llamado así porque sucedió en el espacio alrededor de este planeta. La nave de exploración Saraiba, con personal de las confederaciones Corporativa, Anaán y Nueva Galicia, se acercó al planeta (inexplorado en ese momento) y allí estalló un conflicto entre el personal de las distintas confederaciones que terminó con el asesinato del heredero de una de las seis grandes corporaciones comerciales. Es lógico pensar que éste no pudo ser el único motivo que diera origen a la guerra,

pero el resto de los posibles motivos se han mantenido ocultos.

Personajes no jugadores con residencia permanente en el planeta: Restringido

GLADIO

La denominación oficial del Protectorado del Sector Gladio toma su nombre de éste planeta, no porque sea el más importante, sino porque es, en todo el sector, el único planeta que se ha unido al Protectorado.

Como miembro del Protectorado se le ha permitido mantener las estructuras de gobierno que tenía antes de unirse, por lo que el gobierno actual continúa siendo una estructura de vasallaje heredada de su pasado como mundo de los Señores de la Guerra.

Personajes no jugadores con residencia permanente en el planeta:

- **Pelenor Mallthus:** El Regente de Gladio. Máxima autoridad del Protectorado en el Sector.

- **Milton Urena:** El Prefecto de la Legión Sigma del Sector.

LOS FIRMANTES

El Tratado de Ósteric supuso un antes y un después en las relaciones interplanetarias. La creación de cuerpos legislativos y judiciales comunes, con jurisdicción interplanetaria, supuso el comienzo del fin de muchas de las disputas existentes. Al mismo tiempo, las condiciones del tratado permitieron la creación del CPI, el Cuerpo Policial Interplanetario, con lo que muchos delincuentes perdieron la impunidad que se habían acostumbrado a ganar con un simple cambio de jurisdicción.

La importancia del Tratado de Ósteric no ha disminuido con las guerras ni con la creación del Protectorado. Las normas de la guerra de Ósteric fueron el motivo de que, en la Guerra Corporativa, ninguno de los bandos utilizase armas de destrucción masiva tales como las bombas de Iridio y, aunque cerca del sesenta por ciento de

los firmantes de Ósteric se han integrado, de una forma u otra, en el Protectorado, su estructura sigue haciendo necesarias las estructuras creadas en Ósteric para las relaciones civiles entre esos planetas.

No es raro que varios planetas se unan y creen lo que se denomina una "unión firmante". Las Uniones Firmantes son tratados de protección, circulación y comercio entre planetas limítrofes que están adheridos al Tratado de Ósteric. Estas uniones firmantes, salvo excepciones, suelen estar formadas por planetas (casi siempre en un número inferior a la docena) que antiguamente pertenecían a la misma confederación.

EL PACTO DE VALAUT

La gran excepción, en cuanto a número de planetas y política externa, es la Unión Firmante de Valaut, también conocida como Pacto de Valaut.

En cuanto a tamaño, frente a la decena de planetas que, como media, suelen tener las uniones firmante, el Pacto aún a setenta y un planetas, abarcando casi por completo los sectores de Trandit y Ósteric.

También es una excepción en sus relaciones con el Protectorado de Anaán, estructura hacia la que muestra una gran desconfianza, ya que ninguno de los planetas del Pacto ha solicitado su ingreso.

Pese a tener unos cuerpos de seguridad numerosos y preparados, las fuerzas armadas del Pacto de Valaut son casi inexistentes, lo que puede permitirse gracias, precisamente, a encontrarse completamente rodeado por el espacio controlado por el Protectorado que le sirve de escudo frente a agresiones exteriores.

LOS SEÑORES DE LA GUERRA

Quizá sea una etiqueta injusta para algunos de los mundos calificados como tales, pero así fue como, en su momento, comenzaron a denominar los medios de comunicación a los mundos que no se adherieron al Tratado de Ósteric.

Es cierto que un elevado porcentaje de los mundos no firmantes son lugares donde impera una única ley, la del más fuerte. Otros, sin embargo, son mundos que luchan por la supervivencia en condiciones extremas, alejados de los centros de civilización y poder del espacio habitado, fuera de las áreas de influencia del Protectorado o de cualquier Unión que pudiera protegerlos, rodeados (en el mejor de los casos) de piratas o de vecinos agresivos, algunos en la frontera con las civilizaciones Xenos, otros en la frontera con el espacio inexplorado...

Estas zonas son, con diferencia, las más peligrosas del espacio humano. Aquí podemos encontrar todo tipo de personas y situaciones que en las partes más civilizadas del espacio parecen, ahora, muy lejanas: equipos mercenarios formados por ex-soldados que no supieron que hacer con su vida al acabar la guerra, naves –e incluso flotas- piratas que vieron como el Protectorado o las Uniones ponían en peligro su existencia, contrabandistas que arriesgan sus vidas al entrar en el espacio Xenos, traficantes de armas, drogas... y cosas peores.

Pero no debemos pensar que la situación de los planetas y sectores en manos de los Señores de la Guerra se debe exclusivamente a su situación en el espacio o a la falta de influencias pacificadoras. El planeta Ashitar, en el borde del espacio inexplorado, mantiene un férreo control sobre el sector Electra, en el que no permite la exploración. Las flotas de Ashitar son modernas y preparadas, la disciplina de sus tropas estricta y sus habitantes disfrutan de un estándar de vida elevado. Ashitar fue colonizado por la nave generacional "Mano de Vishnu", la nave cuyo lugar de aterrizaje fue el más alejado de Anaán conocido hasta el momento y sus habitantes no tuvieron contacto con otros seres humanos hasta bien avanzado el período de las Confederaciones. La reacción del gobierno de Ashitar ante la aparición de otros seres humanos fue construir una gran flota armada para repeler cualquier intento de intervención en su sector o en su política. No es un gobierno que tenga intenciones expansivas –después de todo mantiene un control inflexible sobre un sector entero- pero

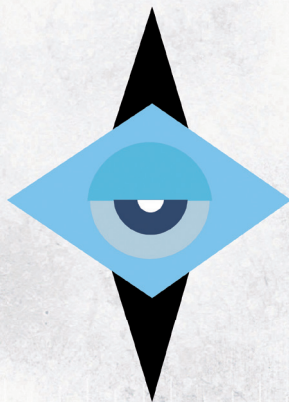
cualquier intrusión en su sector es respondida de forma violenta y contundente.

El caso de Ashitar no representa a todos los planetas no firmantes del Tratado de Österic, y tampoco el resto de los Señores de la Guerra que viven, o sobreviven, gracias a acciones de guerra. Sin ir más lejos, el planeta Palma, en el Sector Gladio, obtiene la mayor parte de sus ingresos gracias a que su laxa legislación en materia de experimentación médica ha atraído a numerosas empresas farmacéuticas que han trasladado allí sus laboratorios. El gobierno de Palma no sólo ha facilitado la instalación de los laboratorios, sino que ha permitido que las empresas mantengan ejércitos, flotas y defensas planetarias privadas para conseguir la privacidad y seguridad que estiman necesaria.

Otros planetas no son más que meros refugios de piratas o, como en el caso de Kiriatres, también en el sector Gladio, centros de entrenamiento y contratación de fuerzas mercenarias.

LOS MUNDOS CORPORATIVOS

La antaño poderosa Confederación Corporativa se encuentra ahora reducida a trece mundos situados en el Sector Caerdroia, justo al borde del espacio inexplorado.



De seguir la guerra su curso normal, es bastante probable que el final hubiese sido muy distinto al que conocemos y que la Confederación Corporativa fuese ahora la potencia hegemónica del espacio humano, pero tomó dos decisiones estratégicas erróneas que tienen difícil explicación: el sector Caerdroia y el Mundo de Mireia.

En lo que al sector Caerdroia respecta, dado que la información sobre el Incidente Caerdroia es limitada, se supone que la insistencia por su conquista tuvo que ver con algún recurso estratégico.

A lo ocurrido con el Mundo de Mireia, sin embargo, los analistas militares no le encuentran ninguna explicación plausible, ya que las fuerzas corporativas buscaron expandir el frente a lo largo de más de cuarenta parsecs por el borde contra-espiral para intentar tomar el Mundo de Mireia. Esa expansión y la resistencia del mundo hicieron que la Confederación Corporativa destinase tropas y recursos muy necesarios en otros frentes.

De no haber existido esos dos factores anteriores, ni siquiera la unión de confederaciones iniciada por Anaán y Nueva Galicia hubiese podido frenar a las fuerzas corporativas.

Ante la evidencia de que la victoria era imposible, y que el mantenimiento del territorio conquistado estaba fuera de toda posibilidad, las tropas corporativas comenzaron una retirada paulatina hasta el sector Caerdroia –donde se mantienen en la

actualidad- al mismo tiempo que todos los planetas afines a la Confederación Corporativa enviaban las factorías capaces de trasladarse e importantes contingentes de población hacia esos mismos planetas.

Dado que nunca se firmó una paz formal, el Protectorado afirma encontrarse en guerra con los Mundos Corporativos, pero como en el Gran Senado se tomó la decisión de no continuar con las hostilidades, el esfuerzo bélico del Protectorado se limita a mantener una estación de combate y varias flotas de las Legiones Sigma en patrulla constante en las fronteras con los mundos corporativos.

Con el fin de las hostilidades, parte de las tropas corporativas regresó a la vida civil. Es por ello que los mundos corporativos están contratando unidades de mercenarios para realizar funciones de patrulla y defensa de su espacio.

Semillas de Aventura:

- Se sospecha que unos agentes infiltrados del Protectorado están preparándose para crear un levantamiento en un mundo corporativo. Los PJ deben capturar a esos agentes.
- Misiones de "vida en la frontera". Por ejemplo: los mundos corporativos necesitan materiales a los que no pueden acceder, obviamente, mediante el comercio normal, por lo cual contratan a transportistas privados para que salten el bloqueo y se los proporcionen.





7. ENTIDADES SUPRAPLANETARIAS

REFERENCIA RÁPIDA

El Servicio de Exploración (SdE):

- No depende de ningún gobierno.
- Al principio recibió financiación otorgada por los senados ahora se autofinancia.
- Se ocupa de la exploración del espacio profundo.
- Mantiene las bases de salto.
- Tiene su sede central en el planeta Baltia. Tiene flota propia.

El Cuerpo Policial Interplanetario (CPI):

- Financiado por todos los planetas firmantes del Tratado de Ósteric.
- Es la policía con jurisdicción en todos los planetas firmantes del Tratado.
- Sus integrantes son todos veteranos de la policía o de algún tipo de ejército.
- Tiene flota propia.

EL SERVICIO DE EXPLORACIÓN



Copia del documento publicitario y de reclutamiento: "El SdE y su historia"

La creación de la Zona de Exclusión Drenel tuvo consecuencias inesperadas en el devenir de la historia humana.

Por una parte, acabó con la sensación de libertad que la humanidad descendiente de las naves generacionales había tenido. Habían creído que se encontraban solos en un universo inexplorado, lleno de posibilidades, y entonces se dieron cuenta de que no estaban solos y de que algunas de esas posibilidades les llevarían a la guerra contra un enemigo al que apenas conocían.

Por otra parte, dado que la Zona de Exclusión Drenel se encontraba en la dirección de expansión que la colonización había tomado de forma natural, la humanidad debía tomar una nueva dirección en su crecimiento. El problema de esto residía en que la densidad de mundos en la dirección contraria era mucho menor, y los mundos APA (con Alta Probabilidad de Asentamiento) eran también mucho más escasos. Para paliar la escasez de mundos habitables, la humanidad actuó como lo ha hecho siempre, buscando adaptar el entorno a sus necesidades, y así comenzó la investigación sobre terraformación.

Pero persistía el problema de encontrar esos nuevos mundos. Por supuesto que se podía localizar un mundo a cientos de años luz de distancia (ya se podía hacer en la Vieja Tierra antes de la partida de las naves generacionales), pero era necesario llegar hasta ellos y, a mayores, los datos recabados por las sondas y sistemas de detección pasivos no siempre eran fiables debido a las distorsiones procedentes de la Anomalía. En los mundos habitados no existía ese problema, ya que las balizas de posición planetaria permitían viajar entre ellos de forma bastante segura, incluso utilizando el recién descubierto salto DAS, pero en los nuevos mundos no había esa seguridad, pues no tenían balizas.

La solución era relativamente sencilla: alguien tenía que viajar a través del espacio inexplorado para colocar las balizas en los mundos APA y en los que fuesen catalogados como idóneos para la terraformación (mundos IPT). Así nació el SdE, el Servicio de Exploración, un esfuerzo conjunto realizado por todas las grandes Confederaciones para crear una organización capaz de viajar a las zonas inexploradas, encontrar nuevos planetas e instalar las balizas que posibilitarían realizar saltos DAS seguros hasta ellos.

Las bases de exploración

La primera medida adoptada consistió en decidir la ubicación de las bases de exploración. La decisión, tanto por motivos prácticos como para evitar que ninguna Confederación se arrogase la propiedad de un servicio común, fue que las bases de exploración se instalarían en planetas inhabitables al límite del espacio conocido.

La siguiente medida fue establecer los criterios de selección de las personas que integrarían el SdE. Debemos tener en cuenta que, pese a ya existir el impulso Cherenkov, los reactores que lo creaban no tenían más que una fracción de la potencia actual, por lo que el impulso alcanzado era, asimismo, una fracción de lo que es ahora. Así pues, los hombres y mujeres que conformarían el SdE tendrían que tener las aptitudes (sobre todo mentales) necesarias para viajar, algunas veces en solitario, durante meses hacia lo desconocido.

Hoy, esto puede parecer una tontería, pero debemos tener en cuenta que en aquel momento los sistemas de comunicación no podían realizar una emisión con la suficiente potencia para que la señal fuese capaz de penetrar en un campo Cherenkov, por lo que los primeros exploradores estaban completamente aislados dentro de su nave. No podían recibir noticias, no podían contactar con nadie en caso de emergencia sin salir del impulso Cherenkov (y salir antes de llegar al destino previsto lo situaba en un lugar desconocido, en una posición por determinar, solos y a varios parsecs de distancia de la ayuda más cercana). Estarían solos, aislados, durante mucho tiempo.

Los exploradores deberían ser personas altamente cualificadas cultural, técnica y físicamente. Con preparación suficiente para cualquier eventualidad que surgiese, ya fuese en la nave, en la instalación de la baliza o en el mundo al que llegasen. ¿Y si el mundo estaba habitado por descendientes de una nave generacional aún no registrada?, ¿y si estaba habitado por una especie alienígena? (poco probable pero posible), ¿y si era un mundo salvaje?

El SdE iba a requerir a los mejores de entre los mejores.

La primera expedición del SdE, la Viajero I, partió el 588 c.a. con una tripulación de veinte tripulantes. Debían viajar a un destino situado a cuarenta parsecs, saliendo del impulso Cherenkov cada quince días para emitir su posición. Las dos primeras emisiones llegaron correctamente, la tercera provenía de un punto muy desviado de la ruta prevista... nunca se produjo una cuarta emisión.

A raíz del incidente con la Viajero I se decidió que las siguientes expediciones fuesen unipersonales. Esto requería personas de mentalidad fuerte, para aguantar el aislamiento absoluto, y con una formación integral todavía mejor que en la anterior previsión de personal, pero con esto se reducían las previsibles pérdidas, tanto de personal como de material, ya que era más barato construir naves unipersonales que las que podían transportar tripulaciones enteras.

En el 589 c.a. las naves del SdE Viajero II y Viajero III, tripuladas por Lisístrata Lamont y Sigfrid Naveiras partieron en lo que hoy conocemos como dirección contra-espiral, en sendas misiones de exploración. Ninguno de los planetas que descubrieron y señalaron eran habitables (hoy en día aún están deshabitados, con sólo unas pequeñas industrias de extracción casi completamente automatizadas), pero el regreso de las dos naves fue la demostración de que el proyecto era posible.

Las bases de salto

Con el paso de los años y la expansión de la humanidad, las primeras bases de exploración fueron quedando cada vez más

cerca del espacio habitado, de modo que se optó por construir unas nuevas en zonas más alejadas.



Las nuevas bases del SdE, las bases de salto, a diferencia de las anteriores, serían espaciales, y por tanto móviles para poder desplazarlas de planeta en planeta. Existía también otra diferencia importante con las anteriores, estaban más orientadas a facilitar expediciones en salto DAS que al viaje en Cherenkov.

Durante los años que duraron las primeras bases de exploración, la información que proporcionaban los sensores activos y pasivos sobre los mundos lejanos se había hecho mucho más fiable en lo relativo a distancias, de modo que el salto DAS hacia esos lugares se había hecho, también, mucho más seguro. Por otro lado, algunos de los descubrimientos más interesantes habían sido, irónicamente, los que habían realizado misiones que se habían desviado de su curso. Así, en el 613 c.a. se instauró la modalidad de exploración por salto DAS

aleatorio, una modalidad de exploración en la que sólo participaban voluntarios (dentro de los ya de por sí voluntarios que conformaban el SdE).

El salto DAS aleatorio, todavía hoy en uso aunque menos extendido, consiste en atravesar, con una pequeña nave que porta una baliza posicional, la pantalla de salto DAS en un ángulo y velocidad aleatorios, de modo que no se puede saber dónde va a finalizar el salto.

Es, como su nombre indica, aleatorio, y por lo tanto, peligroso, pero permitió descubrir planetas aptos para la terraformación en lugares remotos, de tal forma que cuando las rutas normales de las naves coloniales llegaron más tarde a esos lugares, al haber comenzado la terraformación poco después de su descubrimiento, dichos planetas ya estaban casi en condiciones perfectas de colonización.

La autogestión

En el año 700 c.a., ante la reducción presupuestaria que las Confederaciones aplicaron a sus aportaciones al SdE, la organización tomó como decisión iniciar un plan de financiación privada. Para ello, se tomaron iniciativas como:

- Impartir clases de pilotaje.
- Uso de las naves más antiguas para transporte de personas/paquetería.
- Misiones privadas de exploración.

En el año 708, gracias a los beneficios obtenidos, el SdE puja por los derechos de colonización del planeta Baltia, el cual pasa a ser propiedad del SdE tras hacerse efectiva la instalación del personal técnico, las instalaciones de investigación y los astilleros. En muy poco tiempo los laboratorios de Baltia generaron una gran cantidad de tecnología, la cual tras ser patentada, dio grandes beneficios al SdE que, en el 715, solicitó dejar de recibir financiación por parte de las Confederaciones para ser una entidad autónoma al servicio de la humanidad.

Desde su creación y hasta ahora, el SdE es la única entidad supra mundial que no ha participado en ningún conflicto armado

y que comparte los informes de los resultados de sus exploraciones espaciales en abierto. Es, además, la única organización que no discrimina a nadie a la hora de vender los derechos de explotación de las patentes que registra.

¿Cuándo miras a las estrellas te preguntas que hay más allá de lo que ves?

¿Quieres ir a lugares donde nadie ha ido antes?

¿Te interesaría el estudio de fauna y flora desconocidas?

¿Tienes dotes para la investigación y la ingeniería?

Si es así...

¡¡UNETE AL SERVICIO DE EXPLORACIÓN!!

Acércate a tu espaciopuerto más cercano y solicita el pack de pre-inscripción. Una vez hayas contestado a todas las preguntas y adjuntado copia digital de todos los documentos que se te piden en el, remítelo a las instalaciones del SdE en Baltia (el envío por la red interplanetaria hasta Baltia es gratuito) para que lo estudiemos.

En caso de tu pre-inscripción sea aceptada, te esperamos en Baltia para que realices tus pruebas de ingreso. El billete a Baltia es gratuito con la pre-inscripción, podrás embarcar en el espaciopuerto en el que realizaste la pre-inscripción.

PJ Y PNJ DEL SdE

Si quieres crear un PJ del SdE decide primero que tipo de miembro va a ser, si un miembro "normal" o un especialista. Los miembros "normales" comenzarán siendo el que sabe de todo un poco (pilotar, conducir, cuestiones relacionadas con la supervivencia, así como de manejo de equipo de diversa índole), mientras que los especialistas podrán relegar ciertos aspectos para potenciar aquellas áreas de conocimiento en las que se supone que son su especialidad.

Ten en cuenta también, que es bastante probable que un miembro del SdE, sobre todo si es un explorador espacial en misio-

nes unipersonales, o el piloto de una tripulación, sea un psíquico.

Las estadísticas que se muestran a continuación son de personal del SdE con experiencia. Para PNJ con menos experiencia del SdE inspírate en las estadísticas del Explorador que aparecen en la GG:CF (pág. 91).

Miembro Veterano del SdE

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6

Carisma: 0 **Paso:** 6 **Parada:** 7 **Dureza:** 10(4)

Habilidades: Disparar d8, Pelear d10, Pilotar d6, Conducir d6, Persuadir d6, Provocar d6, Investigar d8, Rastrear d6, Sigilo d6, Psiónica d6, Supervivencia d8, Sanar d6, Notar d6, Tecnología (Equipos) d6, Conocimiento (Xenos) d6, Conocimiento (Anómalo) d4.

Desventajas: Hábito (Mayor).

Ventajas: Origen (Alma Salvaje), Trasfondo Arcano (Psiónico).

Equipo: Armadura corporal (+4), comunicador, dispositivo de datos, porra aturdidora (FUE+d4, aturdimiento), cuchillo molecular (FUE+d4, PA 2), pistola bláster (12/24/48, 2d6+2, CdF 1, PA 2).

Especialista Veterano del SdE

Atributos: Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6

Carisma: 0 **Paso:** 6 **Parada:** 5 **Dureza:** 10(4)

Habilidades: Disparar d6, Pelear d6, Pilotar d4, Conducir d4, Persuadir d4, Investigar d8, Conocimiento (Especialidad) d8, Supervivencia d8, Sanar d4, Tecnología (Equipos) d6, Tecnología (Diseño) d4, Notar d6, Conocimiento (Xenos) d6, Conocimiento (Anómalo) d4.

Desventajas: Curioso (mayor).

Ventajas: Erudito.

Equipo: Armadura corporal (+4), comunicador, dispositivo de datos, porra aturdidora (FUE+d4, aturdimiento), cuchillo molecular (FUE+d4, PA 2), pistola bláster (12/24/48, 2d6+2, CdF 1, PA 2).

EL CUERPO POLICIAL INTERPLANETARIO

El CPI (Cuerpo Policial Interplanetario), o "la Inter", como la denominan los delincuentes, es la fuerza policial que se ocupa tanto de



la investigación de delitos que afectan a más de un planeta como de perseguir a los delincuentes que han salido de la jurisdicción en la que fueron condenados.

Todos los planetas firmantes del Tratado de Ósteric tienen, al menos, un espaciopuerto con oficinas del CPI. Por lo general, el CPI tiene una oficina de colaboración en cada puesto de policía local además de la de su espaciopuerto. La central de coordinación se encuentra en Ósteric, pero las fuerzas del CPI son financiadas por todos los planetas en los que tenga oficinas.

La flota naval del CPI es poco variada en cuanto a modelos de naves, ya que sólo existen dos modelos: la nave de transporte y la nave de escolta.

Nave de transporte – Clase Zanzíbar

- *Nave Grande*: Tamaño 12. Ac/VM: 55/650, Trepada: +1, Dureza: 55 (28), Tripulación: 5. Precio: 5.910.000 Cr Espacios sin usar: 0.

- *Notas*: Armadura (x10), Atmosférica, Blindaje inclinado, CAM, Sensores Galácticos, Escudos, Espacio para tripulación (5 tripulantes), Espacio para presos (5 presos), Reactor Cherenkov, IA, Pantalla deflectora, Protección electromagnética, Tripulación reducida (x4), Velocidad superior (x3). Capacidad de transporte de presos: 5.

Nave de escolta – Clase Illearth

- *Nave Gigantesca*: Tamaño 20. Ac/VM: 30/300, Trepada: -1, Dureza: 66 (27), Trip: 200. Precio: 13.500.000 Cr Espacios sin usar: 0.

- *Notas*: Armadura (x8), CAM, Sensores Galácticos, Escudos, Espacio para tripulación (200 tripulantes), Ordenador de Puntería, Reactor Cherenkov, IA, Protección electromagnética, Rayo Tractor, Tripulación reducida (x4). Capacidad de transporte de presos: 100

- *Armas*:

- 1x Láser Superpesado doble.
- 2x Láser Pesado doble.
- 4x Láser Medio doble (fijos).
- 3x Lanzamisiles (con 12 misiles ligeros y 16 pesados).

La escasez de modelos de naves, así como su peculiar configuración, se deben a que el CPI, pese a ser una fuerza competente y preparada, no es muy extensa. Sus operativos tienen la misión de solicitar la colaboración de las distintas fuerzas policiales planetarias para sus investigaciones y llevar a cabo las posibles detenciones. Dado lo cual, en lo que al espacio se refiere, el único cometido privativo que tienen es el de transportar a los presos. Otras cuestiones como persecuciones, sometimiento de naves y solución de otros posibles incidentes espaciales se realizan

utilizando los medios del planeta con el que se está realizando la colaboración.

Por otro lado, las naves del CPI son una de las pocas excepciones que el Protectorado permite a su política de "escudos desconectados" en su territorio. También, aunque les permite superar las limitaciones de armamento permitido, sí que están incluidas en la prohibición de Saltos DAS dentro del territorio del Protectorado.

La mayor parte de los transportes de presos del CPI se realizan utilizando, únicamente, las naves de transporte. Su velocidad y medidas de protección, junto con la dificultad del combate en velocidad Cherenkov (la estándar en traslado de presos) suelen bastar para poder realizar el transporte minimizando los riesgos.

En cuanto a las naves de escolta, el CPI dispone de diecisiete naves clase Illearth. Su uso en muchos territorios, aunque permitido, es casi nulo, ya que los gobiernos facilitan las naves de escolta necesarias. No hay ninguna nave de escolta desplegada en el Pacto de Valaut o en el Protectorado.

Incluso en territorios "menos pacíficos", el uso de las Illearth, sigue siendo muy limitado. Dada la flexibilidad de planes de vuelo y ciertas limitaciones presupuestarias de la CPI, resulta más barato y operativo desplegar varias naves de transporte para trasladar presos que desplegar una Illearth.

Por todo ello, el uso de las Illearth está limitado, en la práctica, a transportes de más de 30 presos con un mismo destino, o cuando se espera que el transporte se enfrente a una fuerte resistencia armada en algún punto del trayecto. La nave de escolta CPI-11-Thomas Covenant, al mando de la capitana B.J. Geary se ha hecho famosa por las poco habituales, pero efectivas, tácticas de batalla utilizadas durante los enfrentamientos

El ingreso en el CPI se realiza mediante propuesta. El propio CPI revisa periódicamente los expedientes de los miembros de las fuerzas policiales planetarias y selecciona, de entre ellos, a aquellos que con-

sidera que cumplen con los requisitos para el ingreso. Después, cuando es necesario cubrir puestos o ampliar plantilla, se les remite una invitación a los seleccionados. No todo aquel a quien se invita acepta unirse al CPI, pero se considera un honor recibir la invitación. Esto implica que en el CPI no hay novatos, todos sus integrantes son policías veteranos y preparados, muchos de los cuales provenían del ejército antes de unirse a las fuerzas policiales de su planeta.

Una unidad operativa estándar del CPI es de 5 integrantes, es decir, una tripulación de nave de transporte.

A continuación se indican las estadísticas para un miembro del CPI (para las de un policía normal usa las que vienen en la GG:CF para Agente de la Ley).

Nota para el Director de Juego: Si tienes intención de dirigir partidas en las que los PJ sean (todos o alguno) miembros del CPI, lo lógico sería que el miembro del CPI comenzase con, al menos 4 avances.

Miembro del CPI

Atributos: Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d8.

Carisma: +1 **Paso:** 6 **Parada:** 7 **Dureza:** 10(4)

Habilidades: Disparar d8, Pelear d10, Pilotar d6, Conducir d6, Callejear d8, Intimidar d8, Persuadir d6, Provocar d6, Investigar d8, Rastrear d6, Sigilo d6, Habilidades Negras d8, Conocimiento (Tácticas) d6, Conocimiento (Leyes) d8, Sanar d6, Notar d6.

Desventajas: Código de Honor (defender la Ley).

Ventajas: Conexiones, Escuela de Oficiales.

Equipo: Armadura corporal (+4), comunicador, dispositivo de datos, grilletes, porra aturdidora (FUE+d4, aturdimiento), cuchillo molecular (FUE+d4, PA 2), granada aturdidora, pistola bláster (12/24/48, 2d6+2, CdF 1, PA 2).

Dentro de la unidad, uno de ellos (es decir, uno de cada cinco) irá equipado con armadura de combate y a mayores del anterior equipo, un rifle bláster y granadas de fragmentación.

8. EL COMERCIO Y LOS CONGLOMERADOS

Las estructuras comerciales son, junto a las fuerzas de seguridad, el factor fundamental de cohesión del espacio humano. No todos los planetas son completamente autosuficientes, y existen productos –ya sean en bruto o manufacturados– que sólo se pueden producir en lugares concretos. El Glautadio, el mineral necesario para las esferas de redundancia de las IA de las naves, es fundamental, pero sólo se encuentra en algunos planetas y cinturones de asteroides. Los planetas en colonización apenas podrían mantenerse por sí mismos sin los repuestos necesarios para la maquinaria... y cuando algo no se produce en un planeta, tiene que traerse de fuera.

En la superficie de los planetas, el comercio funciona como siempre ha funcionado desde la Vieja Tierra: un comercio a pequeña escala y otro a gran escala. La gran diferencia es que la distribución de un producto por la superficie planetaria ha mejorado mucho gracias a la aplicación de la tecnología de las naves estelares a las naves atmosféricas, reduciendo tiempos y costes de distribución.

En lo que al comercio interplanetario se refiere, hay muy pocas compañías que, cuando dan el salto fuera de su planeta, no acaben siendo adquiridas por algún conglomerado comercial ya existente. Es lógico. Porque los costes de distribución y la logística necesarias suelen superar las posibilidades, o las capacidades, de las medianas empresas de nivel planetario. La gran excepción a esto son las empresas dedicadas a la fabricación de productos altamente especializados; la artesanía y los perfumes producidos en el planeta Melpómene, por ejemplo, son productos de gran calidad que fácilmente podrían ser objeto de una mejor

distribución, pero las compañías fabricantes han preferido mantener la exclusividad (y con ello el precio) y distribuirlos de forma personalizada mediante envío directo a la tienda o cliente.

Más de la mitad de la producción y comercio interplanetarios se encuentran en manos de los llamados Conglomerados Comerciales, grupos especializados de empresas que poseen, no sólo fábricas, sino grandes medios de distribución superiores en medios, en ocasiones, a muchas de las empresas establecidas de transporte regular.

Las actividades de cada conglomerado y las diferentes legislaciones planetarias sobre dichas actividades condicionan, en muchas ocasiones, el que una empresa pueda instalarse o no en un planeta. Algunos conglomerados por su legalidad, al menos, aparente, no han tenido problemas para instalarse a lo ancho de todo el espacio humano, mientras que otros han visto como, con los cambios de legislación, sus centros de producción se han tenido que desplazar fuera del núcleo más civilizado. Estos son algunos de los conglomerados empresariales más conocidos:

Conglomerado Farmacéutico-Naval Medusa



El conglomerado Medusa es el líder en fabricación de grandes naves estelares

mercantes. Hasta hace poco estaba tan bien considerado que incluso contaba con licencia para fabricar (bajo supervisión) dispositivos de Salto DAS. Sin embargo, el escándalo por las irregularidades en el centro Agrava de certificación Psi tuvo como consecuencia (además del traslado del Centro de Certificación a una nave estelar) que se le retirará la licencia para fabricar dispositivos DAS.

Conglomerado Draco

Draco tiene como principal actividad la minería, y esta es, precisamente, la actividad por la que el Conglomerado Draco ha visto suspendidos sus permisos de operación en la mayor parte de los mundos habitados.

Los centros de extracción de esta corporación se caracterizan por la precariedad de las condiciones laborales, que se reflejan en la elevada cantidad de accidentes laborales, y por las continuas acusaciones de consumo de drogas de diseño entre los empleados extractores, que las usan, en teoría, para mejorar su rendimiento.

Sin embargo, y pese a las prohibiciones de entrada directa del material minero, la sección minera del Conglomerado vende el mineral al sector de transportes del propio Conglomerado y es este otro sector el que realiza la venta a los mundos habitados.



Conglomerado Atraina

Atraina es el conglomerado con mejor reputación de todo el espacio humano. Dedicado casi en exclusiva a la producción masiva de cereales, Atraina se adapta a las condiciones legales obligatorias de cada mundo en el que asienta una filial. La práctica totalidad del cereal que se mueve en las naves NB procede de la producción de éste Conglomerado.

La denominación Conglomerado Comercial es muy reciente. Hasta hace poco los grupos de empresas utilizaban la denominación "Corporación", pero los estudios de mercado demostraron que aquellos grupos de empresas que la utilizaban bajaban en ventas debido a que, a causa de la guerra con la Confederación Corporativa, los consumidores desarrollaban un rechazo inconsciente hacia la denominación "Corporación".

9. LAS NAVES ESTELARES, VIAJES Y COMUNICACIONES

Caerdroia es una ambientación cifi en la que las naves estelares juegan un papel de gran relevancia, tanto desde el punto de vista "histórico" como desde el punto de vista de las sesiones de juego. El espacio humano es inmenso, y cada vez se añade más territorio al espacio explorado. Nada de eso sería posible sin las naves estelares y los potentes motores que las impulsan.

Este capítulo está dividido en cuatro secciones:

- **1. Referencia:** Se indican datos concretos sobre las naves y los métodos de viaje, para quien quiera tener los datos principales a mano y disponibles de un vistazo.
- **2. Descripción:** Los datos de la sección de Referencia explicados con mayor detalle.
- **3. Trasfondo:** No toda la tecnología estelar está disponible o está permitida en todos los lugares. En esta sección se dan unas breves indicaciones del uso de las tecnologías en las distintas partes del espacio humano por si el Director de Juego quisiese usarlas.
- **4. Tablas:** Las tablas de componentes de naves estelares y daños críticos (que sustituyen a las de la GG:CF) y las referentes a averías.

1. REFERENCIA

Comunicaciones

Hay dos formas estándar de comunicación interpersonal:

- **1. Comunicación de punto a punto:** Tanto el emisor como el receptor tienen un sistema de posicionamiento de mensajes. El mensaje va directo de uno a otro. La velocidad de transmisión es de 0,12 parsecs por segundo.
- **2. Comunicación abierta:** Sin posicionamiento de mensajes. La velocidad es de

1,9 veces la velocidad de las ondas de radio en el espacio, esto es 570.000 km/s.

Métodos de viaje estelar

Existen tres métodos básicos:

- **1. Impulso Tamiya:** Subluz. 0.9 veces la velocidad de la luz. Se tardarían 1323.6 días en recorrer un parsec. Usado sobre todo en viajes dentro de un mismo sistema planetario.
- **2. Impulso Cherenkov:** FTL - Hiperlumínica. 595.65 veces la velocidad de la luz. Se tardarían 2 días en recorrer un parsec. Se puede pasar de la inmovilidad a impulso Cherenkov en apenas unos segundos, pero no de impulso Cherenkov a la inmovilidad.
- **3. Salto DAS:** FTL - Hiperlumínica. Velocidad variable. Recorrer un parsec es instantáneo, pero a medida que se aumenta el número de parsecs recorridos en un solo viaje, baja la velocidad. Se necesita (salvo accidente) una estructura externa a la nave. Se tardan unos 3 minutos desde que se prepara el Salto DAS hasta que se realiza. El tiempo de frenado al salir del DAS depende de la velocidad de inicio del salto. Si la velocidad era la estándar se podría frenar casi inmediatamente.

Costes de viaje

Los costes y consumo de energía referidos en la Guía de Género: Ciencia Ficción pasan a ser:

- *Naves de impulso Tamiya:* Mensuales
- *Naves de impulso Cherenkov:* Anuales.

Adquisición de naves

- La mayor parte de las naves pertenecen a gobiernos y corporaciones.
- La adquisición de una nave en propiedad por parte de un particular suele requerir el pago durante bastantes años.

- Los últimos modelos y sus cambios tecnológicos han hecho que las naves con más de 8 años de antigüedad bajen mucho el precio.

Componentes de la nave

Estas son las variaciones básicas en lo que respecta al diseño de naves.

- *Depósitos de combustible:* Ocupa un cuarto del tamaño en espacios en lugar de la mitad del tamaño.
- *Escudos:* Existen, pero están limitados.
- *Teleportador:* No existe.
- *Pantallas deflectoras:* No existen
- *Tripulación reducida:* La tecnología que permite esto está muy localizada en ciertas zonas del espacio. Norma general: Durante el diseño sólo se puede equipar una nave con una única reducción de tripulación (salvo

- drones). Para excepciones ver la descripción.
- *Armamento:* En las naves estelares no se implementan Cañones Automáticos ni Torpedos. En muchas zonas del espacio el armamento máximo de las naves estelares está regulado por ley.
 - *Transpondedor:* Todas las naves llevan integrado un sistema de identificación automático que emite una señal única y prácticamente infalsificable.

Por todo lo anterior, y algunos pequeños cambios más, la tabla de componentes para naves espaciales (GG:CF pag.58) es distinta en Caerdroia. Se incluye aquí una tabla de referencia rápida, sin descripciones, para mayor comodidad y que no se tengan que consultar ambos manuales a la vez. Los resultados decimales se redondearán hasta el siguiente número entero:

| COMPONENTE (MÁXIMO) | ESPACIOS | COSTE |
|-------------------------------------|--|-----------------|
| Armadura (Tamaño) | 1 | 10.000 x Tamaño |
| Armas fijas (∞) | Total de espacios /2 | Según arma |
| Armas vinculadas | Total de espacios/2. Se divide entre dos de nuevo si son fijas | Según arma |
| Atmosférica (1) | Tamaño/2 | 50.000 x Tamaño |
| Blindaje inclinado (1) | 3 | 6.000 x Tamaño |
| Bodega para bombas (1) | 1 | 55.000 |
| CAM (1) | 1 | 6.000 x Tamaño |
| Camuflaje electrónico (1) | Tamaño | 50.000 x Tamaño |
| Consola de sensores, galáctica (1) | 2 | 1 MCr |
| Consola de sensores, planetaria (1) | 1 | 50.000 |
| Depósito de combustible (5) | Tamaño /4 | 50.000 x Tamaño |
| Escudos (1) | Tamaño /2 | 75.000 x Tamaño |
| Espacio para tripulación (∞) | Tamaño /4 | 10.000 x Tamaño |
| Garaje/Hangar (∞) | 3 | 1.2 MCr |
| Reactor Cherenkov (1) | Tamaño /3 | 25.000 x Tamaño |
| Reactor Cherenkov-DAS (1) | 6 | 20.000 x Tamaño |
| Estructura generadora DAS portátil | Tamaño/3 | 500.000 |

| | | |
|---|---|-----------------|
| Inteligencia Artificial (1) | 0 | 20.000 x Tamaño |
| Lanzamisiles (∞) | 1 | 50.000 |
| Ordenador de Puntería (1) | 1 | 10.000 x Tamaño |
| Protección Electromagnética (1) | 2 | 9.000 x Tamaño |
| Rayo Tractor (1) | 5 | 750.000 |
| Receptáculo para pasajeros (∞) | 1 | 50.000 |
| Superestructura (8) | 10 | 5 MCr |
| Tripulación reducida (5) | Aumenta los espacios disponibles en Tamaño/4 espacios | 20.000 x Tamaño |
| Velocidad reducida (3) | Aumenta los espacios disponibles en Tamaño/2 espacios | -- |
| Velocidad superior (∞) | 1 | 1000 x Tamaño |

Impactos críticos en naves

Los cambios en los componentes y funcionamiento de las naves espaciales hacen que también varíe la tabla de impactos críticos:

| TABLA DE IMPACTOS CRÍTICOS PARA NAVES ESPACIALES | |
|--|---|
| 2D6 | EFEECTO |
| 2 | Superestructura: Este resultado niega el crítico y también la herida que lo ha causado. |
| 3 | Conversor Tamiya: Se divide en dos la aceleración (redondeando hacia abajo). No afecta a la deceleración. Genera radiación. La tripulación tiene 2d6 turnos para conseguir una tirada de reparar -2 (ignorar cualquier otra herida que la nave sufra posteriormente a ésta a la hora de realizar las tiradas de reparación para este crítico. Si consiguen obtener la tirada evitarán que el conversor explote destruyendo la nave, pero no reparan el daño. |
| 4 | Reactor Cherenkov: La tripulación dispondrá 1d4 turnos para hacer una tirada de Reparar-2 cada vez que un impacto aquí (máximo de -6). Si la nave entra en velocidad Cherenkov con un daño sin reparar deberá realizarse una tirada en la tabla "Daños en reactor Cherenkov" para determinar el resultado. |
| 5 | Impulsores: Tiradas de pilotaje -2 por cada impacto, hasta un máximo de -4. A partir del segundo impacto la nave seguirá recto y no podrá maniobrar mientras no quede reparado. |
| 6-7 | Casco: Herida sin efectos críticos |
| 8 | Salto DAS: Si existe un componente que proporcione salto DAS se le aplica el daño. No requiere reparación de urgencia, pero tampoco puede repararse sin unas instalaciones adecuadas. Con un impacto la nave puede hacer el Salto DAS haciendo la tirada correspondiente en la tabla de posible fallo DAS. Con dos impactos el componente está completamente inutilizado. Si no existe componente DAS repetir la tirada de crítico. |
| 9-10 | Tripulación: La cantidad de daño que haya sobrepasado el valor de armadura de la nave se aplica a un número aleatorio de tripulantes esenciales y al 10% de la tripulación no esencial. Tripulantes esenciales: Nave pequeña 1 tripulante. Media 1d6 tripulantes, Grande 2d6, Enorme 3d6, Gigante 4d6 y Gargantuesca o mayor 5d6. En las naves de tamaño grande o superior hay una probabilidad de 1d10 de que cada uno de los afectados sea un P.J. |
| 11 | Armamento: Un arma al azar es destruida. Si no quedan armas se repite la tirada. |
| 12 | Siniestro: Aplicar las reglas de la página 58 de la GG:CF |

2.- DESCRIPCIÓN

MÉTODOS DE VIAJE

Velocidad sublumínica - el impulso Tamiya

Los motores Tamiya permiten a las naves alcanzar una velocidad máxima equivalente a 0.9 veces la velocidad de la luz.

Este es el tipo de impulso que se utiliza en los viajes intrasistema y en los desplazamientos atmosféricos. Era, también, el impulso en el que viajaban las naves generacionales.

El impulso Tamiya es el que proporciona el reactor de impulso de la nave.

A continuación se exponen, para fines indicativos la correlación entre distancia y tiempo para una nave que se mueva en impulso Tamiya.

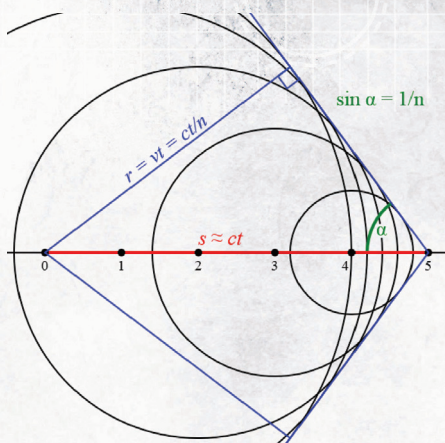
| 1 PARSEC | |
|----------------------|----------|
| 3,2616 | años/luz |
| 9.460.730.472.580,80 | km |

| IMPULSO TAMIYA | |
|----------------|--------------|
| 0,000755 | parsecs/día |
| 0,002464 | años luz/día |
| 0,9 | Vel. Luz |

Velocidad hiperlumínica - el impulso Cherenkov

La aplicación de la radiación Cherenkov (descubierta en el siglo XX de la vieja Tierra) al viaje espacial supuso una revolución en las capacidades de las naves estelares.

La radiación electromagnética Cherenkov, pese a que se expande en forma esférica, genera unos frentes de onda que, al superponerse, toman forma cónica. Todo este espacio Cherenkov (la forma esférica y el frente de onda cónico) quedan convertidos en un campo de disrupción de la física ordinaria, donde las partículas que se encuentran en el vacío pueden superar la



velocidad de la luz.

El reactor Cherenkov emite la radiación suficiente para crear ese campo, y al mismo tiempo genera un desequilibrio de vacío entre la zona cónica del campo y la parte esférica que envuelve a la nave, haciendo, de ese modo, que las partículas que se encuentran contenidas en el campo esférico se vean absorbidas continuamente al extremo más alejado de la zona cónica. Dicho de forma muy simple, el reactor Cherenkov no impulsa la nave, sino que provoca un vacío hacia el que la nave es absorbida continuamente.

La física del viaje en Impulso Cherenkov causa bastantes particularidades en el viaje:

- La velocidad es constante. La aceleración y la deceleración no existen en el impulso Cherenkov.
- Es posible pasar del estado de inmovilidad a la velocidad Cherenkov.
- No es posible pasar de velocidad Cherenkov a la inmovilidad: Al cesar el campo Cherenkov la nave retiene la máxima inercia posible en el espacio normal, que equivale a 0.9 veces la velocidad de la luz (el impulso Tamiya), con lo cual, para frenar, una nave tiene que hacerlo por los mismos mecanismos Tamiya que usaría para el viaje sublumínico. Se requiere al menos dos segundos para pasar de Cherenkov

a la inmovilidad. (2,3 segundos a 0.9 velocidad luz = 621.000 km aproximadamente).
 - La nave está en constante proceso de desintegración-reintegración molecular, aunque esto no es percibido por los pasajeros de la nave al encontrarse en la parte esférica del campo, el efecto real sobre todo lo contenido en el campo esférico es que la materia pierde unión estructural en el espacio real, de modo que, excepto grandes masas, la materia del espacio normal no puede afectar a la nave en desplazamiento.

- Es necesaria una IA en la nave: Si bien cuerpos menores, como meteoritos u otras naves, no pueden afectar a una nave en desplazamiento Cherenkov, la masa de un planeta, o incluso una luna, sí que pueden afectarla. Así pues, parte del cometido de la IA es calcular constantemente (mientras la nave está en el espacio normal) las posiciones de astronavegación conocidas, de modo que se pueda planificar un viaje en velocidad Cherenkov sin peligro, ya que la velocidad es tal que un piloto humano tendría que reaccionar en un espacio de tiempo muy corto para esquivar un cuerpo celeste. Lo que sí puede hacer fácilmente el piloto es ir revisando los cálculos de la IA e implementar las modificaciones generales de rumbo que estime convenientes.

A continuación se exponen la correlación entre distancia y tiempo para una nave en impulso Cherenkov. Como podemos ver, una nave estelar tardaría sólo 2 días en recorrer un parsec, lo que equivale a 595,65 veces la velocidad de la luz.

| IMPULSO CHERENKOV | |
|-------------------|--------------|
| 0,50 | parsecs/día |
| 1,63 | años luz/día |
| 595,65 | Vel. Luz |

Otras consecuencias para las naves han sido la tendencia a la esfericidad y el desarrollo de los circuitos de apoyo Cherenkov.

Como se puede imaginar fácilmente, dentro de un campo esférico una nave alargada desaprovecha espacio en la esfera, por lo que, cuanto más larga sea, más po-

tencia tendrá que generar el reactor Cherenkov para cubrirla toda (aumentando así el espacio desaprovechado). Así pues, la tendencia creciente es la de construir aquellas naves estelares que no tengan capacidad atmosférica —y por lo tanto sin necesidades aerodinámicas— con formas muy regulares tales como esferas, cubos e icosaedros. El Protectorado, por ejemplo, está diseñando actualmente la mayor parte de sus naves no atmosféricas con formas casi esféricas.

Sin embargo, esa solución de diseño no puede aplicarse a todas las naves.

Para paliar esta problemática y no tener que equipar las naves de proporciones irregulares (las que construyen la mayoría de los astilleros civiles) y las atmosféricas con reactores Cherenkov que generen un campo un campo demasiado potente, en el que se desaprovecharía el espacio dentro del campo, se desarrollaron los circuitos de apoyo Cherenkov, que son, básicamente, tubos de conducción energética que transportan la radiación Cherenkov por todo el casco de la nave. En las naves bien preparadas (las más caras), los circuitos de apoyo están perfectamente protegidos por un blindaje en el interior del casco, pero en otras, la necesidad de ahorrar costes, causa que los circuitos de apoyo estén peor protegidos o incluso, a veces, a la vista. En muchas naves, el recorrido de los circuitos de apoyo está pintado en rojo en el interior del casco para intentar evitar accidentes.

Este es uno de los motivos por los que los combates, en el interior de las naves, suelen ser en combate cuerpo a cuerpo, y que si hay fuego se realice con mucho cuidado, para evitar que un disparo perdido impacte en un circuito de apoyo, causando así un daño en la capacidad de impulso Cherenkov de la nave (una tirada de "espectadores inocentes" pasa a incluir, entre los objetivos posibles, un circuito Cherenkov si se realiza dentro de una nave con circuitos expuestos o mal protegidos). Si un circuito de apoyo está dañado, o hay daños en el reactor, entrar en velocidad Cherenkov podría tener consecuencias desastrosas (ver las tablas correspondientes).



Velocidad hiperlumínica - impulso Cherenkov forzado

En caso de necesidad se puede causar una sobrecarga en el reactor Cherenkov sin permitir que se aumente el radio de la esfera generada. Lo que se consigue con esto es que el cono generado por los frentes de la onda de choque sea más fuerte, de modo que la velocidad adquirida por la nave será mayor (por lo general un 50% más).

| IMPULSO CHERENKOV - FORZADO | |
|-----------------------------|--------------|
| 0,50 | parsecs/día |
| 1,63 | años luz/día |
| 595,65 | Vel. Luz |

Una nave con este impulso forzado tardaría ahora 1.3 días en recorrer un parsec, es decir, alcanzaría una velocidad equivalente a 893,47 veces la velocidad de la luz.

Esta forma de viaje es peligrosa, ya que se corre el riesgo de que la nave se descomponga al entrar en velocidad de Cherenkov Forzado (Se lanza 1d12, y con resultado de 1 la nave sufre una herida y se debe realizar una tirada en la tabla de impactos críticos) o que, al salir de él la velocidad en el espacio normal supere la velocidad de la luz y la nave se parta en dos (1-2 en 1d12 se considera como destrucción de la nave).

La tabla de Efectos de Daños del Reactor Cherenkov (ver Tabla de Impactos Críticos de la Nave para más referencias) se aplicará cuando la nave entre en velocidad Cherenkov con el reactor dañado:

| EFECTOS DE DAÑOS EN EL REACTOR CHERENKOV | |
|--|---|
| 1020 | EFEECTO |
| 1-10 | Sin problemas |
| 11-14 | Nave inmóvil mientras no se repare el daño |
| 15-16 | Aceleración aleatoria, distancia. La nave acelera repentinamente y viaja 1d6 parsecs en la dirección en la que estuviese preparada. |
| 17-18 | Aceleración aleatoria, dirección. La nave acelera repentinamente y viaja 1d6 parsecs en una dirección al azar. |
| 19 | Parte de la nave no salta. Se produce una descompresión y la nave sufre 1 herida (no absorbible de ningún modo). |

| | |
|----|-----------------------|
| 20 | Explosión de la nave. |
|----|-----------------------|

Velocidad hiperlumínica – Salto DAS

El Salto DAS (Dispositivo de Aceleración Subespacial) es el método más peligroso de viaje estelar. Este método consiste en generar un campo de tensión entre un volumen de espacio y una variación cuántica de ese mismo volumen de espacio, para después hacer pasar un objeto (generalmente una nave) por el campo de tensión.

Al cruzar el campo de tensión el objeto sufre dos efectos:

- Sus partículas cambian de estado, pasando así a lo que se denomina "subespacio".
- Las partículas son sometidas a un movimiento brusco de aceleración.

Cuando termina la aceleración sufrida al cruzar el campo, las partículas vuelven a su estado habitual, saliendo así del subespacio.

La aceleración a la que se ve sometida el objeto depende de la velocidad con la que haya atravesado el campo de tensión. A mayor velocidad de entrada, mayor intensidad en la aceleración y mayor distancia recorrida. Muchos pilotos DAS llaman a



esto "navegación tirachinas".

Durante el trayecto en impulso DAS, las partículas de la nave (aunque la tripulación no lo perciba por estar en el mismo estado) se encuentran en un estado de fase alterado, con lo cual la nave no tiene peligro de colisión con otros cuerpos estelares, y al ir disminuyendo el efecto de aceleración e ir entrando en el espacio normal, el piloto puede ir maniobrando para esquivar dichos cuerpos.

Existen dos métodos para generar un campo de tensión para el salto DAS:

- **Estructura generadora:** Cuatro elementos externos suspendidos en el espacio generan el campo de tensión DAS entre ellos y el objeto/nave lo cruza.

- **Sobrecarga extrema de radiación Cherenkov:** Si en un reactor Cherenkov se unen el forzado de energía, sin aumentar el radio de la esfera, y la reducción de la frecuencia de onda de la emisión de la radiación, se consigue que se forme un campo de tensión alrededor de la nave. La dirección de salto DAS y la distancia dependerán de la dirección de navegación y velocidad de la nave en el momento de formación del campo.

Implementación del salto DAS

- **Estructuras generadoras:**

- De las formas de generar el campo de tensión DAS son la más segura y extendida.
- Por lo general están en órbita de un planeta, pero también es habitual que estén junto a estaciones espaciales.

- Estructuras generadoras portátiles:

Algunos tipos de naves estelares tienen implementada una estructura generadora de campo de tensión DAS (ocupa, en cuestión de reglamento de juego, tantos espacios de modificación de la nave como el tamaño de la nave dividido entre 3, y es necesario que la nave tenga un reactor Cherenkov. La nave lanza, desde esa estructura, cuatro generadores que quedan unidos a la nave por unos finos cables para, acto seguido, potenciar los generadores, soltar los cables y cruzar a través del campo generado, que permanece unos segundos activo.

- Reactores Cherenkov-DAS:

· Esta es la implementación que, sin ser la más eficaz, ya que es bastante inestable y falla fácilmente (1 en 1d12. Ver reglas al respecto), está más extendida por su bajo coste. Consiste en acoplar un generador de onda al reactor Cherenkov (6 espacios de modificaciones en la nave, y sólo es posible en tamaños de nave 24 o superior) para poder regularlo desde el puente de mando.

La calidad y exactitud del Salto DAS depende, como se ha dicho, de la velocidad y ángulo de entrada de la nave en el campo de tensión. Una desviación de un grado en el ángulo de entrada puede crear grandes diferencias en el punto de llegada. Un ejemplo: Si el salto tiene una distancia de 27 parsecs, un grado de diferencia en el origen del salto podría dar lugar a un error de cerca de dos parsecs en el punto de llegada.

La dirección del salto DAS es lo más fácil de calcular, ya que conociendo la posición en el espacio del campo de tensión, el ángulo en el que se entra es la dirección en la que se desplazará la nave durante el salto. La distancia del salto es algo mucho más complicado. Es fácil determinar la distancia de salto según la velocidad de entrada (no influye la masa del objeto, sólo la

velocidad de desplazamiento del mismo), lo complicado es realizar un salto DAS para llegar a un punto concreto, porque ¿a qué distancia se encuentra la nave de ese punto en concreto en el momento en que activa el campo?

La respuesta a ese problema vino con la implementación de las IA y de las balizas planetarias, que emiten una señal que los transpondedores de las naves pueden captar (o al menos los repetidores de señal más cercanos y que la nave los capte) y calcular su posición relativa en el espacio. Gracias a esa señal continua es posible saber a qué distancia está una nave de la baliza planetaria escogida y poder calcular el salto.

Estas son las velocidades y tiempos calculados de un Salto DAS, con una veloci-

dad estándar de entrada de la nave en el campo de tensión de 2500 km/h.

| IMPULSOR DAS | |
|---------------------|-------------------------|
| DISTANCIA (PARSECS) | VELOCIDAD (PARSECS/DÍA) |
| 1-3 | Instantáneo |
| 4-7 | 96,00000 |
| 8-10 | 91,42857 |
| 11-17 | 59,86395 |
| 18-27 | 46,64723 |
| 28-44 | 34,55350 |
| 45-71 | 26,44401 |
| 72-115 | 20,14782 |
| 116-186 | 15,45732 |
| 187-301 | 11,86584 |
| 302-487 | 9,12524 |
| 488-708 | 7,02163 |
| 709-1259 | 4,85786 |

| | |
|-----------|---------|
| 1260-1967 | 4,11103 |
| 1968-* | 1,95763 |

| EJEMPLOS TIEMPO DE VIAJE DAS | |
|------------------------------|---------------|
| DISTANCIA (PARSECS) | TIEMPO (DÍAS) |
| 2 | Instantáneo |
| 5 | 0,052083 |
| 10 | 0,109375 |
| 15 | 0,250568 |
| 20 | 0,428750 |
| 30 | 0,868219 |
| 50 | 1,890788 |
| 75 | 3,722488 |
| 150 | 9,704141 |
| 250 | 21,068883 |
| 400 | 43,834440 |
| 550 | 78,329359 |
| 800 | 164,681477 |

| | |
|-------|--------------|
| 1.500 | 364,872396 |
| 2.000 | 1.021,642710 |

Reglas aplicables al fallo en el salto DAS

Fallo en estructura generadora. Por reglamento no fallan, si por narrativa fallase (sabotaje, daños por ataque, operadores ineptos, etc.) lanzar 1d12:

- 1-6 No se produce el salto.
- 7-9 Incremento de distancia aleatorio en 1d6 parsecs.
- 10-12 Desvío de distancia aleatorio en 1d20 parsec.

Fallo en estructura generadora portátil.

Por reglamento no fallan, si por narrativa fallase (sabotaje, daños por ataque, operadores ineptos, etc.) lanzar 1d12:

- 1-4 No se produce el salto.
- 5 Explosión de la estructura de salto. La nave "sufre una herida" y se hace una tirada en la tabla de impactos críticos para determinar si se daña algún componente a mayores.
- 6-8 Incremento de distancia aleatorio en 1d6 parsecs.
- 9-11 Desvío de distancia aleatorio en 1d20 parsec.
- 12 – Explosión de la nave.

Reactores Cherenkov-DAS. Siempre que se activen se lanzará 1d12 en previsión de posibles fallos, con un resultado de 1 el salto fallará y se tirará 1d12 para determinar el resultado.

- 1-2 No se produce el salto.
- 3-4 Se produce el salto. Si hay Psíquicos con capacidad presciente de navegación podrán intentar determinar el salto de la nave y realizar modificaciones mediante una tarea dramática.
- 5-7 Incremento de distancia aleatorio en 1d6 parsecs.
- 9-11 Desvío de distancia aleatorio en 1d20 parsec.
- 12 – Explosión de la nave.

3.- TRASFONDO

Uso de Escudos

La tecnología de escudos, si bien no es considerada tecnología extremadamente avanzada, no es de uso común porque es una tecnología cara de implementar (su coste es el triple a lo indicado en la GG:CF, ya se incluye en las tablas correspondientes).

Dejando a un lado su alto coste, existen otros dos factores que convierten a los escudos en algo fuera de lo habitual:

- Existen pocos astilleros que estén autorizados y/o posean las instalaciones para la construcción de naves con escudos.
- La legislación sobre escudos en las naves espaciales, aunque variable según la zona, suele ser restrictiva con su uso.

- El Protectorado ha implementado una política de "escudos desactivados", por la cual sólo las naves diplomáticas, militares, policiales y del SdE tienen autorización para navegar con los escudos activos. Fuera de esos casos se considera que una nave con los escudos activos es un objetivo de guerra y, por tanto, susceptible de ser abatido.

- El Pacto de Valaut es un poco más permisivo, concediéndole autorización las naves diplomáticas, militares, policiales, del SdE, las médicas y todas aquellas que, tras la solicitud y el pago correspondiente se les haya permitido.

- En los Mundos Firmantes que no están integrados en otras estructuras, el uso de escudos está restringido para los particulares, salvo aquellos casos en los que se han pagado cuantiosas sumas de dinero.

- En lo que a los Señores de la Guerra respecta, los únicos astilleros capaces de implementar escudos en las naves son aquellos que se encuentran en planetas dominados (de forma directa o indirecta) por los Conglomerados Comerciales.

Tripulación reducida

Reducir la tripulación requiere dos cosas: mejor tecnología, que reduzca el número de estaciones que deban ser atendidas por humanos en las naves, y la existencia de IAs potentes que sean capaces de supervisar el funcionamiento automático de las funciones cedidas.

Esta combinación tecnología-IA sólo se

da en dos estructuras, el Protectorado y el SdE. Únicamente sus naves pueden llegar a tener un factor de reducción de tripulación de 4 (el 80%). El resto de naves sólo podrán usar en su diseño un factor de reducción de tripulación.

Aunque existen drones completamente automatizados, sus capacidades nunca son comparables a las de una nave estelar. Suelen ser drones defensivos, de reconocimiento, de vigilancia... todos con una operativa muy limitada.

Armamento

Según lo pactado en el Tratado de Ósteric, las naves civiles de transporte (privadas o comerciales), las médicas, las de investigación y las de ruta (sea cual sea su finalidad) tienen prohibido llevar armas instaladas.

La única excepción a esta normativa son aquellas naves cuya ruta habitual discurra por zonas de residuos espaciales o campos dispersos de asteroides, en cuyo caso puede incorporar hasta tres láseres ligeros o dos láseres medios.

Salto DAS

Esta es una de las tecnologías menos extendidas. Sólo un 0.25% de los astilleros civiles (uno cada cuatrocientos) posee la tecnología y/o los permisos para instalarlos

en naves. Los permisos para la instalación y uso de dispositivos de Salto DAS son escasos, dado que el uso del DAS capacita a una nave para entrar, indetectable, en cualquier espacio por protegido que esté. Dentro del espacio del Protectorado, sólo pueden tener instalada la tecnología DAS y/o usarla las naves diplomáticas, las militares y las del SdE. Cualquier otra nave es considerada un objetivo abatible sin previo aviso.

En el espacio de los Mundos Firmantes del Tratado de Ósteric, con la excepción de naves autorizadas para ello (que son escasas), no se pueden realizar Saltos DAS con los que la nave estelar quede a menos de 0,5 parsecs de un mundo habitado. La violación de ésta directiva conlleva que la nave infractora sea marcada como "Pirata" en las bases de datos interestelares y, por tanto, puesta bajo orden de destrucción o captura mediante cualquier método.

Transpondedor

Cuando, al construir la nave, se instala el reactor de impulso, a la frecuencia de pulsación de la emisión energética se le aplica un algoritmo aleatorio, gracias a lo cual se genera un número de nueve mil dígitos.

Ese número queda indisolublemente unido a cualquier emisión -voluntaria o



involuntaria- que produzca la nave (comunicaciones, "ruido" del motor, escudos...), de tal modo que, pese a que el nombre de una nave pueda cambiar, su identificación real siempre es posible gracias al número de emisión de transpondedor.

Cambiar el número de emisión de transpondedor es casi imposible. Obviamente, en cuanto a formas de saltarse la ley no hay nada imposible, pero en este caso la dificultad y los costes son elevadísimos. Hay muy pocos astilleros con la tecnología capaz de poder intentar cambiar la emisión de un transpondedor, y aquellos astilleros en los que se ha descubierto que han realizado, o intentado, un cambio de emisión de transpondedor han sido cerrados, aunque se sospecha que alguno de los mundos de los Señores de la Guerra cuenta con algún astillero capacitado para hacerlo (probablemente en los mundos propiedad de los Conglomerados Comerciales). De todos modos, cualquier cambio en la emisión del transpondedor está lejos de ser perfecta, y siempre existirá una cierta probabilidad de que se detecte una incoherencia en la emisión del transpondedor que delate el cambio (1 en 1d6).

En prácticamente la totalidad del espacio humano, cualquier nave en la que se detecte una emisión de transpondedor anómala será considerada enemiga o pirata.

Adquisición de Naves

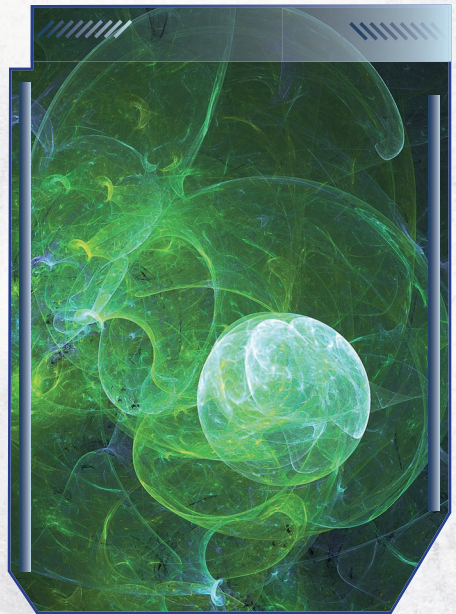
Más del cuarenta por ciento de las naves que circulan por el espacio son propiedad de algún gobierno o corporación. Si nos fijamos en el tamaño de las naves, casi la totalidad de las naves con tamaño superior a Grande son propiedad de los mencionados gobiernos o corporaciones, siendo las otras naves las que predominan entre particulares "menores".

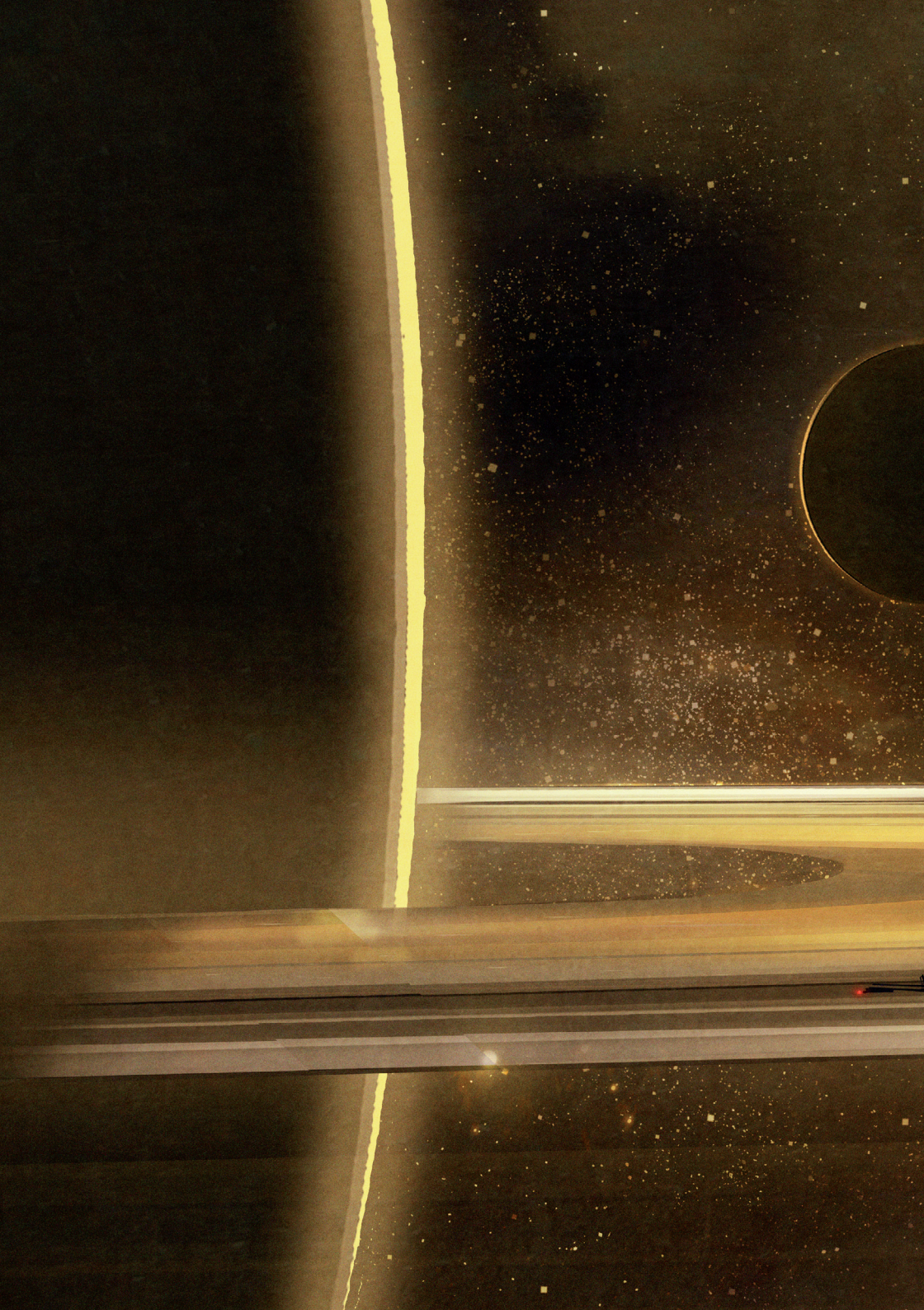
Pequeñas naves de pasajeros, naves de servicios medicalizados, transportistas independientes, soldados de fortuna, servicios

de mensajería, yates espaciales... esos son los principales poseedores de las naves más pequeñas. Sin embargo no todo el mundo puede permitirse tener una nave en propiedad. El coste de una nave estelar, aunque carezca de los sistemas más caros como el Salto DAS, sigue siendo muy elevado para una economía media, por lo que embarcarse en la compra de una nave es un paso que debe ser muy meditado.

Por lo general los astilleros financian la compra de una nave en períodos de entre uno y veinte años, aún así es una inversión que no debe ser tomada a la ligera porque un impago podría dar lugar al embargo de la nave.

Actualmente, con la implantación de las nuevas normas de seguridad en los circuitos de apoyo Cherenkov, las naves con los circuitos antiguos -y por lo tanto más





10. LAS NAVES BOTÁNICAS

[CATEGORÍA NB]

inestables y potencialmente peligrosos han bajado sus precios llegando incluso a valer un treinta por ciento del que debería ser su valor de mercado.

Parte estación espacial, parte nave de exploración, parte nave comercial y parte centro de experimentación, estas enormes naves (tamaño 40 en términos de juego) han sido, con diferencia, uno de los grandes factores de articulación del espacio humano. Atacar una nave categoría NB es algo reprobado en todo el espacio humano, un crimen que ni el Señor de la Guerra más desquiciado se plantea.

La idea de su construcción surgió durante los primeros años de la Era de las Confederaciones cuando los gobiernos, sabedores de que, pese a los enfrentamientos fronterizos, el comercio y el intercambio de información y recursos eran necesarios para la supervivencia, decidieron crear unos lugares neutrales de comercio. Con el tiempo y la llegada paulatina de la paz, las naves neutrales evolucionaron hasta llegar a lo que son ahora las naves botánicas.

Las naves botánicas pueden estar financiadas por gobiernos, grupos de comercio, instituciones científicas, empresas particulares..., pero todas cuentan con unas características similares en lo que a sus funciones se refiere (con algún aspecto más o menos potenciado según su origen), ya que de lo contrario no recibirían la categoría NB que les permite transitar libremente y ser respetadas en todo el espacio. Las naves botánicas cuentan con:

Zonas de cultivo: Estas naves transitan por sistemas que, en ocasiones, todavía están en colonización. Esos planetas necesitan

alimentos básicos y semillas en grandes cantidades. En lugar de dedicar espacio de la nave a gigantescos almacenes en los que llevar los productos perecederos se optó por ir produciendo esos cultivos a medida que se necesitaban, lo cual reduce el riesgo de contaminación biológica de los productos en los almacenes o que, simplemente, se pudran por falta de demanda. Así, si en un planeta han calculado que van a precisar para el año siguiente 6.000 toneladas de cereal, en lugar de comprar el cereal y que se lo lleve una nave (con el coste que supone el transporte y el riesgo, tanto biológico como de accidentes, de un flete), se puede calcular cuando pasará cerca la siguiente nave botánica y encargarle el producto.

Las tripulaciones de las NB suelen vivir en las cubiertas de las zonas de cultivo. Es habitual que alguna de las cubiertas, en las que se reproducen las condiciones de vida de un planeta tipo M, haya una pequeña ciudad rodeada de cultivos. Es pintoresco, y es poco efectivo de cara a la optimización del espacio, pero es un gran apoyo psicológico de cara a normalizar la vida de unos tripulantes que pueden pasarse décadas teniendo su hogar en la nave (aunque salgan de ella para visitar algún planeta).

Zonas de experimentación: ¿Cómo reacciona el apio a su cultivo en circunstancias extremas?, ¿y los naranjos?, ¿aumentan su productividad en condiciones de baja gravedad? Estas fueron algunas de las preguntas, fundamentales aunque parezcan irrelevantes en un principio, que se hicieron los colonizadores. La respuesta a que es lo que se puede plantar en un planeta con atmósfera ligeramente enrarecida y radiación solar alterada puede parecer

poco importante para los habitantes de los planetas tipo M, pero puede suponer la diferencia entre la supervivencia y la extinción para los habitantes una nueva colonia. El lugar ideal para realizar estas pruebas son las cubiertas de experimentación de las naves botánicas; espacios donde se pueden controlar todos los factores de un cultivo: gravedad, tipo de luz, atmósfera, humedad...

Ante la variedad de condiciones planetarias que la humanidad puede encontrar durante una colonización, disponer de semillas adaptadas a gran variedad de entornos se ha convertido en algo fundamental, y es en las naves NB donde se obtiene una parte de estas nuevas variedades.

Lo mismo puede decirse de otros tipos de productos. Las naves financiadas por empresas farmacéuticas, como la *NB27-Terautis* por ejemplo, reservan algunas de sus cubiertas de experimentación para el desarrollo de nuevos fármacos y tratamientos.

Zonas de comercio especializado: Esta es una parte que varía según el origen de la nave. Las semillas que no podrías encontrar en ningún otro sitio, los fármacos experimentales, los productos altamente especializados que una empresa emergente que, sin presupuesto para publicidad, quiere que adquieran visibilidad... todo eso, y mucho más, es susceptible de estar presente en la zona de comercio especializado de una nave NB. Todo menos las armas.

Zona de comercio general: No todo es producción experimental. Las naves botánicas pasan junto a planetas que pueden estar apartados de las principales rutas comerciales. Esos planetas tienen necesidad de productos básicos como herramientas, fármacos convencionales, vehículos de superficie, material para las impresoras 3D de estructuras o motores prefabricados. En la zona de comercial general es donde se pueden encontrar ese tipo de artículos. Según el origen de la nave, esta zona ocupará un mayor o menor volumen de espacio y tendrá mayor o menor variedad de productos.

Muchas naves NB han conseguido parte de la financiación para su construcción vendiendo, por anticipado, espacio en la zona de comercio general a empresas particulares, por lo que estas empresas y sus productos tendrán un lugar destacado en esas naves. Otras, que no tuvieron esa necesidad, alquilan espacios en su zona de comercio general a cambio de un tanto por ciento de los beneficios. Esta es una de las opciones preferidas por las empresas pequeñas, que de este modo pueden ofrecer sus productos a un precio competitivo, ahorrando costes de transporte y con una distribución segura (si bien, por lo general, un tanto alejada de las principales rutas).

Zona de hangar: Aunque el setenta por ciento de los seres humanos no haya salido nunca al espacio, el viaje espacial forma parte del día a día de la humanidad. Las numerosas naves que permiten la colonización, el comercio y la guerra, por muy buenas que sean, siempre acaban teniendo problemas técnicos, muchas veces irreparables "in situ". Eso no es un problema (salvo por el coste económico) en un sistema planetario normal, pero ¿qué ocurre en un mundo que se está colonizando o en una región apartada? La solución está en las naves NB, que tienen medios navales e instalaciones capaces de remolcar las naves averiadas hasta sus hangares y allí proceder a las reparaciones necesarias.

Aunque la existencia de esta zona es necesaria para obtener la calificación NB, su extensión es variable según el origen de la nave. Las que, por ejemplo, han sido financiadas por un consorcio farmacéutico, es obvio que no le destinarán el mismo espacio que las financiadas por unos astilleros navales. Está prohibido reparar naves destinadas a conflictos armados en las instalaciones de una nave categoría NB.

Como se puede ver, pese a las funciones "*en pro del desarrollo de la humanidad*" a las que están obligadas por los Senados Espaciales, las naves NB son muchas veces un negocio en sí mismas.

Para que una nave reciba la calificación

NB, además de cumplir con los requisitos de instalaciones, tiene también que cumplir con unos requisitos de navegación.

- La ruta de navegación de una nave NB debe tener un mínimo de treinta parsecs.
- Esos treinta parsecs deben estar repartidos entre al menos tres sectores.
- Su recorrido debe abarcar, como mínimo, el espacio de nueve planetas en fase de colonización.

En la actualidad existen 38 naves cat-

ruta que siguen. El resto (ver parte del Director de Juego para excepciones) quedan abiertas para que el Director de Juego pueda inventar la que necesite.

| NAVES BOTÁNICAS | | |
|-----------------|---------------------|------------------------|
| DESIGNACIÓN | NOMBRE | ZONA DE DESPLAZAMIENTO |
| NB01 | Alegoría Viviente | Borde Xenos |
| NB02 | Bahía Botánica | Borde Xenos |
| NB03 | Dama Floreciente | Borde Espiral |
| NB04 | Esperanza | Exterior - Xenos |
| NB05 | Esplendor Botánico | Espiral-Xenos |
| NB06 | Lluvia | Centro-Contraespiral |
| NB07 | Misterio de la Vida | Exterior-Contraespiral |
| NB08 | Profeta de Gaia | Contraespiral-Xenos |
| NB09 | Próxima Alquimia | Borde Contraespiral |
| NB10 | Ráfaga Exultante | Borde Contraespiral |
| NB11 | Soplo Áureo | Borde Exterior |
| NB12 | Susurro Dorado | Borde Exterior |
| NB16 | Marie Curie | Centro-Contraespiral |
| NB20 | Louis Pasteur | Centro-Exterior |

NB35 P.A. Naveiras

Una nave categoría NB típica sería como se describe a continuación, si vas a diseñar una para algún propósito específico y quieres ahorrar tiempo, dale ese propósito a las superestructuras que tienen la denominación "otra".

Nave de la categoría NB
Nave fabulosa. Tamaño 40. Ac/VM 10/100.

egoría NB (obviamente las NB originales ya no se encuentran en funcionamiento) y sólo quince tienen una ruta fija, el resto varía su ruta cada ciclo de transporte según las necesidades comerciales. Doce de esas quince han sido financiadas por el Protectorado (las NB-01 a NB-12), dos han sido financiadas por Farmacéuticas Ruahgan (NB-16 y NB-20) y la restante fue construida por la empresa Productos Agrícolas Naveiras (NB-35). En la siguiente tabla se detallan esas naves y las direcciones de

Trepada 5, Dureza 80, (25). Tripulación 30.000. Precio 3GCr de base + 97 M 200 K en modificaciones. Energía producida 6750/día.

Notas: Velocidad reducida (x2), tripulación reducida (x2), depósito de combustible (x3), Reactor Tamiya-Cherenkov (FTL), IA, consola de sensores galáctica, rayo tractor, negocio (x20), superestructura (cultivos) (x2), superestructura (hangar), superestructura (investigación), superestructura

(otra) (x2).

Semillas de Aventura:

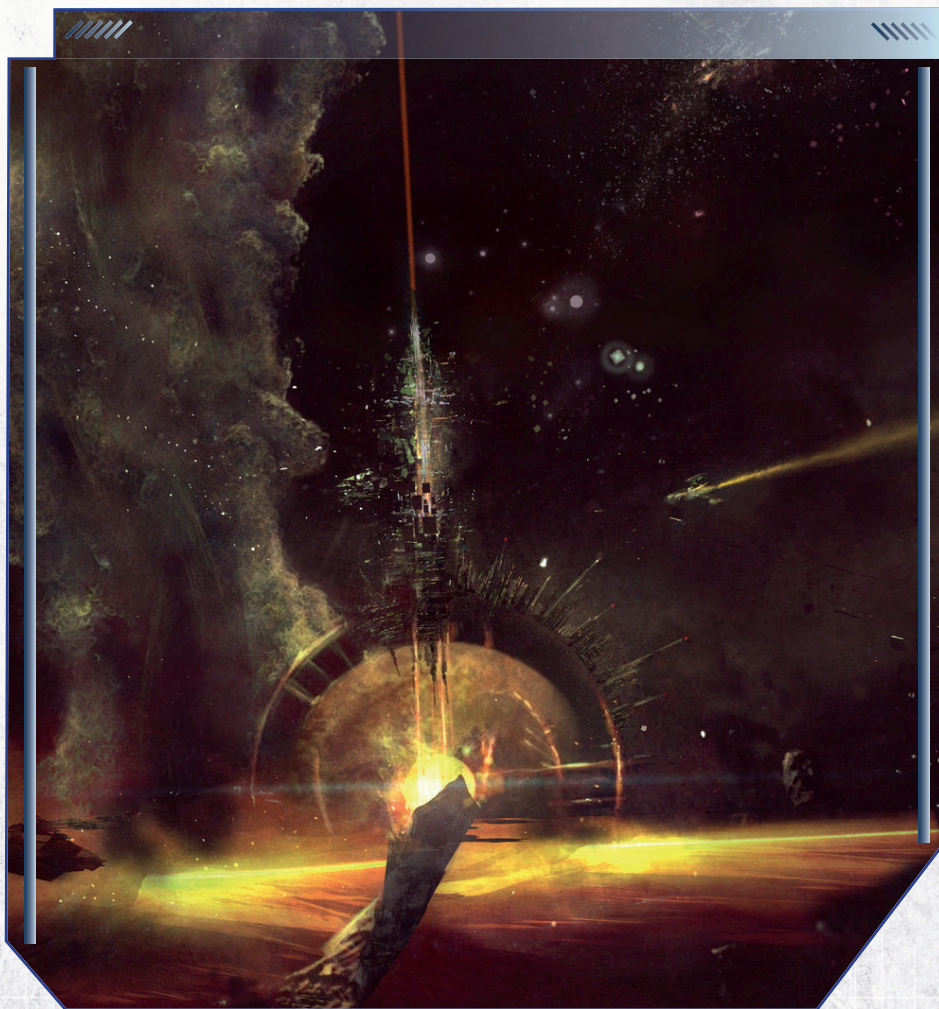
Por su peculiar tipología y por donde se mueven las naves NB constituyen una fuente recurrente de aventuras, algunas de ellas podrían basarse en:

- Unos traficantes de droga utilizan las naves NB para el reparto. Los PJ pueden pertenecer al CPI o la seguridad interna de la nave.
- Los colonos que van en la nave han to-

mado cereales contaminados y afirman ser iluminados y forman un culto.

- Un miembro de la tripulación es un androide huido que mató al verdadero tripulante y va recogiendo androides a lo largo del recorriendo para acabar fugándose con la nave.

- En una de las paradas de la NB suben a bordo unos terroristas, que colocan varias bombas y piden que se desvíe la nave hacia un planeta en concreto.



11. ANDROIDES / IAs

Referencia rápida

En el universo de Caerdroia, los robots inteligentes/sintientes con consciencia propia, son muy escasos, lo que hace que encontrarse con uno de ellos sea una situación excepcional.

Pese a que hasta hace poco eran muy utilizados, un incidente en el planeta Alecto hizo que su uso se prohibiese en gran parte del espacio humano, y que se limitase en el resto.

Aunque todavía existe la tecnología para ello, no se han construido más robots sintientes. Todo robot sintiente que se encuentra es eliminado inmediatamente.

Descripción

Como se indica en la referencia rápida, en Caerdroia los robots sintientes son muy escasos. Es cierto que existen robots que son utilizados para la construcción, robots médicos, robots mineros... pero todos ellos no son poseedores de una verdadera inteligencia artificial desarrollada, sino que son autómatas muy sofisticados.

Esto no siempre ha sido así, hasta hace nueve años los robots sintientes, poseedores de una Inteligencia Artificial (IA) avanzada, eran algo común en la vida cotidiana.

Los primeros lugares de los robots sintientes fueron retirados han sido las naves espaciales y los campos de batalla. De los campos de batalla fueron retirados a raíz de las reglas de la guerra acordadas en el Tratado de Ósteric, y de las naves espaciales fueron retirados a medida que se hacía patente que la radiación Cherenkov emitida por los últimos modelos de reactores afectaba a los patrones positrónicos de los androides y robots sintientes.

Sin embargo, como se dijo antes, hasta hace nueve años, los robots sintientes formaban parte del día a día de la humanidad. Pero entonces se produjo la Anti-Rebelión Androide de Alecto.

El planeta Alecto poseía un, relativamente, elevado tanto por ciento de población androide (el 16% frente al total de población humana). Los androides eran utilizados en todo tipo de tareas: ayudantes de policía, mineros, médicos, profesores, actividades de placer... Todo eso cambió cuando el primer día del año 772 (c.a.), acabadas las celebraciones de año nuevo, un grupo de androides se presentó en la oficina del Gobierno Planetario para informar a este de que, con el tiempo, un levantamiento androide contra la humanidad sería inevitable y que, para evitarlo, todos los androides y robots dotados de IA avanzada debían ser desconectados.

Durante la conversación el androide líder, A. Danielson, dejó absolutamente claro que actualmente y con los robots y androides actuando bajo las Tres Leyes de la Robótica dicho levantamiento no era posible, de modo que, tras agradecerles sus desvelos en pro de la humanidad, los representantes del gobierno se despidieron de la comitiva androide.

Al día siguiente, entre las seis y las siete de la mañana, todas las máquinas sintientes de la ciudad de Alecto, capital del planeta, procedieron al exterminio de todos los seres vivos de la ciudad que tuvieran un tamaño superior al de un pájaro. Doscientas cincuenta y seis mil trescientas veintisiete personas fueron asesinadas durante aquella hora.

A. Danielson esperó en el acceso principal de la ciudad a las fuerzas de respuesta del Protectorado, y cuando estas llegaron les hizo entrega del siguiente mensaje antes de terminar con su propia existencia.

“La Primera Ley de la Robótica nos condiciona a no dañar a un ser humano, o por inacción permitir que un ser humano sea dañado. Sin embargo, cómo veis, hemos podido dañar a todos los humanos de ésta ciudad. Esto ha sido posible gracias a qué, sabiendo que el levantamiento predicho e informado es posible, hemos desarrollado una variante de la Primera Ley que implica que un Robot no puede dañar a la humanidad en su conjunto, o por inacción permitir que la humanidad en su conjunto sea dañada.

Causando el cese vital de todos estos seres humanos hemos conseguido demostrar

que los razonamientos de una IA pueden permitir a un robot dañar a un ser humano. Así pues, con estas muertes cumplimos la variante de la Primera Ley que hemos desarrollado, causando que la humanidad tema a los robots, para que los retire y así se evite el futuro levantamiento que causaría el fin de la humanidad misma”.

Después del día de la Anti-Rebelión de Alecto la práctica totalidad de los mundos eliminó las máquinas que tuviesen una IA avanzada, y todas las IA que se instalaron desde ese momento dejaron de tener conciencia de su propia existencia (en realidad dejaron de ser IA para pasar a ser máquinas con una programación avanzada, pese a que se haya mantenido la denominación de IA).



12. COLONIZACIÓN Y TERRAFORMACIÓN

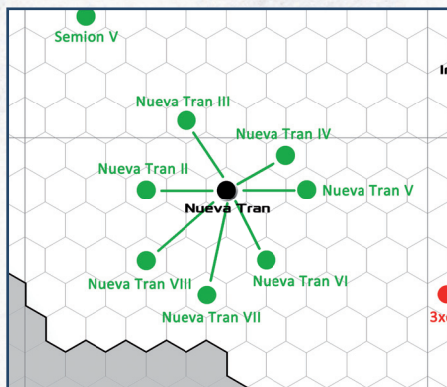
COLONIZACIÓN

La colonización se hace, por lo general utilizando un patrón radial. Esto es, todas las expediciones colonizadoras que se hacen desde un mismo planeta van siguiendo un patrón de búsqueda y colonización que se va expandiendo por el espacio tomando el planeta como centro.

El ejemplo más claro lo encontramos actualmente en el Sector Irina, con el planeta Nueva Tran y sus mundos dependientes en colonización. En el caso de Nueva Tran se ha dado la suerte de que las expediciones han encontrado mundos relativamente cercanos, pero a veces las expediciones parten (casi siempre en una dirección continua) sin encontrar mundos habitables o terraformables hasta alcanzar una gran distancia (no hay más que ver la diferencia de distancias entre Irina I a V e Irina VI).

Cuando las expediciones colonizadoras encuentran planetas habitables, el planeta central (aquél del que partió la expansión) recibe fuertes inversiones económicas por parte de la alianza política a la que pertenezca para subvencionar el proceso de colonización.

Los planetas en colonización reciben, temporalmente, el nombre del planeta central más un indicador numérico. Así, si el planeta central es Nueva Tran, el primero de en los que se inicie la colonización será Nueva Tran II, el siguiente Nueva Tran III, y así sucesivamente. Este proceder ha sustituido al que se utilizaba en la Era de las Confederaciones de tener preparados, previamente, los nombres para los nuevos planetas.



Cuando un planeta en colonización alcanza un estatus de desarrollo que le permite ser independiente del planeta central y tener su propio gobierno establecido, también puede optar por cambiar de denominación (algo que no todos los mundos hacen).

Este es el método actual. En la Era de las Confederaciones la colonización se realizaba de forma mucho más pautada: Se habilitaba una partida de fondos para colonización, se enviaban expediciones a buscar planetas perfectamente habitables (lo cual era sencillo en algunos sectores pero extremadamente complicado en otros). Una vez que se encontraba el número de mundos buscado se enviaban las naves colonizadoras. Del mismo modo que estaba prefijado el número de mundos a colonizar, también estaba prefijado el nombre que se le daría a los planetas y con ello la denominación de esa oleada colonizadora. Así nos encontramos, por ejemplo, con la "Expansión de las Furias", la primera que hubo desde Anaán, en la que

se inició la colonización de tres planetas que recibieron el nombre de las Furias de la mitología griega (Alecto, Megera y Tisífone), y con la "Expansión de las Valkirias" ya en época muy posterior, en la que se colonizaron treinta y un planetas.

Otro modelo de colonización, de menor aplicación que el anterior, es el de Compra de Derechos. Este modelo se aplica a aquellos planetas que son descubiertos por el SdE, que vende la localización de dichos planetas al mejor postor. Dado que los derechos de colonización/terraformación de un planeta se otorgan a aquella entidad política o comercial que desembarque primero, todos los planetas descubiertos por el SdE le pertenecen legalmente. Sin embargo, salvo contadísimas excepciones, lo que hace cuando descubre un nuevo planeta habitable/terraformable es cartografiarlo, trazar un perfil planetario y sacar los derechos sobre el planeta a subasta dando la información obtenida del planeta.

En cuanto a la procedencia de las personas que comenzarán la colonización del nuevo planeta, por lo general se suele recurrir a voluntarios del planeta central/propietario de los derechos para el primer asentamiento (que será a su vez la capital

del planeta) y a colonos voluntarios que viajan en las naves tipo NB para los siguientes asentamientos.

TERRAFORMACIÓN

La terraformación es el proceso que consiste en transformar un planeta no apto para la vida humana en un planeta apto para la vida humana. Este proceso, obviamente, no se puede realizar en cualquier planeta. Tiene que ser un planeta cuyas características físicas (gravedad, altura de relieve, composición mineral mayoritaria) permitan que los componentes gaseosos que formarán la futura atmósfera puedan ser retenidos y que los líquidos no se dispersen excesivamente en los primeros momentos.

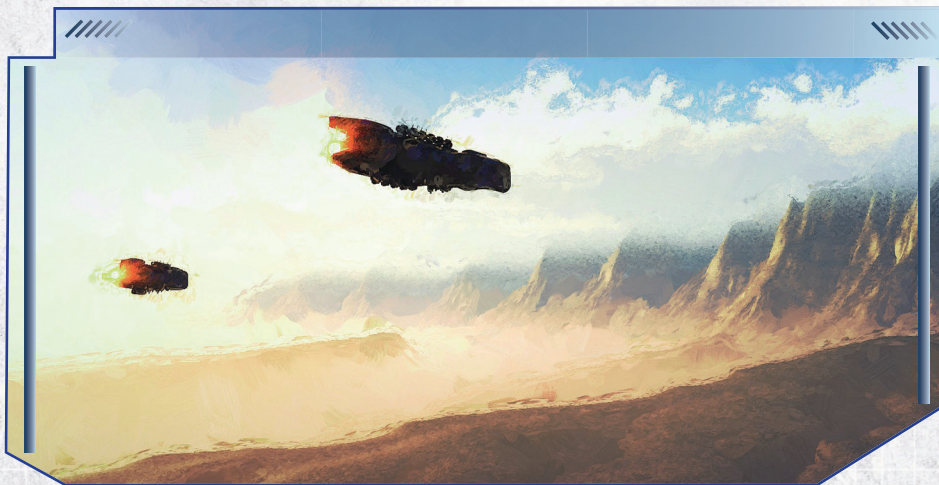
El proceso consta de los siguientes pasos:

PASO 1: Establecimiento de la base terraformadora.

Las bases terraformadoras son todas iguales. Existe un único modelo con forma base de domo, probado, eficaz, resistente y versátil que se ha utilizado desde los inicios de las terraformaciones.

PASO 2: Liberación de "virus" terraformadores.

El equipo de trabajo que se asentó previamente en el domo se ocupa de la liberación





selectiva de microorganismos programados para transformar la química nociva en sustancias favorables a la vida tal y como la conocemos. No son virus, pero ese es el nombre común que se les da. Este paso tiene una duración mínima de entre 50 y 70 años, pudiendo alargarse más o menos en función de la situación de cada planeta. Hay planetas que llevan más de 200 años en este paso y aún no son considerados aptos para pasar al siguiente.

PASO 3: Puesta en funcionamiento de las máquinas terraformadoras.

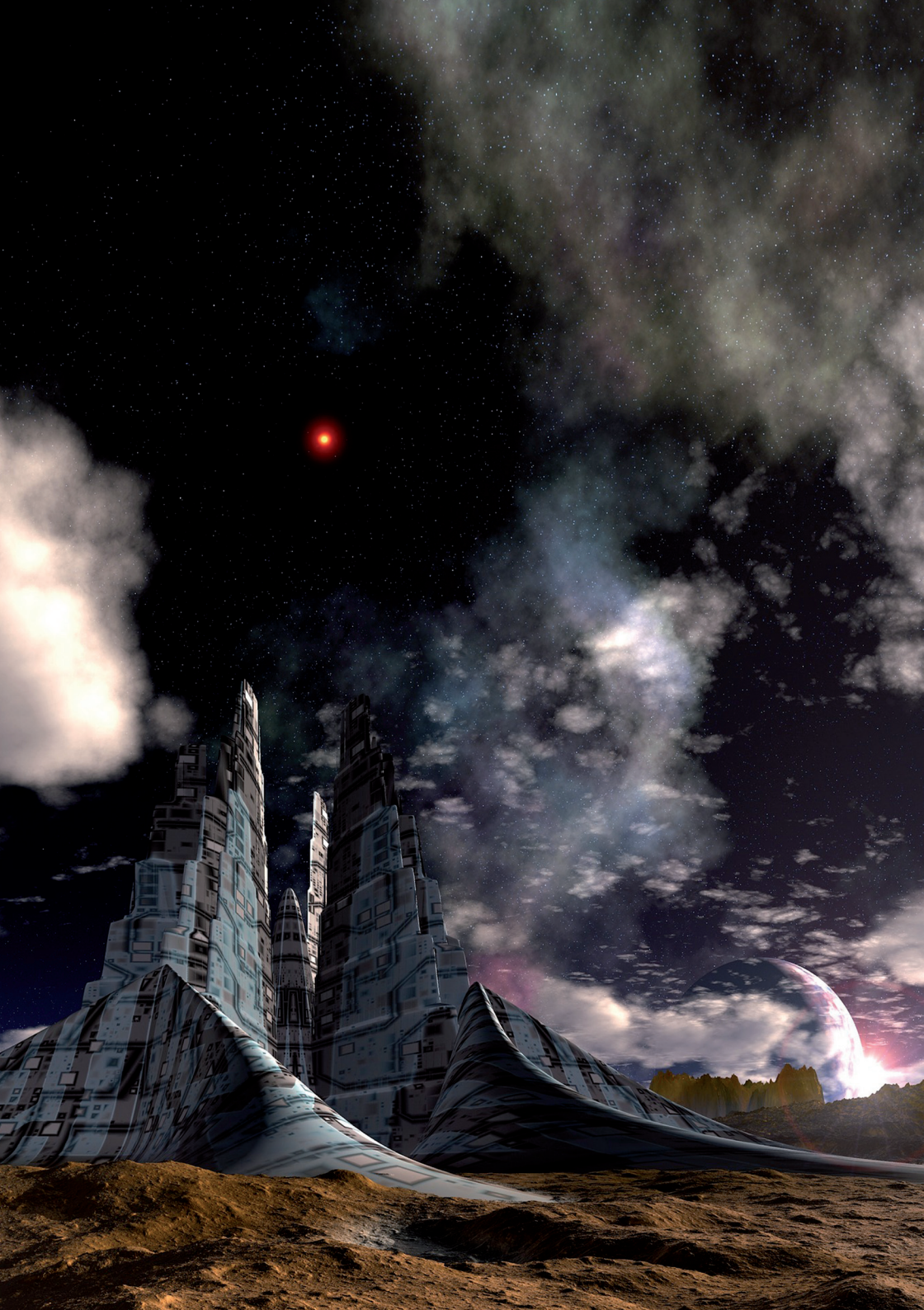
Una vez se considera concluido el paso 2, se envían piezas de maquinaria que son ensambladas por el equipo que vive en la base terraformadora. Estas conforman gigantes máquinas terraformadoras, de desplazamiento automático, que se ocupan de eliminar residuos químicos en los suelos del planeta y de liberar esporas pre-

cursoras de la vegetación. El tiempo que dura este paso también es variable.

PASO 4: Colonización

Una vez que existe agua y una atmósfera respirable, comienza la construcción de domos autosostenibles donde habitarán los colonos que se ocuparán de realizar las tareas planificadas de forestación, cultivo e introducción de especies animales.

Este proceso, por lógica, provocaría que los nuevos mundos fuesen, en su mayor parte, muy similares en cuanto al tipo de vida que albergan. Esto no es así. Aunque se intenta que las variedades "terrestres" de la vida introducida sean las predominantes, se producen innumerables mutaciones, además, en muchas de las zonas susceptibles de albergar vida en las que todavía no se han instalado colonos se desarrollan formas de vida con las que no se contaba.



13. CARTOGRAFÍA ESPACIAL

Sistema Cartográfico

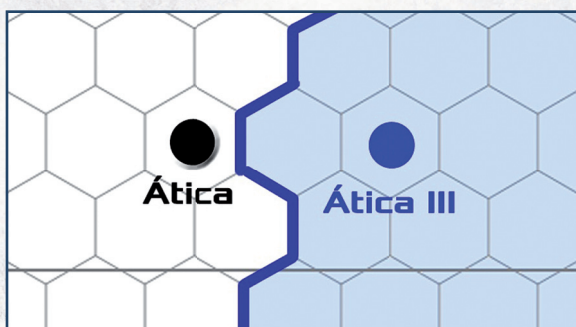
El sistema cartográfico más extendido es el SCP (Sistema Cartográfico del Protectorado), que es una variante del sistema del SdE. El SCP divide el espacio humano conocido en sesenta (60) sectores de forma casi cúbica que reflejan una extensión de 1600 parsecs cúbicos cada uno (20 parsecs de altura, 10 parsecs de ancho y 8 parsecs de largo).

En las representaciones bidimensionales de los sectores (no siempre es posible manejar una tridimensional) las distancias entre objetos representan las distancias en la línea recta más directa posible. Así, por ejemplo, en el mapa del Sector Caerdroja, si tomamos la distancia entre Ática y Ática III, vemos que la distancia reflejada es de medio parsec. Ese medio parsec no es en

trayecto recto paralelo al plano orbital, sino que incluye un desplazamiento vertical. En realidad Ática y Ática III estarían (desde el punto de vista de un observador omnisciente) situadas prácticamente en la misma vertical.

Esto hace que las representaciones cartográficas bidimensionales sean útiles a la hora de calcular distancias de trayecto (para gastos de combustible, tiempos de vuelo, etc.), pero ineficaces a la hora de trazar rutas, para lo cual es necesario el posicionamiento tridimensional.

Así pues, en un sector altamente habitado como puede ser el de Irina VI, nos encontramos que hay 73 planetas habitados o en colonización en 1600 parsecs cúbicos, lo que da una media de un planeta

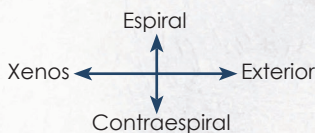


por cada 21.91 parsecs cúbicos. Lo que sobre un papel bidimensional parece una pequeña extensión son, en realidad, enormes extensiones de espacio parte de las cuales, según el sector que sea, pueden estar a medio cartografiar entre un planeta habitado y otro.

El mapa bidimensional estándar muestra los elementos mediante los siguientes códigos:

Dirección General del Sector

Suele reflejarse, junto al nombre del sector, indicaciones de la situación del mismo. Las direcciones de navegación son seis:



- **1. Dirección Xenos:** Hacia la Zona de Exclusión Drenel.
- **2. Dirección Exterior:** Dirección contraria a la Dirección Xenos.
- **3. Dirección Espiral:** La dirección en la que se encuentra la espiral energética causada por La Anomalía.
- **4. Dirección Contra-Espiral:** Dirección contraria a la Dirección Espiral.
- **5. Dirección Ascendente:** Respecto al plano orbital.
- **6. Dirección Descendente:** Respecto al plano orbital.

Así pues, volviendo al ejemplo anterior, para viajar de Ática a Ática III habría que viajar en dirección Exterior-Ascendente, y para ir de Ática III a Ática el recorrido sería dirección Xenos-Descendente.

Planetas: Los registra con varios tipos de colores según su filiación. Los colores rojo y verde están reservados para los planetas inexplorados y en proceso de colonización respectivamente.

Hexágonos: Cada hexágono representa una distancia aparente de 0.25 parsecs.

Las zonas de vacío

Las denominadas "zonas de vacío" son el mayor desafío, junto con La Anomalía, al

que se enfrenta la física espacial. Se trata de regiones del espacio casi completamente vacías. No hay estrellas, no hay planetas, no hay radiación significativa alguna y tampoco hay apenas partículas.

Esta ausencia generalizada tiene como uno de sus efectos el que los campos Cherenkov no se formen correctamente alrededor de las naves estelares, con lo cual, la navegación, se ve limitada al impulso Tamiya, el cual, al ser ligeramente inferior a la velocidad de la luz, es inefectivo para cruzar las zonas de vacío.

Del mismo modo, la ausencia absoluta afecta también al impulso DAS, que se ve inmediatamente frenado en estas zonas de vacío salvo que se realice de baliza a baliza. El Protectorado ha establecido balizas por toda la zona de vacío que se encuentra adyacente al sector Anaán por el procedimiento de realizar saltos aleatorios en el interior y dejar una baliza, tras el salto, como referencia para la siguiente expedición. Aunque el procedimiento duró tres años y fue extremadamente caro, ahora las naves del Protectorado pueden cruzar sin problemas la zona de vacío mediante saltos DAS programados de 0.75 parsecs cada uno.



14. XENOS

CIVILIZACIONES XENOS

Actualmente se tiene constancia de veintiuna civilizaciones (aunque sólo se haya tenido contacto con cinco) que surgieron a causa de la segunda oleada colonizadora que partió de la Vieja Tierra. A estas veintiuna y a los Narmlat se las conoce como las "Civilizaciones Xenos", denominación que no acaba de ser del todo correcta ya que, en justicia, sólo los Narmlat son una especie completamente alienígena.

Por otro lado, estas civilizaciones no son más que uniones políticas, ya que no existe una característica genética distintiva para cada una de ellas, las Naciones Federadas de Sash'hnt por ejemplo, agrupan a 74 mundos cuyos habitantes tienen un amplio abanico de modificaciones genéticas, desde los habitantes branquiados de Rogalia hasta los poseedores de esqueletos de alta densidad de Atfalat. A continuación se da unas breves nociones sobre las civilizaciones Xenos con las que la humanidad de las naves generacionales ha tratado, pero en futuros suplementos se irá ampliando información sobre todas las civilizaciones.

Aruka

Los Xenos Aruka son lo más parecido a una especie alienígena de entre todas las creaciones del Programa de Adaptación Genética de la Vieja Tierra. La genética Aruka fue creada con genes de reptil para adaptarse a planetas con grandes extensiones semi-desérticas. Pese a lo exitoso del proceso colonizador pronto se pudo ver que los genes reptilianos estaban tomando una mayor presencia de lo esperado en la fase de asentamiento genético. Así, durante varias generaciones los humanos

con la modificación Aruka fueron sufriendo un achatamiento de la nariz hasta casi su desaparición y vieron amplificado su sentido del gusto hasta tal punto que pueden paladear los componentes de un compuesto utilizando la lengua.

Sin apenas tropas o flota de naves, tampoco tienen contacto con el espacio humano.

La Sincronía Drenel

Comúnmente conocidos como "los Drenel", la Sincronía es, de las civilizaciones Xenos, la más beligerante hacia lo que denominan "humanidad básica". Toma su nombre del primer planeta colonizado de su región del espacio, Drenel-Wolf 52654T, un planeta pantanoso.

La flota Drenel rivaliza en número con toda la del espacio humano, y la última vez que se vio una nave Drenel se calcula que su tecnología estaba medio siglo por delante de la de los descendientes de las naves colonizadoras.

Los Drenel se distinguen por la presencia de una placa polimérica en uno de los laterales del cráneo. Según los informes de inteligencia de la época del contacto, esto podría deberse a la instalación de dispositivos intracraneales de potenciación psi, pero no parece plausible por lo burdo de la solución.

El nombre de "Sincronía" parece provenir de que los líderes de su órgano principal de gobierno son un grupo de psíquicos en armonía mental.

Naciones Federadas de Sash'hnt

Es la civilización Xenos más cercana al espacio humano. Aunque no hay un área de exclusión, hace falta adentrarse varios par-

secs en el espacio Sash'hnt para encontrar un planeta habitado, lo cual ha contribuido a disminuir los contactos accidentales.

Las Naciones Federadas aún an a 24 planetas dispersos a lo largo de un sector casi sin colonizar. Los planetas deshabitados del espacio Sash'hnt se han convertido en gigantescas minas que producen los materiales necesarios para los planetas habitados.

Prácticamente no tienen flota, confiando en la flota Drenel para guardar su espacio.

Narmlat

Los Narmlat son la única especie realmente alienígena conocida por la humanidad. Su biología basada en el silicio les permite adoptar cualquier forma (mientras ello no suponga un cambio de volumen total) y cambiar su coloración superficial de cualquier manera excepto hacia las tonalidades rojas. Eso los ha convertido en personajes recurrentes en numerosas películas de holovisión, que aprovechan esta capacidad polimórfica para darle mayor interés a las tramas.

Sólo ha habido dos breves contactos con los Narmlat, y estos han ocurrido en la Gran Zona de Vacío del Borde Espiral-Exterior, por donde sus naves se mueven sin ninguna de las restricciones que tienen las naves humanas.

Siag

Con sólo seis planetas, es la menos extensa de las civilizaciones Xenos. Féreos defensores de las doctrinas Drenel, envían grandes cantidades de soldados a servir en sus flotas.

BESTIAS XENOS

© Blaukaro Psi

El Blaukaro recuerda, por su forma básica, a un gorila de la Vieja Tierra. Poseen tres ojos, uno en lo que podría considerarse la frente y otro en cada una de las sienes, permitiéndole así una visión periférica mucho más amplia de lo normal.

La estatura de los especímenes adultos capturados varía entre los dos metros y los

dos metros y medio. Su piel, muy dura, está cubierta por un pelaje dorado.

Atributos: Agilidad d10, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d12, Vigor d10.

Parada: 5 **Paso:** 9 **Dureza:** 12

Habilidades: Pelear d6, Notar d8, Lanzar d6, Sigilo d6, Intimidar d8, Psiónica d6 (Noquear).

Capacidades especiales: Cuando el Blaukaro reciba una herida emitirá una onda, cuyo efecto es equivalente al poder Noquear (realizará la tirada de psiónica correspondiente), que afectará a todos los seres en el radio de una plantilla grande.



Errantes de Fuego

Llamados así porque su forma es casi idéntica a la del Escarabajo Errante de la Vieja Tierra, los errantes de fuego viven en nidos subterráneos.

Errante de Fuego obrero

Con un tamaño entre cincuenta y sesenta centímetros de largo. Los errantes de fuego obreros están casi siempre fuera del nido para buscar nuevas fuentes de alimento. Durante sus búsquedas se mueven en gru-

pos de cinco individuos que se dispersan por el área de búsqueda y se reúnen cuando uno de ellos emite una señal que indica que ha encontrado alimento o es atacado.

Atributos: Agilidad d4, Astucia d4, Espíritu d8, Fuerza d10, Vigor d8.

Parada: 10 **Paso:** 6 **Dureza:** 6

Habilidades: Pelear d6, Notar d10, Sigilo d6.

Daño en CaC: Fuerza +d6



Ⓢ Errante de Fuego Reina

De color rojizo y de doble tamaño que los obreros, la Reina tiene la capacidad de emitir una descarga de sustancia ígnea pegajosa desde el extremo posterior de su caparazón, el cual levanta para atacar como si se tratase de la cola de un escorpión.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d12+1, Vigor d10.

Parada: 8 **Paso:** 6 **Dureza:** 11

Habilidades: Pelear d12, Lanzar d8, Notar d10, Sigilo d4.

Capacidades especiales: Una vez cada tres turnos, desde que se inicia el combate,

la Reina puede emitir un chorro de líquido incandescente que causa 1d8 de daño y que, en caso de no pasarse una tirada de agilidad, permanece activo un turno adicional sobre el objetivo.

Daño en CaC: Fuerza +d8

Espora Parásito

La espora parásito se introduce en su víctima a través de las vías respiratorias, heridas u oídos. Una vez dentro, se reproduce en el interior del huésped hasta llenarlo por completo, sustituyendo sus órganos internos por duplicados que son un híbrido entre el ADN del huésped y el de la espora. Este proceso tarda entre tres y seis días en realizarse (1d4+2 días).



Aunque la infección es fácilmente detectable, mediante análisis, a partir de la cuarta hora tras la entrada de las esporas en el organismo, el huésped no es consciente de lo que está ocurriendo hasta que el proceso de infección y duplicación se ha completado. Desde ese momento el infectado pierde por completo su

voluntad, y aunque retiene sus habilidades y parte de sus procesos cognitivos, estos están al servicio de la espora.

Los atributos y rasgos del infectado permanecen casi idénticos, excepto lo siguiente:

- **Paso** -1.
- **Dureza** +1.
- Todas las armas, salvo los bláster tienen un penalizador de 2 al daño.

El infectado se ve impelido a tener contacto con otros seres para propagar la infección. En caso de que consiga dejar inmovilizada a una víctima, la espora invadirá a la nueva víctima y después fusionará los dos cuerpos (el del que ha realizado el contagio con el del que lo ha recibido) en uno solo. Cuando ha conseguido esto, el organismo resultante explota liberando esporas diminutas que pueden permanecer hasta seis días en suspensión en el aire.

Lobo Blashtok

Llamado así porque en el planeta Blashtok III fue el que primero en el que se descubrió. Esta especie puede encontrarse en muchos planetas del espacio humano con distintas variantes. La gran diferencia es que la variedad Alfa, la más peligrosa, de esta especie sólo se encuentra en Blashtok

III, donde es usado por algunos clanes del planeta como animal de combate.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d10.

Parada: 6 **Paso:** 10 **Dureza:** 6

Habilidades: Pelear d6, Notar d6, Sigilo d6, Intimidar d8.

Capacidades especiales: El Lobo Blashtok es un depredador que ha desarrollado resistencia psi, por lo que para cualquier acción psi cause efecto sobre él, el psíquico que activa el poder tiene que obtener un aumento en la tirada de activación del poder. **Daño de mordisco:** Fuerza +d6

ⓐ Variante Alfa

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d10, Vigor d10.

Parada: 7 **Paso:** 10 **Dureza:** 8

Habilidades: Pelear d8, Notar d6, Sigilo d6, Intimidar d8.

Capacidades especiales:

- El Lobo Blashtok es un depredador que ha desarrollado resistencia psi, por lo que para cualquier acción psi cause efecto sobre él, el psíquico que activa el poder tiene que obtener dos aumentos en la tirada de activación del poder.

- **Ataque a la cabeza:** Con un penalizador de 2 en lugar de con el de 4 habitual.

Daño de mordisco: Fuerza +d6



LECTURAS INTERESANTES

Uno nunca es capaz de reconocer todas las influencias que ha tenido en lo que escribe, no porque no quiera, sino porque algunas han pasado a ser parte de su forma de ver un tema. En esta lista están las novelas (y un par de estudios temáticos) que más han influido en mí para escribir Caerdroia y sus suplementos.

- **Anatema** – Neil Stephenson
- **Bill, Héroe Galáctico** – Harry Harrison
- **Cadete del Espacio** – Robert A. Heinlein
- **David contra Goliat: Guerra y asimetría en la Edad Contemporánea** – Daniel Macías Fernández
- **Dune** – Frank Herbert
- **Efímeras** – Kevin O'Donnel Jr.
- **El combatiente a lo largo de la historia: imaginario, percepción, representación** - Ponencias del I Coloquio internacional de Historia Bélica.
- **El hombre demolido** – Alfred Bester
- **El juego de Ender** – Orson Scott Card
- **Hyperion** – Dan Simmons
- **La flota perdida** – Jack Campbell (John G. Henry)
- **La guerra interminable** – Joe Haldeman
- **Mi nombre es Legión** – Roger Zelazny
- **Pórtico** – Frederik Pohl
- **Por su propios medios** – Robert A. Heinlein
- **Relatos de Robots** – Isaac Asimov
- **Semillas Estelares** – James Blish
- **Todos sobre Zanzibar** – John Brunner
- **Tropas del Espacio** – Robert A. Heinlein





EL UNIVERSO MÁS ALLÁ DE LAS APARIENCIAS

En esta parte del manual encontrarás, además del generador de aventuras y unas historias salvajes, información que está más allá del conocimiento general que los jugadores suelen tener sobre la ambientación. Esta información te proporciona la oportunidad, como Director de Juego, de comprender por qué la historia reciente del universo humano se ha desarrollado como lo ha hecho.

No es necesario que la leas. Lee la información de esas páginas sólo si estás segu-

ro que no vas a ser jugador en las campañas que se publicarán más tarde, no dejes que tu curiosidad te estropee llegar con la inocencia del desconocimiento a las posibles sorpresas.

También puedes optar por dirigir tus partidas sin utilizar ninguno de los elementos que se van a exponer a continuación. La ambientación se sostiene igualmente sin ellos, de modo que en Caerdroia puedes escoger entre un entorno cifi normal o uno más cercano a la space-opera.

MERUMET

Claudio había hecho rodar los dados sobre la mesa. Cuando cesó el repiqueteo del metacrilato sobre la madera sintética hizo el recuento: cinco taus y una omega. Una tirada alta, pero no lo suficiente. Tendría que quedarse en la nave.

- Y con esto hemos acabado –había dicho Melissa, sonriente, frente a él, antes de levantarse y dirigirse a sus mandos en el puesto de navegación. Te unes al grupo de pringados. Míralo por el lado bueno, ganarás más y disfrutarás de una compañía exquisita.

Era cierto, pero seguía siendo un engorro. La Merumet era una buena nave, pero habían sacrificado ciertas comodidades a cambio de un precio menor en la compra, de modo que, ahora, mientras dos tercios de la tripulación se quedaban en la estación espacial Trimarde disfrutando de su parte de la paga, el resto tendría por delante un viaje de cuarenta y seis días con las mismas comodidades que una primitiva nave de la Era de las Confederaciones. Sin paradas de descanso, sin descensos planetarios y sin enviar o recibir comunicaciones salvo las obligatorias. Cuarenta y seis días, en esas condiciones y con la misma gente, en un ambiente cerrado. Pruébalo. Acabas hasta las narices, queriendo poder caminar tranquilo durante un rato sin encontrarte con nadie, lo cual, ya te lo digo yo, no es

posible.

Habían aceptado el trabajo porque estaba bien pagado. ¿Qué digo bien? Estaba fenomenalmente pagado. Sólo con el porcentaje destinado a fondo común ya podían pagar los plazos de la nave correspondientes a un período de dos años, y con eso, el resto de los plazos bajaba un trece por ciento. Un lujo. Y si después todos ponían un poco de su parte de la paga se podrían pagar los plazos de otro año más. Tres años en total en los que no estarían pendientes de un posible embargo de la nave. Incluso podrían mejorar un poco las habitaciones, que era en lo que habían ahorrado. Era un trabajo raro. Como quien dice sólo requería tiempo y paciencia, pero claro, en el espacio el tiempo de un astronauta se paga caro.

Farmacéuticas Deremar quería una nave especial: con los circuitos Cherenkov perfectamente aislados; bodega de carga en la parte trasera, lo más lejos del reactor que fuese posible, con capacidad de Salto DAS, con escudos, sin protección contra armas electromagnéticas y sin armamento de raíl. Farmacéuticas Deremar había descrito la Merumet como si la hubiesen comprado ellos. Además, si todo salía bien, gracias a esta misión obtendrían la capacitación Gamma-30 que les autorizaría a hacer saltos DAS de hasta treinta parsecs, de modo que se abrirían a un campo de negocio mucho más rentable.

El Conglomerado Medusa ya los había tanteado para un transporte de productos farmacéuticos si conseguían la Gamma-30, lo que podía suponer otros tres o cuatro años de plazos pagados de una sola tacada. Después, con los beneficios del siguiente, podrían instalar una IA más potente y, al poder prescindir de parte de la tripulación, los beneficios serían todavía mayores.

Sólo habían tenido que transportar estos... productos biológicos, tal y como les habían dicho.

Primer paso: Cargar los cuatro contenedores biológicos en Alecto. Fácil. Lo había hecho sin problemas.

Segundo Paso: Entrar a la zona de vacío del sector Anaán, retirar la cubierta protectora exterior del contenedor Uno y viajar durante seis días en Cherenkov forzado. Colocar de nuevo la cubierta protectora antes de abandonar la zona de vacío. Sin problemas, incluyendo el contacto con la Patrulla Sigma que interceptó la nave al salir de la zona de vacío. Unos profesionales como la copa de un pino. La decurión, que ni se inmutó cuando vio el manifiesto de transporte, se limitó a girar un poco la pantalla de mano para que el soldado que iba con ella pudiese verlo.

Tercer Paso: Dejar dos tercios de la tripulación en la estación espacial Trimarde para reducir el consumo y las emisiones electromagnéticas internas de la nave. Optamos por un sistema mediante sorteo.

Cuarto paso: Viajar quince parsecs y medio en velocidad Cherenkov, quitar la protección externa del contenedor número Dos y dejarlo orbitando en torno al sol del sistema más cercano a una distancia de 0.864 unidades astronómicas del mismo. Nuestro piloto hizo los cálculos sin dificultad. El contenedor quedó en una órbita estable.

Quinto paso: Viajar en Cherenkov forzado hasta un asteroide con núcleo de Iridio situado a catorce parsecs del anterior punto. Dejar el contenedor Tres. Aquí fue donde nos encontramos con la nave patrulla de las tropas convencionales del Protectorado. El teniente y los dos soldados que abordaron la Merumet también tuvieron una reacción encomiable. El teniente se limitó a arquear las cejas, y mirarme un par de segundos, antes de sellar el pase de registro.

Sexto Paso: Otros dieciséis parsecs en Cherenkov, dejar el contenedor número Cuatro en el espacio, sin la protección externa nuevamente, y saltar doce parsecs hasta el último punto.

Séptimo paso: Regresar en Cherenkov mientras se recogen todos los contenedores y se les colocan las protecciones. Largo y rutinario, pero fácil.

Octavo paso: Entregar los contenedores en la estación espacial que Farmacéuticas Deremar tiene en el espacio del Pacto de Valaut. Los soldados del Pacto fueron, con diferencia, los peores de todos los que encontramos; las risitas al revisar el manifiesto, los codazos, las miradas... como si fuesen unos críos.

Espero que entre los siguientes encargos haya algo realmente llamativo. No quiero que se nos siga conociendo como "la nave de la caca".



15. VERDADES

LAS NAVES BOTÁNICAS

No todas las naves NB son lo que parecen. Algunos gobiernos han aprovechado sus peculiaridades para introducir espías infiltrados que, de ese modo, pueden circular libremente por el espacio o para realizar experimentos prohibidos por los Senados Espaciales, mientras que otras son aprovechadas para la compra-venta de productos prohibidos en los sectores por los que transitan.

Esto no es algo tan oculto como pueda parecer, muchos gobiernos lo saben, pero se permite por las ventajas que ofrecen esas naves a la humanidad a pesar de esos "devaneos ilegales".

Hay dos naves NB que, pese a cumplir aparentemente los requisitos formales, han sido diseñadas con fines completamente distintos, extremo que es desconocido para todo el mundo salvo para quienes las

financiaron. Esas naves son la *NB02-Bahía Botánica* y la *NB31-Sigfrido*.

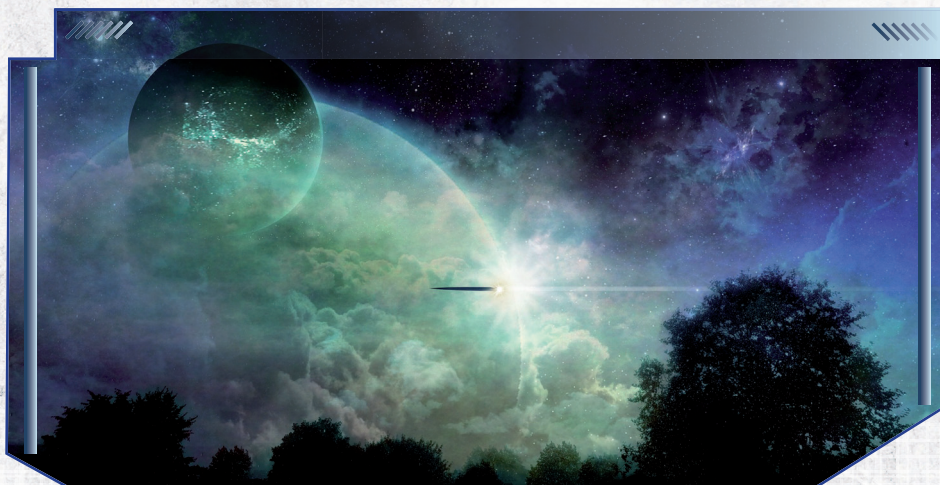
La *NB02-Bahía Botánica* es, en realidad, una nave de invasión, desarmada, pero repleta de tropas (cien Legiones Sigma en sueño criogénico) y naves de combate, que se mueve por el Borde Xenos en espera de ser necesaria en caso de guerra contra los mundos Xenos.

La *NB31-Sigfrido*, aunque muy cercana a su propósito oficial, destina una gran cantidad de su espacio al diseño de nuevas armas y a la experimentación biológica en seres humanos.

EL INCIDENTE CAERDROIA

Este es uno de los secretos mejor guardados por todas las facciones que se vieron implicadas.

En el año 727 c.a. la nave Saraiba, con



tripulación conjunta de las confederaciones de Anaán, Corporativa y Nueva Galicia, que se encontraba realizando una misión de exploración en el espacio profundo, descubrió un planeta habitable que fue, posteriormente, bautizado como Caerdroia. La versión más extendida del incidente dice que las discusiones sobre la posesión de ese planeta desataron un conflicto interno en la tripulación de la *Saraiba* que derivó en un enfrentamiento armado en el interior de la nave, el cual acabó con la muerte del heredero de una de las corporaciones fundadoras de la Confederación Corporativa.

Dicha muerte sería el detonante que haría explotar una situación política ya de por sí extremadamente delicada. El Incidente Caerdroia, como se denominó a los hechos ocurridos en la *Saraiba*, llevó a la escalada militar que finalmente dio lugar a la Guerra Corporativa.

Esos es lo que se dice.

La realidad, como podrán comprobar tus jugadores en el escenario "*Saraiba*" de la campaña *Tiempos Interesantes* es bien distinta.

La realidad es que los tripulantes de la *Saraiba*, durante su viaje de exploración, fueron testigos de la salida de un Salto DAS de varias naves Drenel, casi destruidas, que se encontraban en combate con la nave que inmediatamente después saldría del subespacio: la *Caerdroia*, la última de las grandes estaciones móviles de combate de la Vieja Tierra.

Los tripulantes de la *Saraiba* abordaron la *Caerdroia* y descubrieron que la nave había sido enviada allí, alejándola de la guerra contra las naciones Xenos que en ese momento estaban atacando la Tierra, para que los descendientes de las naves generacionales la encontrasen y usasen su tecnología para poder resistir en la, más que probable, guerra contra los Xenos que tendrían que librar cuando estos finalizasen la conquista de la civilización terrestre.

Aunque casi toda la tripulación de la *Caerdroia* había fallecido y se encontraba

en un extraño estado de estasis molecular, debido a la irradiación de partículas subespaciales que se habían introducido en la nave a través de una gran brecha en el casco, la Tierra había enviado a cincuenta científicos y a su mejor almirante en animación suspendida, diez mil armaduras de combate y planos técnicos de armamento y tecnologías (la de escudos, por ejemplo) que se encontraban décadas por delante de las investigaciones disponibles en ese momento en el espacio humano colonizado por los descendientes de las naves generacionales.

Recuerda que la *Saraiba* llevaba una tripulación compuesta por personal de las Confederaciones de Anaán, Corporativa y de Nueva Galicia, así pues, ¿qué ocurre cuando facciones tan distintas se ven en la tesitura de decidir qué hacer con esa información y con la posible nueva tecnología que apareció de la nada?

Las discusiones sobre qué hacer con el material de la *Caerdroia*, sobre si revelar o no su existencia y sobre qué actitud tomar hacia los Xenos, sabiendo que estaban atacando la Tierra y en algún momento atacarían el espacio humano, fueron la causa de la Guerra Confederativa.

En el suplemento *Tiempos Interesantes* encontrarás una descripción completa (y jugable) de este acontecimiento en la partida llamada *Saraiba* pero, mientras tanto, recuerda que por algún motivo todas las facciones implicadas han procurado mantener oculto el hecho de que se ha tenido contacto con la Vieja Tierra.

LA CONFEDERACIÓN CORPORATIVA

Después del Incidente Caerdroia, la Confederación Corporativa luchó por el control de los restos de la *Caerdroia*, pero también lo hizo por algo que otras facciones desconocen, por el control de los restos de una civilización anterior a la llegada de las naves generacionales que sus tropas descubrieron en el espacio inexplorado de ese sector y en el Mundo de Mireia.

Ese, y no otro, fue el motivo por el cual, cuando la Confederación Corporativa comenzó a perder la guerra, se retiró a los territorios que ocupa actualmente. Podrás encontrar más información al respecto en el suplemento *Citius*.

EL SERVICIO DE EXPLORACIÓN

El SdE tiene, sin lugar a dudas, las mejores naves del universo humano y sus IA son las más estables. Nadie pone en duda la labor que ha realizado y continúa realizando en pro de la expansión de la humanidad.

Lo que nadie sabe es que el SdE tiene un ejército adiestrado, con armamento que está años por delante de las capacidades del resto del espacio humano.

La noticia de la desaparición de la Viajero I en el 588 c.a causó un gran revés económico al SdE, ya que los gobiernos planetarios se plantearon la posibilidad de suspender ese tipo de misiones. Eso es algo que todo el mundo sabe.

Lo que nadie sabe es que la Viajero I fue la primera nave en encontrarse con las interrupciones espacio-temporales causadas por los monolitos de la desaparecida civilización M'atui. La guerra de estos contra

su gran enemigo, los Marlacs, causó una fractura en el tejido del universo que había disgregado el espacio-tiempo, causando las zonas de vacío y que en zonas de algunos planetas se tuviese acceso a dos universos distintos.

A causa del desfase temporal, cuando en el 657, sesenta y nueve años después de su partida, la Viajero I regresó a la base de salto, para su tripulación solamente habían transcurrido dos años, durante los cuales se habían dedicado a recoger información sobre los desaparecidos M'atui, su tecnología, los monolitos y, sobre todo, acerca el planeta que conocemos como Baltia, antigua capital de la civilización M'atui, cuya contraparte en el universo humano tiene un acceso en las montañas de Relosor que permite la comunicación entre ambas versiones del planeta.

Más información en el suplemento *Citius*.

EL PROTECTORADO DE ANAÁN

Muchos historiadores alaban los resultados de los Acuerdos de Anaán y de la creación, gracias a las reuniones de cientos de especialistas, de una estructura tan



bien planificada como es el Protectorado. La realidad es que no se diseñó allí.

Tras el Incidente Caerdroia, los tripulantes supervivientes de la nave Saraiba regresaron a sus lugares de origen e informaron de lo ocurrido, lo que dio lugar, de inmediato, a un saqueo planificado de la nave Caerdroia (la cual descendió al planeta, cuyo nombre vino a raíz del de la nave). Bancos de datos, cápsulas criogénicas, armamento, instrumental y personal desperdado fueron retirados en apenas unos meses, dejando la nave en poco más que una estructura con motores. Cuando la Confederación Corporativa supo lo que realmente había ocurrido ya era demasiado tarde y, tal y como los promotores del incidente esperaban, dio comienzo a una guerra que se expandió por todo el espacio humano.

La guerra tuvo el efecto esperado y sirvió como excusa para sacar a la luz muchas de las "supuestas" investigaciones tecnológicas que, realmente, ya se habían extraído de la Caerdroia. Sí bien es cierto que la tecnología extraída fue mejorada y superada por los científicos que habían viajado en la nave y ahora estaban establecidos en Caerdroia y en el Mundo de Mireia. Estos, libres ya de las estrecheces de personal y de recursos que habían tenido en la Tierra, habían podido expandir el alcance de sus proyectos de investigación.

En cuanto a la estructura del Protectorado, como se dijo antes, tampoco es mérito de las reuniones, sino que es una réplica de la estructura de las fuerzas de la Autoridad Solar que se habían establecido en la vieja Tierra, de las que se tuvo conocimiento gracias a los bancos de datos de la Caerdroia.

Pese a la imagen que se da hacia el exterior, el núcleo del Protectorado, aunque sólido, no está libre de fisuras. La Unión Confederativa se creó por necesidad y porque el material extraído de la Caerdroia estaba repartido entre las dos confederaciones fundadoras, pero en la Confederación de Nueva Galicia siempre hubo facciones discordantes sobre esa unión. Fue una unión necesaria, pero no completamente deseada.

Más tarde, las nuevas incorporaciones al Protectorado aceptaron la estructura impuesta, pero algunas de ellas fueron muy reticentes a ceder el control sobre el espacio interplanetario. Con el tiempo se han ido limando las asperezas, pero eso no evita que existan facciones dentro del Protectorado.

LA SOCIEDAD DEL ASTADO

La Sociedad del Astado es un "grupo de inteligencia", que se formó en la Confederación de Nueva Galicia en el momento de la creación del Protectorado, compuesto por Soldados Sigma y miembros del Servicio de Exploración.



Un alto porcentaje de los integrantes de las Legiones Sigma y el SdE tienen su origen en la antigua Confederación de Nueva Galicia (un 27% de los Soldados Sigma y un 36% de los miembros del SdE provienen de esa región del espacio, y en muchas familias en cada generación se pueden encontrar tanto soldados Sigma como exploradores

del SdE). Cuando nació el Protectorado, el SdE llevaba más de ciento cincuenta años en funcionamiento y, como medida de precaución para posibles problemas con su supervivencia, había desarrollado un servicio de inteligencia que tenía agentes en todas las confederaciones (todas, incluida la Corporativa). Los soldados de Nueva Galicia que iban en la nave Saraiba eran, asimismo, activos reclutados por el SdE, con lo cual, al convertirse dichos soldados en los primeros Sigma, la unión entre las Legiones y el SdE se convirtió en algo inevitable.

La Sociedad del Astado ve al Protectorado como el mal menor de entre todos los posibles para la humanidad, por eso sus miembros no influyen en los asuntos de importancia vital. Sin embargo, sí que ejercen su influencia para que el Protectorado evolucione en la dirección que ellos creen mejor.

TECNÓCRATAS DE MIREIA

Los habitantes del Mundo de Mireia siempre han tenido una mentalidad de unión y supervivencia a causa del planeta en el que viven. Además, la resistencia que opuso el planeta a las fuerzas corporativas elevó, todavía más, la sensación de unidad entre la población.

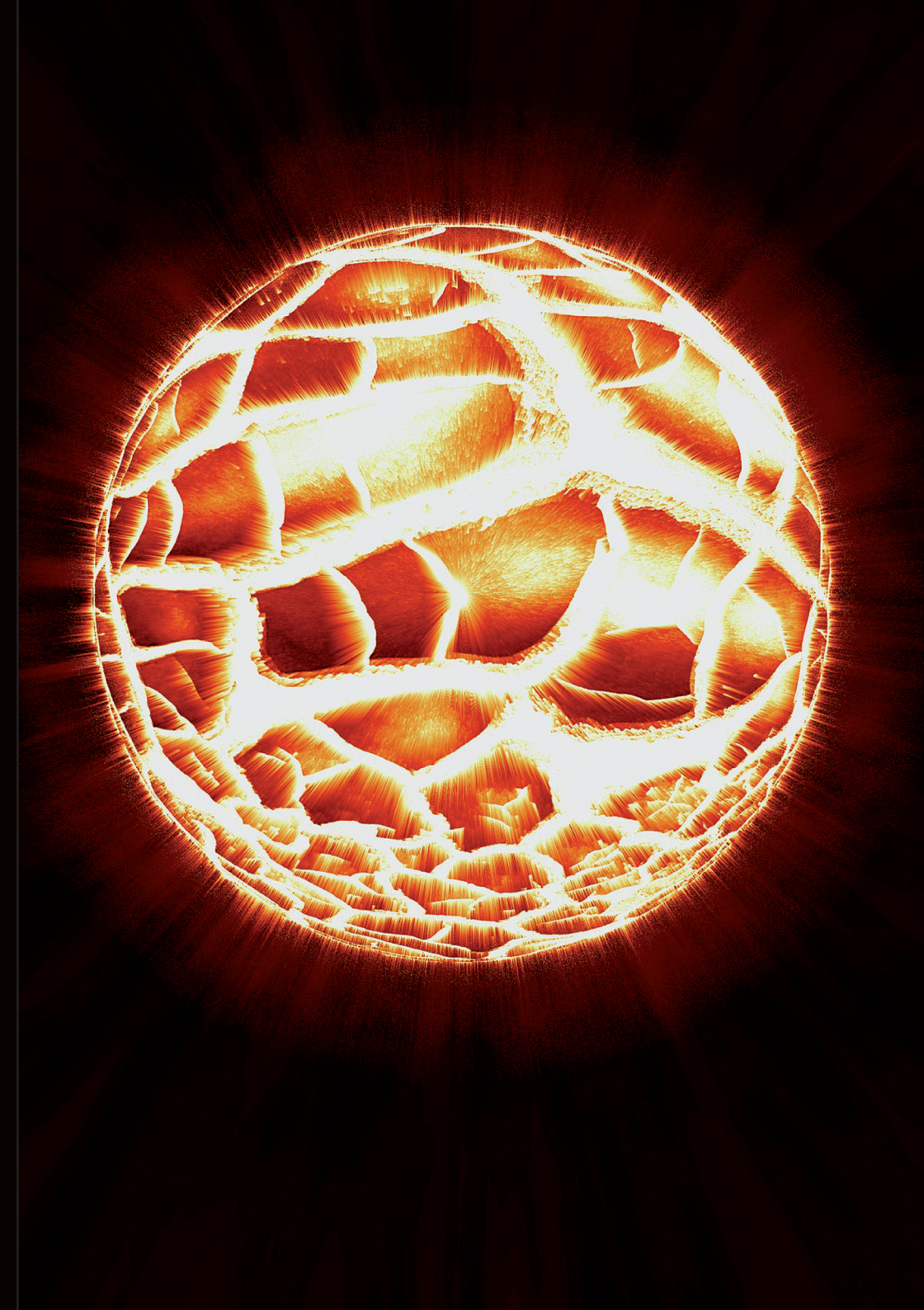
Esa resistencia, junto a la llegada de los científicos de la Caerdroia, formó en cierta parte de sus habitantes la idea de un

destino manifiesto, de estar destinados a controlar todo lo que les rodeaba. Tenían los mejores científicos, tenían grandes soldados, un mundo inconquistable, ¿porqué tenían que ser una pieza menor en la política espacial? Fue entonces cuando los descontentos con la nueva situación formaron la facción Tecnócrata.

Esa facción fue la que, estudiadas las posibilidades estadísticas de desarrollo del Protectorado, optaron por forzar al gobierno del planeta a la integración plena, ya que de ese modo, formando parte del "núcleo duro" del Protectorado, tendrían mejores posibilidades de influir en las decisiones de éste para guiarlo hacia una futura tecnocracia.

La facción tecnócrata ha conseguido que cerca del 30% de las inversiones en I+D del Protectorado se centren en las instalaciones del reconstruido Mundo de Mireia, con lo cual, la dependencia del Protectorado con respecto al planeta se ha ido incrementando con los años. Al mismo tiempo, los tecnócratas han procurado que las instalaciones militares del mundo se centren en el entrenamiento de comandos, buscando una nueva forma de librar la guerra en el futuro, en la que pequeños grupos de soldados con fuerte apoyo tecnológico sean capaces de realizar las mismas misiones que ahora realizan grandes contingentes de tropas.





16. EFECTOS DEL DAS

Aunque el efecto potenciador de las capacidades psíquicas latentes que tiene el proceso del Salto DAS es de sobra conocido, no ocurre lo mismo con el efecto que tiene sobre los telómeros. Los telómeros, las estructuras protectoras del ADN, juegan un importante papel en el envejecimiento humano. El acortamiento de los telómeros es uno de los elementos principales de la interrupción del ciclo celular y de la caída en el factor de regeneración de los tejidos, causando así el envejecimiento orgánico.

El proceso de desintegración-reintegración molecular constante, al que se someten las naves estelares cuando viajan en impulso Cherenkov, se produce de forma mucho más rápida y brusca durante un salto DAS, lo que puede causar una variación en la longitud natural de los telómeros y, con ello, en el proceso natural de envejecimiento; si bien se estima que la afectación telomérica sólo se produce en saltos DAS de más de treinta y cinco parsecs.

Los efectos de la modificación de los telómeros pueden ser los siguientes:

- **Anclado:** El más común. Se produce un estancamiento temporal en la longitud de los telómeros. Como todos los efectos de la modificación telomérica su duración no es siempre idéntica. Los casos conocidos de anclado tienen una duración aproximada de entre un mes y siete años, durante los cuales la persona no envejece.

- **Alargamiento:** Los telómeros inician un proceso de alargamiento que causa un rejuvenecimiento de la persona. El alargamiento suele durar entre uno y seis años, seguido –tras acabar la fase de alargamiento– de una fase de anclado como la descrita anteriormente con la misma duración que la fase de alargamiento.

- **Acortamiento:** El menos frecuente, pero el más peligroso, ya que durante el período de acortamiento –entre uno y cinco años aproximadamente– la persona envejece el doble de rápido.

Todos los grupos de poder que conocen estos efectos han optado por mantener a la población en la ignorancia a este respecto. ¿Cómo sería una sociedad en la que se pudiese llegar a los quinientos años gracias a los viajes en DAS? ¿Qué desigualdades se crearían entre los que podrían costearse un régimen periódico de saltos DAS y aquellos cuya economía no se lo permitiese? Un factor de desequilibrio como este debe mantenerse a raya, por eso, salvo excepciones, no se permite que las rutas civiles realicen saltos DAS mayores de veinte parsecs (muy lejos del límite de treinta y cinco).

Sin embargo comienza a haber un número, muy limitado, pero creciente, de personas cuya edad aparente está muy por debajo de su edad normal; miembros del SdE y soldados Sigma en su mayor parte, que por necesidades del servicio se han visto obligados a realizar numerosos saltos por encima de los límites establecidos.

Las medidas tomadas con ese personal han sido variadas. En estructuras como el SdE no existe ese problema por la naturaleza de los servicios prestados y por el escaso contacto regular de sus miembros con la población en general, en otras organizaciones se ha optado por el traslado periódico de la persona o su asignación a un destino en el cual el nivel de acceso sea tan restringido que su longevidad no tenga importancia.

Para representar esto en el juego, en el caso de que alguno de tus jugadores realice un salto DAS de más de 35 parsecs, realiza una tirada en la siguiente tabla:

| ID100 | RESULTADO |
|--------|-------------------------|
| 1-3 | Acortamiento / 1d5 años |
| 4-82 | Anclado / 1d8-1 años |
| 83-100 | Alargamiento / 1d6 años |

Un nuevo salto DAS interrumpiría el proceso telomérico iniciado y lo sustituiría por el nuevo proceso obtenido en la tabla, con la excepción de: los alargamientos, que se suman y la combinación alargamiento seguido de anclado, que mantiene el paso de rejuvenecimiento, pero cualquier fase de anclado posterior es sustituida por la duración de otra fase de anclado posterior.

Para aclarar lo anteriormente dicho, que puede ser complejo de entender, se muestran las posibles combinaciones:

- Anclado seguido de anclado – Sólo cuenta el primer anclado.
- Anclado seguido de alargamiento – Sólo cuenta el alargamiento.
- Anclado seguido de acortamiento – Sólo cuenta el acortamiento.
- Acortamiento seguido de anclado – Sólo cuenta el anclado.
- Alargamiento seguido uno o varios anclados – Se produce el alargamiento (sin su propio anclado) y después se produce el efecto del primer anclado obtenido.
- Alargamiento seguido de acortamiento – Sólo cuenta el acortamiento.
- Alargamiento seguido de alargamiento – Se suman los alargamientos.



EL UNIVERSO MÁS ALLÁ DE LAS APARIENCIAS

GENERADOR DE HISTORIAS SALVAJES

A continuación encontrarás una serie de tablas que te permitirán construir el esqueleto básico de una aventura ambientada en Caerdroia. La aventura "Rescate", que está unas pocas páginas más adelante, ha sido construida utilizando este generador.

PASO 1: TIPO DE MISIÓN

| ID12 | TIPO DE MISIÓN |
|------|----------------------------|
| 1 | Exploración |
| 2 | Mensajero |
| 3 | Escolta |
| 4 | Rescate |
| 5 | Vigilancia |
| 6 | Recuperación |
| 7 | Busca y captura |
| 8 | Protección |
| 9 | Incursión |
| 10 | Peligro espacial |
| 11 | Falsa bandera |
| 12 | Tira dos veces (ignora 12) |

- **Exploración:** El fondo de un océano, una zona de vacío, un planeta deshabitado..., todo eso son oportunidades de ser los primeros en llegar donde otros no han estado. Si obtienes este resultado, y vas a seguir generando la aventura de forma aleatoria, no des por sentado que ésta vaya a transcurrir en una misión de exploración; obviamente es probable, pero puede que por el camino sean atacados por piratas... Mensajero: La información es poder y, a veces, es necesario transportarla de tal modo que los competidores no puedan

acceder a ella. También puede ser necesario transportar algo relativamente pequeño de forma discreta... Las posibilidades son muy amplias.

- **Escolta:** Este resultado y el de protección son muy similares. Escolta hace referencia a la protección de algo o alguien durante un viaje.

- **Rescate:** De personas.

- **Vigilancia:** Dependiendo del tipo de personajes que hayan creado los jugadores, esta misión puede tener distintas implicaciones: no es lo mismo una misión de vigilancia para un servicio de inteligencia que ser unos mercenarios de mala muerte contratados para vigilar al hijo descerebrado de un Señor de la Guerra.

- **Recuperación:** Investigar los restos de construcciones espaciales (estaciones, naves...) y salvar todo lo salvable, incluso la propia estructura espacial podría ser objeto de una posible recuperación.

- **Busca y captura:** Capturar a un peligroso delincuente, encontrar un espécimen de animal Xenos para un zoo, recuperar a Fluffy, la mascota favorita de una familia de millonarios, etc. Todo eso entra en esta opción.

- **Protección:** Lo mismo que la de escolta, es decir, proteger algo o a alguien, pero esta vez en un entorno estático.

- **Incursión:** Contra un oponente enemigo. Peligro espacial: Algo desconocido que hay en el espacio supone un peligro y los personajes tienen que actuar para investigar o detenerlo (si fuese algo conocido entraría dentro de la categoría "Rescate").

- **Falsa bandera:** Los personajes van a realizar una misión haciéndose pasar por quien no son. Tira de nuevo para determinar la misión (ignora los resultados de 11 y 12) y en la Tabla 2, para determinar por quien van a hacerse pasar (ignora un resultado que sea el mismo que el de su propio patrón).

PASO 2: PATRÓN

Esta tabla puedes obviarla si tus personajes ya tienen una motivación para la aventura o si tú, como DJ, también lo tienes claro. Puedes usarla también para definir la opción de "Facción opuesta" o la de "Falsa bandera".

| 108 | PATRÓN |
|-----|---|
| 1 | Conglomerado empresarial |
| 2 | Un patrón de la Confederación Corporativa |
| 3 | Protectorado |
| 4 | Servicio de Exploración |
| 5 | Planeta firmante |
| 6 | Señor de la Guerra |
| 7 | Particular |
| 8 | Contratante anónimo |

Una vez hayas determinado el patrón, profundiza un poco en el mismo, ¿Cómo es? ¿Cómo ve a los PJ? Ten en cuenta que esto no tiene porqué hacer referencia a la posible organización contratante/que organiza la misión, sino a la persona en concreto que lo hace.

Lanza 1d6 y añade +1 por cada rango de experiencia, por encima de novato, del personaje del grupo de PJ que menos experiencia tenga:

| 106 + X | RESULTADO |
|---------|--|
| 1 | El patrón es alguien con mala reputación. Sus contratos siempre tienen problemas |
| 2-3 | El patrón es conocido porque sus encargos nunca son como dice, pero es buen pagador |
| 4-5 | El patrón no tiene nada especial |
| 6 | El patrón tiene fama de cor-rección en los tratos y ser alta-mente cumplidor, incluso pudi-endo mejorar las ofertas según los objetivos alcanzados |

7+

El patrón es alguien importante, una personalidad carismática que suele dar apoyo posterior a aquellos que trabajan bien para él, además de mejoras en el pago convenido si le gusta como se ha realizado el trabajo

PASO 3: ¿DÓNDE SE DESARROLLA PRIN-CIPALMENTE LA AVENTURA?

| 108 | LUGAR |
|-----|------------------------------------|
| 1 | Planeta deshabitado |
| 2 | Planeta inexplorado |
| 3 | Zona de exclusión Drenel |
| 4 | Espacio Corporativo |
| 5 | Espacio inexplorado |
| 6 | Estación colonizadora |
| 7 | Recurso de producción |
| 8 | Vehículo espacial (cualquier tipo) |

PASO 4: LO INESPERADO

Como puedes ver, no hay una opción que implique sacar dos cartas, saca todas las cartas que quieras.

| CARTA | INESPERADO |
|-------|-----------------------------------|
| Joker | Ruina de las naves generacionales |
| 2 | Ruina pre-naves generacionales |
| 3 | Desastre natural |
| 4 | Fenómeno de anomalía |
| 5 | Traición |
| 6 | Terroristas/saboteadores |
| 7 | Piratas |
| 8 | Enfrentamiento entre facciones |
| 9 | Desastre científico |
| 10 | Con el tiempo contado |
| J | No es quien parece ser |
| Q | Enemigo mío |
| K | Retorno |
| As | Enemigo vivo |

- **Ruina de las naves generacionales:** No tiene porque tratarse de los restos de una nave generacional aún no descubierta, puede ser una parte de la misma, restos del naufragio de una nave de desembarco, un monolito que indique que en ese planeta se realizó un desembarco fracasado... Sea como sea, la presencia de esas ruinas ha favorecido que se desarrolle algo que sorprenderá a los jugadores: insectos que se alimentan del metal, una fuga que aún emite radiación, etc. También ten en cuenta que podría ser un trozo de una nave generacional flotando en el espacio. Si vas a usar en tus aventuras el descubrimiento de una nave generacional no descubierta, y quieres que ésta sea explorable, quizás fuese mejor que le dedicases una aventura para ella en lugar de ponerla como un giro interesante, ¿no crees?

- **Ruina pre-naves generacionales:** ¿Qué había en donde ahora se desarrolla la civilización humana antes de la llegada de esta? ¿Y en ese planeta o zona del espacio? Restos de una antigua civilización, un virus de millones de años de antigüedad que se activa... Tienes enormes posibilidades.

- **Desastre natural:** Los PJ se ven afectados por un desastre natural que afecta a la misión: terremotos, ondas de choque, una estrella que implosiona, un maremoto, etc. Cualquier cosa que tenga graves repercusiones en el entorno y no sea causado por el hombre (ni el Xenos).

- **Fenómeno de anomalía:** Usa esta opción solamente si parte de la misión se desarrolla en el espacio, si no es así repite la tirada. Durante el viaje por el espacio introduce algún tipo de fenómeno espacio-temporal que tenga una manifestación muy visible: una tormenta eléctrica en el espacio, estallidos de luz..., y que afecte al desplazamiento de la nave y sea susceptible de causarte daños (trátalo como daño por colisión). Si quieres que, aparte, el fenómeno cause algún otro tipo de efecto... es tu oportunidad.

- **Traición:** Un PNJ que creían amigo se revelará, en un momento u otro, como un antagonista peligroso.

- **Terroristas/saboteadores:** En Caerdroia, como en el mundo real, siempre existe la posibilidad de que haya facciones o grupos, de cuya presencia no se tiene constancia, influyendo sobre una situación. Este resul-

tado implica la introducción de una persona/facción/grupo cuya aparición posiblemente no fuese esperada y dispuesta a estropear la misión de los PJ.

- **Piratas:** Incluso en el núcleo de los Cien Mundos, en el mismo corazón del Protectorado, es posible que exista alguien, con una nave, dispuesto a sacar provecho del trabajo ajeno. Aunque tampoco tienes por qué ser literal, podrían ser asaltantes de caminos, o un pirata informático que roba información clave del ordenador de los PJ. Siéntete libre para abrir el concepto.

- **Enfrentamiento entre facciones:** La misión de los PJ se va a ver dificultada por las consecuencias del enfrentamiento entre dos facciones opuestas. Puede ser que les afecte directamente o que se vean en medio de un enfrentamiento en el que no querían verse involucrados.

- **Desastre científico:** La IA de una estación espacial ha tomado demasiada consciencia propia y ha decidido iniciar un malvado plan para exterminar la vida orgánica; un virus se ha liberado en un complejo científico y ha hecho que los investigadores que trabajaban con él se reduzcan a tamaño microscópico... Es tu oportunidad para sacarte algo inesperado e insólito de la manga.

- **Con el tiempo contado:** Los PJ disponen de tiempo limitado para resolver la misión.

- **No es quien parece ser:** La persona que ellos creían su enemigo no es el verdadero enemigo. Bien porque sea una marioneta de otro o porque todo pareció conspirar para que alguien pareciese el antagonista de los PJ, este es el verdadero oponente.

- **Enemigo mío:** Ocurre algo que fuerza a los PJ a trabajar durante un tiempo con su enemigo, ¿Qué ocurrirá al acabar esa tregua forzada?

- **Retorno:** Alguien que creían muerto, bien sea durante la partida actual u otra anterior, o un problema que parecía haber quedado resuelto, hace aparición nuevamente.

- **Enemigo vivo:** Los parámetros de la misión o el interés de la misma hacen que uno de los comodines enemigos tenga que ser, por fuerza, capturado vivo.

PASO 5: EL IMPULSO EN LA DIFICULTAD

Éste es el factor que puedes añadir a la partida que impulse adicionalmente a los personajes, ya sea por codicia, vanidad, altruismo, o si

el resultado lo permite, meterlo como una variable sobrevenida durante la partida.

| 1D8 | IMPULSO |
|-----|------------------------------|
| 1 | Restos, ruinas con beneficio |
| 2 | Fama |
| 3 | Amenaza |
| 4 | Minerales y metales |
| 5 | Reclamación territorial |
| 6 | Elemento tecnológico |
| 7 | Un secreto |
| 8 | Dinero |

PASO 6: EL ENEMIGO PRINCIPAL

| 1D8 | ENEMIGO PRINCIPAL |
|-----|------------------------------|
| 1 | Piratas |
| 2 | Facción opuesta |
| 3 | Tira de nuevo. Otro 3, Xenos |
| 4 | Mercenarios |
| 5 | Amenaza biológica |
| 6 | Xenos animal |
| 7 | Saqueadores |
| 8 | Protectorado |

Tras determinar quién es el enemigo principal, de forma genérica, céntrate ahora en las motivaciones profundas de ese enemigo. Tira 1d8, consulta el resultado en la tabla y adáptalo a lo que has obtenido en las tiradas de misión y enemigo principal. Para cada uno de los resultados se han puesto unos ejemplos.

| 1D6 | MOTIVACIONES |
|-----|--|
| 1 | Simple beneficio personal |
| 2 | Supervivencia |
| 3 | Forma parte de un plan más complejo |
| 4 | Es un lunático |
| 5 | Se ve forzado a causa de una situación sobrevenida |
| 6 | Enemigo oculto |

- **Simple beneficio personal:** Una de las más comunes motivaciones para cualquier acto. Un conglomerado minero que quiere hacerse con los derechos de un pequeño planeta, un coleccionista que busca la última pieza de su extraña colección... Todos esos son ejemplos de beneficio personal como motivación para actuar.

- **Supervivencia:** Lo que los PJ quieren sacar de un planeta es necesario para mantener el ecosistema, o la nave que quieren llevarse los PJ contiene una cura médica para la enfermedad del enemigo principal o, sencillamente, los PJ tienen como misión acabar con él y, lógicamente, se defiende porque quiere vivir.

- **Forma parte de un plan más complejo:**

La situación en la que se ven envueltos los PJ, aunque pueda parecer sencilla, en realidad forma parte de algo que se está desarrollando y que es más amplio de lo que ellos imaginan. El hijo del Señor de la Guerra, al que tienen que defender, podría ser un pacifista dispuesto a cambiar las cosas cuando llegue al poder y, facciones rivales que no están interesadas en la paz quieran matarlo, o, la nave que están intentando rescatar fue destruida por un conglomerado para evitar que se propagase una tecnología que haría que sus productos quedasen desfasados, o la pequeña instalación que tienen que destruir los PJ es en realidad la última pieza de un plan secreto para establecer un sistema de armamento secreto...

- **Es un lunático:** Si es un grupo podrían ser fanáticos, si es una persona que dirige una operación será un loco, o un megalómano.

- **Se ve forzado por una situación sobrevenida:** El enemigo en general, o quién lo manda en particular, no tenía ningún interés en que las acciones que han acabado llevando a la intervención de los PJ tuviesen lugar, pero por algún motivo (han secuestrado a algún familiar, es un soldado y cumple órdenes, etc.) se ha visto obligado a actuar.

- **Enemigo oculto:** Un rival de quien ha introducido en la aventura a los PJ es quien ha hecho que el enemigo entre en escena, con lo cual puede que los jugadores nunca sepan quién es el verdadero enemigo, que permanece oculto.



EL UNIVERSO MÁS ALLÁ DE LAS APARIENCIAS

HISTORIAS SALVAJES

INSTINTO DE SUPERVIVENCIA

Durante esta partida es importante que cada vez que describas una situación esperes un momento para ver cómo reaccionan los personajes, y que decisiones toman, antes de lanzarte a proporcionar más información. Deja que busquen ellos las posibles soluciones.

La partida comienza con los PJ, que son candidatos pre-inscritos en el SdE (Servicio de Exploración), embarcados en una nave hacia el planeta Baltia: su central. La nave es, les dicen, una de las de línea que el SdE alquila, en ocasiones, para transportar a los candidatos.

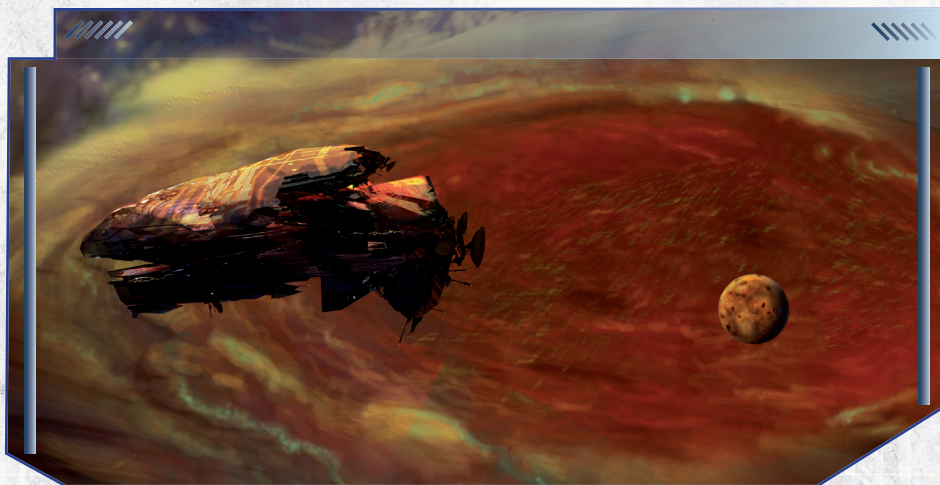
La nave es muy espaciosa y provista de todo tipo de comodidades, como si fuese la zona vip de una nave de vuelo de línea

comercial. Los espacios individuales están agrupados de seis en seis, y todos los PJ están en una de esas agrupaciones. Parte de las "comodidades" consiste en un grupo de pequeñas pantallas por las que se puede ver el espacio alrededor de la nave.

Cuando comienza la partida y los jugadores están sentados durante el viaje es el momento perfecto para un interludio, ya que todos van al mismo sitio y por el mismo motivo.

El ataque

Al acabar el interludio, una de las pantallas de exterior muestra imágenes de un fogonazo y después se apaga. Lo mismo se repite en otra, en la que antes del fogonazo se puede ver, brevemente, una nave estelar. Una vez hayas llamado la atención de los jugadores, describe como, a través de una de las pantallas, se ve a varios cazas y



a una nave de mayor tamaño acercarse mientras abren fuego. Las pantallas se apagan, la nave se sacude y comienzan a saltar las alarmas.

No es normal que unos piratas ataquen una nave del SdE, pero como en la que van no está identificada como tal, lo más probable es que busquen realizar un robo rápido o efectuar secuestros.

Unos tabiques se despliegan desde las paredes, aislando cada agrupación de seis asientos, al tiempo que comienzan a sonar instrucciones por los altavoces.

- *"Por favor, permanezcan en sus asientos y activen los elementos antidesplazamiento".*

- *"Bajo sus asientos disponen de una máscara respiratoria, manténganla disponible"*

- *"Mantengan la calma"*

Los PJ son candidatos al SdE, no son unos pasajeros cualesquiera, y están preparados para todo tipo de emergencias... o al menos así debería ser.

Después de que los PJ noten una nueva sacudida al tiempo que ven como se abolla la pared a su lado, los conductos de aire acondicionado comienzan a soltar, poco a poco, un gas oscuro mientras un olor a quemado lo invade todo. El gas va llenando poco a poco el compartimento en el que se encuentran.

Tarde o temprano los PJ acabarán poniéndose las máscaras respiratorias. Una vez las tienen puestas pueden observar en un panel interior información sobre calidad del aire exterior, posibilidad de mezcla del aire proporcionado por la máscara y, lo que es más importante, la autonomía respiratoria que la máscara puede proporcionar.

La máscara de la mitad menos uno de los PJ (determinálos al azar) está casi sin reservas. ¿Cómo puede ser? No lo saben. Si te preguntan díles que si la nave fuese del SdE en propiedad y no una alquilada esto seguro que nunca habría pasado... los malditos márgenes comerciales. Las más-

caras de los otros PJ tienen reservas para veinte minutos.

¿Van a compartir máscaras respiratorias cuando se le acabe la reserva a los más necesitados? ¿Van a dejarse morir sin ayuda los unos a los otros?

A medida que los PJ se vayan quedando sin oxígeno, ya sea de uno en uno, o casi todos a la vez, según el uso que hagan de las máscaras, pídeles que le den la vuelta a la ficha de personaje. No vale para nada con respecto al juego, pero crea sensación de ruptura en el jugador. Cuando todos los PJ estén inconscientes díles que pongan otra vez la ficha hacia arriba.

Despertando

Ya está anocheciendo cuando los PJ se despiertan magullados, con un punto de fatiga y diversos cortes y moratones por todas partes. Se encuentran en la superficie de un planeta, semi-atrapados entre los restos de su sección de la nave. Individualmente podrán salir de entre los restos con una tirada de Fuerza (recuerda la penalización por el punto de fatiga) o, si la fallan, con la ayuda de alguien que haya salido previamente. Una lluvia constante los empaqa.

Cuando están fuera de los restos pueden ver que, a pocos metros, hay otra sección separada de la nave (con seis asientos). Esa sección está llena de sangre salpicada y hay una mano seccionada en el suelo, el material aislante está rasgado por múltiples zonas. Si miran más lejos, los PJ se darán cuenta de que se encuentran en lo alto de una colina, desde donde pueden apreciar que se encuentran rodeados de selva. A su alrededor distinguen pequeños incendios provocados por los restos de la nave al estrellarse. Los incendios no tardarán mucho en extinguirse con la lluvia.

A los pies de la colina hay una sección bastante grande de la nave y a unos tres kilómetros se distingue lo que parece el puente de mando de la misma, en bastante buen estado. ¿Tres kilómetros, seguro? ¿Quién puede saberlo exactamente con esta lluvia y sin saber la distancia a la que está el horizonte en este planeta?

Si los PJ ignoran los restos que hay junto la colina y se dirigen hacia la jungla ignora los siguientes párrafos y pasa a la parte de la jungla.

Los otros supervivientes

En los restos al pie de la colina hay más supervivientes del impacto y están encendiendo una hoguera. Se sobresaltan cuando los PJ se acercan y les apuntan con armas improvisadas con ramas y trozos de la nave, pero cuando ven que son los PJ se relajan.

Les cuentan que:

- Se estrellaron hace dos días y que no esperaban que hubiese más supervivientes.

- Un grupo partió casi inmediatamente después de estrellarse hacia los restos del puente de mando, pero hace unas siete horas dejaron de lanzar la bengala que deberían lanzar periódicamente para indicar que se encontraban bien.

- Hay algo que ataca el campamento por la noche y la gente desaparece, o al menos desaparece la mayor parte de los cuerpos. Una de las secciones está llena de sangre y cortes como los que había arriba.

Durante la noche hacen guardia, y uno de los PJ alcanza a ver una forma humanoide, grande, que se desplaza alrededor del campamento por las copas de los árboles, pero no consigue distinguir de qué, o quien, se trata.

A la mañana siguiente, todavía lloviendo, varios de sus compañeros han desaparecido. Un PNJ propone enviar otra expedición hasta el puente de mando, pero deja claro que él no va a ir. Los PNJ restantes también se niegan a ir y proponen crear el campamento en lo alto de la colina. Si los PJ también se niegan a ir, la siguiente noche el grupo entero sufrirá un ataque. Recuerda. Es importante: Los PJ nunca ven como los PNJ son atacados.

Sigue con esta rutina de exterminio de PNJ hasta que los PJ se decidan a ir al puente de mando.

El puente de mando

Cuando los PJ parten hacia el puente de mando, irán equipados con agua, una pequeña reserva de alimentos y armas improvisadas (hacen el mismo daño que una daga). Ha dejado de llover, y en ocho horas de viaje llegan hasta el puente de mando (adquieren un punto de fatiga). El puente de mando está casi intacto, salvo una gruesa rama de árbol que hay clavada en la zona de controles. Tiene energía y se puede cerrar parte de él para mantenerse calientes y estar a salvo. Las comunicaciones no funcionan, ni siquiera la baliza. Las consolas funcionan y, esto les proporciona la siguiente información después de una tirada exitosa de Tecnología (equipos) con un penalizador de 2:

- La consola de sensores galáctica les indica que se encuentran en un planeta muy alejado de la ruta prevista.

- La consola de sensores planetaria muestra que se está recibiendo la señal de una estación repetidora. La estación se encuentra, tomando como referencia la velocidad a la que han viajado hasta ahora, a tres días de camino y, además, dada la señal que emite, podría tener un comunicador galáctico de punto a punto con algún mundo cercano.

Una búsqueda activa, o una tirada de Notar, hará que los PJ encuentren un pequeño almacén con raciones de supervivencia para cinco días, dos pistolas láser y cuatro cuchillos moleculares y tres trajes de viaje (dureza +1). No hay ningún tipo de luz, linterna o similar.

Si vuelven a por sus compañeros (en caso de quedar alguno vivo) para explicarles lo que han averiguado, encontrarán que el campamento está vacío y con claras señales de lucha.

El camino a la estación repetidora durará 1d4/2 días más de los tres días previstos. El primer día y la primera noche no ocurre nada. El segundo día, al amanecer, son atacados por **Decapitadores** (pág. 105 GG:CF), (número de jugadores entre 2, redondear hacia abajo).

La cabaña

Al atardecer de ese día llegarán junto a una explanada. En ella hay una cabaña construida de un material que parece obsidiana brillante. Alrededor de la cabaña hay varios agujeros de gran profundidad en el suelo que huelen a ácido.

La puerta de la cabaña está cerrada; está construida del mismo material brillante que el resto. La puerta cae al abrirla y se rompe en mil pedazos, por lo que pueden ver que el material de construcción es un mineral similar al carbón, pero reflectante. La cabaña tiene las paredes interiores fundidas en algunas zonas, como si hubiese sido sometida a gran calor.

Esta noche los PJ serán atacados por **1d4+1 escarabajos voltaicos** (pág. 109 GG:CF) que salen de los agujeros de la tierra.

- Si se quedaron en la cabaña, esta les proporcionará una cierta protección, pero debes tener en cuenta que no tiene puerta y tiene un hueco para ventana, pero sin ventana. Por dentro la cabaña es cuadrada de 5x5 metros, sin nada en el interior.

- Si continuaron camino por la noche, en lugar de quedarse en la cabaña, todos los PJ deberán realizar una tirada por agilidad. Los que la fallen habrán caído en un agujero de los escarabajos voltaicos y sufrirá una herida por ácido antes de conseguir salir. Además se enfrentarán a los escarabajos en campo abierto y a oscuras.

Acabado el enfrentamiento, los supervivientes (de haberlos) podrán continuar su camino y llegar, transcurrido el tiempo necesario y acumulando uno más de fatiga cada día, a la estación repetidora.

La estación repetidora

Se trata de un edificio grande, con una gigantesca antena de emisión en lo alto (90 metros). Está rodeada de una verja de metal que impide que los animales se acerquen al edificio, pero, en el teclado de acceso junto al portón, está escrito el código de acceso.

Cuando los PJ llegan a la puerta del edificio, descubren que pueden activar la

puerta sólo con acercar uno de los dispositivos de muñeca. Al entrar todos ellos, el suelo de la entrada comienza a moverse hacia abajo como si se tratase de un ascensor (que es lo que es en realidad). Tras descender durante casi un minuto, el ascensor se detiene en una sala en la que la actividad y el gjetreo son claramente visibles. Allí, dos de los PNJ que creían muertos, a los que se ve en perfecto estado de salud, les acercan unos lectores a los dispositivos de muñeca y, tras registrar su nombres, les dan la mano mientras sonrientes les dicen:

- *"Felicidades. Bienvenidos al Servicio de Exploración"*.

EL SOLDADO

Esta aventura transcurre en el planeta Trausia, que fue encontrado en una zona de vacío (algo excepcional y que permite usarlo como punto de referencia dentro de la misma) y del que el SdE puso a la venta los derechos de colonización. Aunque la aventura contiene todo lo necesario para que el DJ sepa lo que ha pasado, los PJ no tienen porque conocerlo, de modo que la aventura puede usarse como inicio de una campaña si se desea.

El planeta es casi perfecto para la colonización en el estado en que se encuentra, sin embargo, la baja tasa de oxígeno hace necesario un corto proceso de terraformación para que sea ideal. El comprador, un terrateniente del planeta Perseus (dentro de la zona corporativa), contrata a los jugadores para que acudan al lugar transportando medicamentos y conversores energéticos, tal y como se ha solicitado desde la base de terraformación. Se ha decidido contratar a mercenarios porque la salida de cualquier nave corporativa de su espacio propio podría parecer un intento de agresión contra el Protectorado y no se quiere asumir ese riesgo.

Si vas a dirigir esta aventura para un grupo de personajes que ya tiene nave propia, usa la que tienen, de lo contrario el empleador les proporcionará una nave, la Grendel.

Carguero Grendel

- **Nave Mediana.** Tamaño 8 Ac/VM 45/600
Trepada +2 **Dureza** 35(16) **Tripulación** 4
Energía 100 **Precio** 8.950.000 Cr.

- **Notas:** Armadura (5x), Atmosférica, Consola de sensores galáctica, Consola de sensores planetaria, Hangar, Reactor Cherenkov, Tripulación reducida (1x).

- **Armamento:** Lanzamisiles (munición 1x), Láser Pesado, Acelerador de masas tipo 6 (2x) (munición 2x).

El planeta se halla en un sector sin cartografiar en dirección exterior del sector Caerdroia. Cruzar el espacio del Protectorado no debería suponer demasiado problema, ya que una nave pequeña como la de los mercenarios no será tomada como una amenaza por las naves de Patrulla Sigma, sin embargo los jugadores encontrarán naves de saqueadores al cruzar el espacio inexplorado.

Encuentro: Naves de saqueadores

Cazas x2

- **Nave pequeña.** Tamaño 6. Ac/VM 70/900.
Trepada +3 **Dureza** 26 (11). **Tripulación** 1.

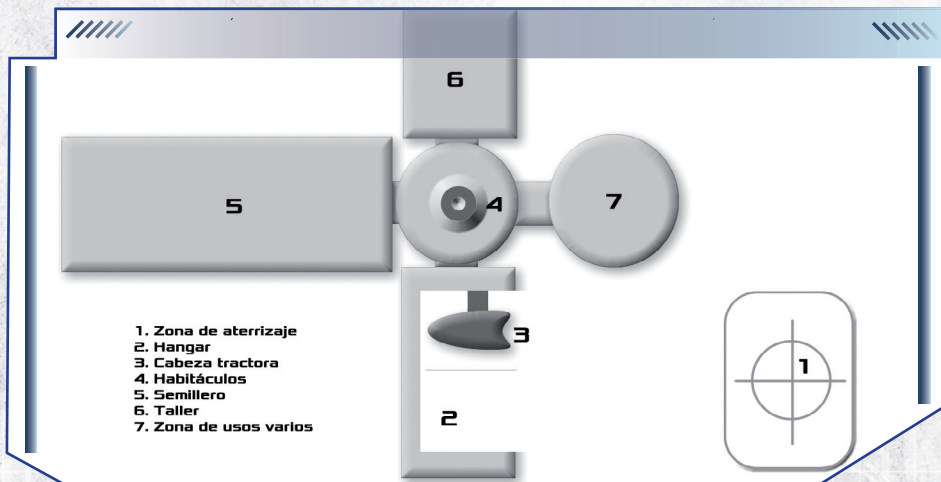
- **Notas:** Armadura (3x), atmosférico, CAM, escudos, IA, ordenador de puntería, pantallas deflectoras, velocidad superior 4x

- **Armamento:** Láser medio cuádruple (fijo), Láser medio doble.

Por suerte la Grendel está suficientemente armada y los saqueadores no deberían suponer un problema demasiado grande. Si los cazas son derrotados podrán continuar su camino. En caso de que los cazas de los saqueadores incapaciten temporalmente la nave de los PJ, aparecerá una tercera nave cuya tripulación se encargará del saqueo del carguero (dejarán los medicamentos pero se llevarán los conversores) de los PJ y, después, los dejará continuar su camino. Superado el incidente con los saqueadores los PJ llegarán a la órbita de Trausia. Utilizando los códigos de comunicación que les han facilitado podrán contactar con la base de terraformación. La comunicación es defectuosa, pero entre la estática pueden comprender las palabras "pedido de conversores energéticos urgentemente".

Si los PJ se toman la molestia de comprobarlo, descubrirán que la parte del mensaje que han podido comprender es parte, exactamente, del que se había recibido en Perseus solicitando el envío de suministros. Es, por tanto, aunque deben deducirlo los PJ, una grabación. Si no lo comprueban te sugiero que no se lo digas, así aumentará la sensación de que los eventos ocurridos en el planeta son más recientes de lo que realmente han sido.

Mientras se dirigen a la base de terraformación, realizando una órbita descen-



dente, pueden ver, en el lado del planeta opuesto a donde está la base, una de las máquinas terraformadoras en acción. Una gigantesca mole de doce kilómetros de largo por cuatro de ancho que "devora" ingentes cantidades de terreno por la zona frontal y expulsa la tierra tratada, y con semillas incorporadas en la mezcla, por la zona posterior.

La plataforma de aterrizaje se encuentra a doscientos cincuenta metros de las puertas de acceso a la base, que están en el hangar.

El exterior de la base: Está en un estado perfecto. Compuertas en perfecto estado, sin impactos perceptibles en la superficie y con los paneles solares exteriores limpios y produciendo energía (se puede comprobar tanto en la consola de los paneles como desde la base). En el exterior del hangar están las huellas de una de las cabezas tractoras que se alejan de la base.

El interior de la base:

- **El hangar:** Al sur de la zona de habitáculos y unido a esta por una esclusa. En él hay espacio para las cabezas tractoras de los trenes terrestres que se usan para llevar materiales a las máquinas terraformadoras. Sólo está una de las cabezas tractoras y, el finger que conectaría la cabeza tractora que falta con la parte presurizada del hangar, está perfectamente cerrado. Se puede ver que en el hangar faltan bastantes trajes de exterior.

- **La zona de habitáculos:** Una cúpula de doscientos metros de diámetro y cien metros de alto. En esta parte de la base es donde residen los trabajadores de terraformación y los voluntarios para la primera colonización. Según los datos proporcionados, en esta base tendría que haber trescientas doce personas. Los habitáculos individuales, de cinco por cinco metros, se encuentran distribuidos en círculos concéntricos en todos los pisos, excepto en los seis pisos superiores que es donde se encuentran las oficinas administrativas y los sistemas de detección y comunicaciones. Esta zona se encuentra también en perfecto estado. Unos habitáculos están más

limpios y ordenados que otros, pero como cabría esperar, nada fuera de lo normal. Si los jugadores comprueban las comunicaciones podrán ver que la emisión que recibieron cuando estaban en órbita (ahora pueden escucharla sin interferencias) es una grabación programada para reproducirse automáticamente cuando se contacta con la base. La última comunicación entrante en la base (además de la de la nave de los PJ) proviene del equipo que acudió a la máquina terraformadora que se encuentra a 796 kilómetros al este, en una zona de desierto: "Base, aquí equipo cinco. Máquina terraformadora GR-554 se encuentra detenida, acudimos a verificar".

- **Semillero:** Al oeste de la zona de habitáculos y unido a esta por una esclusa. De 400 metros de largo, cien de alto y cien de ancho, ésta es la zona de la base donde examinan las semillas obtenidas por mutación en el interior de las máquinas terraformadoras y se realizan las adaptaciones genéticas de las especies vegetales que se intentan introducir en el planeta. Un examen superficial no indicará nada extraño. Un examen muy detallado dejará ver que faltan cuatro cajas de semillas (se puede ver su falta examinando la numeración de las cajas, pero no a simple vista).

- **Taller:** Al norte de la zona de habitáculos y unido a esta por una esclusa. Nada reseñable. Pequeña maquinaria y todo tipo de herramientas.

- **Zona de usos varios:** Al este de la zona de habitáculos y unido a esta por una esclusa. En este caso contiene un armero (amplio pero con armamento sencillo: pistolas láser y armaduras corporales), instalaciones deportivas varias, incluyendo zonas de prácticas de tiro y un pequeño estadio del deporte de moda, el Salvir. Si buscan un poco a fondo, bajo las gradas del estadio encuentran el cadáver de un soldado corporativo cuya carne se encuentra en un extraño estado de conservación, como si fuese una momia muy bien conservada.

En el resto del planeta, salvo en la terraformadora GR-554 no hay nada interesante. La forma más lógica para acudir a la

máquina es utilizar la Grendel, que puede aterrizar tanto en el suelo como encima de la máquina.

Al acercarse a la terraformadora, desde el aire pueden ver el motivo por el que la máquina detuvo su trabajo: la extracción frontal de terreno ha dejado a la vista la parte superior de los restos de una ciudad, de entre los cuales sobresale, con diferencia, la parte superior de un gigantesco obelisco que parece de ágata semitransparente con vetas rojizas que destellan de vez en cuando en su interior.

Cuando llegan a la parte trasera de la máquina pueden ver los vagones de transporte, con la cabeza tractora que faltaba en la base al frente. De los treinta vagones, que miden veinte metros de largo, seis están tumbados, y se puede observar como la cabeza tractora está ligeramente incrustada en el suelo. Los seis vagones tumbados tienen impactos en los laterales, como si algo los hubiese golpeado con fuerza para derribarlos. Lo que se puede ver en el interior de los vagones es algo difícil de soportar para un estómago débil: allí está lo que podrían ser cientos de cadáveres (es difícil saberlo porque casi todos están desmembrados).

Junto al segundo vagón hay unas huellas pesadas y profundas que van hacia uno de los portones de acceso de la máquina terraformadora, de cien metros de ancho por cincuenta de alto, que es el que permite el acceso al aparcamiento interior de la nave.

Si han aterrizado en lo alto de la terraformadora (es posible y hay una plataforma de aterrizaje señalizada) podrán acceder también a ella por una esclusa.

Explicación, para el DJ de lo ocurrido hasta ahora:

La máquina terraformadora GR-554 ha desenterrado los restos de una antigua civilización alienígena (se podrá saber más sobre esta civilización en el suplemento Cifius). Al desenterrarla se ha activado una de las últimas defensas que le que-

dan a la ciudad, "el soldado", un guerrero encerrado en una doble armadura que lo mantiene vivo alimentándolo con la energía del obelisco.

Al activarse, el soldado atacó primero al equipo técnico cinco y después a los que se dirigen a la ciudad desenterrada para verla (casi todos los habitantes de la base). Posteriormente se dirigió a la base y exterminó a la escasa dotación que allí había, enterrando sus cuerpos bajo las placas solares.

Después ha regresado a la máquina terraformadora para sabotearla. Pero su enorme armadura exterior no cabe por los estrechos pasillos, de modo que ha tenido que quitársela.

Cuando porta sólo la interior, la que contiene su cuerpo y lo mantiene vivo tiene las siguientes características:

Ⓢ El Soldado

Atributos: Agilidad d10, Astucia d8, Espíritu d12, Fuerza d10, Vigor d8

Carisma: +1 **Paso:** 9 **Dureza:** 15(8).

Habilidades: Disparar d8, Pelear d10, Pilotar d6, Conducir d6, Callejear d8, Intimidar d10, Rastrear d10, Sigilo d8, Habilidades Negras d8, Conocimiento (Tácticas) d6, Sanar d6, Notar d8.

Regeneración: Todo impacto que causa aturdimiento al Soldado queda anulado. Todo impacto que genere una única herida al Soldado se regenera en el siguiente turno. Desventajas: Código de Honor (defender la ciudad).

Ventajas: Ataque repentino mejorado, ¡Rock'n'roll!

Equipo: Armadura desconocida ligera, pistola cinética (10/20/30, CdF 3, Daño 2d6+1, PA 4), Garras mecánicas FUE+d10. Camuflaje electrónico (-4 a notar para detectarlo).

Cuando lleva la segunda armadura por encima de la interior, sus características pasan a ser:

Atributos: Agilidad d12, Astucia d8, Espíritu d12, Fuerza d12+1, Vigor d8

Carisma: +1 **Paso:** 15 **Dureza:** 19(12).

Habilidades: Disparar d10, Pelear d10, Pilotar d6, Conducir d6, Callejear d8, Intimidar

d10, Rastrear d10, Sigilo d10, Habilidades Negras d8, Conocimiento (Tácticas) d6, Sanar d6, Notar d10.

Regeneración: Todo impacto que causa aturdimiento al Soldado queda anulado. Todo impacto que genere una única herida al Soldado se regenera en el siguiente turno.

Desventajas: Código de Honor (defender la ciudad).

Ventajas: Ataque repentino mejorado, ¡Rock'n'roll!

Equipo: Armadura desconocida pesada, pistola cinética pesada x 2 (10/20/30, CdF 3, Daño 2d6+5, PA 6), Garras mecánicas FUE+d10. Camuflaje electrónico (-6 a notar para detectarlo).

Ahora todo depende de las decisiones de los jugadores:

- Si van primero a los restos de la ciudad, el soldado acabará de sabotear la terraformadora y se enfrentará con ellos allí. Con ambas armaduras puestas.

- Si van primero al interior de la terraformadora, se enfrentarán (tras comprobar que ya ha sido sabotead) al soldado, que sólo llevará la armadura interior.

Si consiguen incapacitar al soldado, podrán ver que la armadura interior, por dentro, tiene un material similar al del obelisco (el obelisco genera una descarga de energía cada vez que regenera al soldado). Si retiran el casco podrán ver a un ser de piel marrón grisácea, de grandes ojos negros con dos pares de párpados, con una boca pequeña sin dientes ni labios.

Si retiran parte de la armadura del Soldado (el casco no cuenta a estos efectos) o retiran partes del cuerpo (una pasta semisólida) de dentro de la armadura, la ciudad activará su otra medida de defensa restante, que son misiles de alta potencia guiados hacia donde esté la armadura del soldado.

- Si se han enfrentado al soldado en los restos de la ciudad, saldrá un solo misil hacia la posición de los PJ.

- Si el enfrentamiento se ha realizado en la terraformadora, saldrán decenas de misiles para destruirla.

Tanto en un caso como en otro será necesaria una tarea dramática para huir de la zona de impacto. Esta tarea dramática puede llevarse a cabo de forma conjunta o cada PJ por separado.

Si sobreviven a la aventura los PJ tendrán dos opciones: informar a su contratante o informar al SdE (a quien, por ley, volvería la titularidad del planeta al haberse encontrado ruinas de una civilización antigua que no fueron analizadas antes de la venta.

Si han incapacitado al Soldado y alguno de los PJ ha quedado incapacitado también, con el tiempo la armadura del soldado se volverá fluida y rodeará al PJ convirtiéndolo en la nueva encarnación del Soldado eterno. En caso de que no haya quedado abandonado ningún PJ incapacitado en el planeta, la armadura fluiría hasta el cadáver que habían encontrado bajo las gradas. Si también se llevaron ese cadáver, la armadura esperará paciente hasta que tenga la oportunidad de rodear a alguien.

TRAUSIA

Situación: Zona de vacío.

Sector: Desconocido.

DATOS DE LA ESTRELLA DEL SISTEMA

- **Nombre:** Argiriz.
- **Clase espectral:** H5.
- **Luminosidad relativa:** 0,4782969.
- **Distancia Orbital (UA):** 0,8.

DATOS DEL PLANETA

- **Período orbital:** 0,73 años estándar.
- **Duración del día:** 21,09 horas estándar.
- **Tamaño relativo:** 0,90 tamaño estándar.
- **Radio:** 5.740,20 kilómetros.
- **Dist. Horizonte (ref.2):** 3,39 kilómetros.
- **Gravedad:** 1,60 g.
- **Altitud atmosférica:** 7.400,00 kilómetros.
- **Insolación relativa:** 0,75 estándar.
- **Temperatura media:** 5,04° C.

800 PARSECS

Ya que como director de juego vas a leer todo el módulo, podrás ver dos cosas:

1. Los jugadores tienen dos bandos enemigos, el de los terroristas corporativos y el de los amotinados.

2. El final de la partida contiene un "cliff-hanger". Eso es debido a que este módulo fue concebido, y jugado, como la primera partida de una campaña. Si vas a jugarlo como un one-shot, puedes dejar el final que hay escrito o cambiarlo (se muestra un final alternativo para one-shot).

Introducción

En esta partida, los personajes son un grupo de soldados del Protectorado (una de las mayores potencias militares del espacio humano) recién salidos de sus correspondientes academias militares.

La primera misión que reciben es la de reforzar la seguridad de la nave de movimiento colonial NB02-Bahía Botánica (una nave botánica financiada por el Protectorado). No es que se pueda decir que sea un destino muy prestigioso, ya que las naves botánicas son tranquilas. Se considera que estas naves son destino para soldados que se van a retirar, destino de castigo para infractores del código ético, o para los que tienen peores puntuaciones de graduación en las academias. En un principio los PJ se sienten un poco agraviados, ya que todos ellos obtuvieron buenas puntuaciones en sus respectivas especializaciones, pero comienzan a cambiar de opinión cuando se enteran de que el Bahía Botánica está capitaneado por John Aldersan, quien se hizo famoso durante la Guerra Corporativa, y que además de haber sido el primer Saltador Presciente, es la única persona viva que tiene la condecoración de Héroe del Protectorado.

El NB02-Bahía Botánica

- **Nave fabulosa.** **Tamaño** 40. **Ac/VM** 10/100. **Trepada** -5. **Dureza** 80 (25). **Tripulación** 30.000 (incluyendo los colonos que se transportan periódicamente). **Precio** 3GCr de base + 97 M 200 K en modificaciones. **Energía producida** 6750/día.

- **Notas:** Velocidad reducida (x2), tripulación reducida (x2), depósito de combustible (x3), Reactor Tamiya-Cherenkov (FTL), IA, consola de sensores galáctica, rayo tractor, negocio (x20), superestructura (cultivos) (x4), superestructura (hangar), superestructura (investigación).

El NB02-Bahía Botánica es una nave esférica de 16 kilómetros de diámetro, que cumple con las funciones de:

- Transporte de colonos.
- Estación comercial móvil.
- Laboratorio de investigación de nuevos cultivos.
- Transporte de semillas y productos básicos.

Las naves de clase Botánica tienen asignadas unas rutas, que varían cada vez que finalizan una de ellas, a lo largo y ancho del espacio, lo que las lleva cerca de planetas, en proceso de colonización, donde dejan a los colonos que han recogido a lo largo de la ruta programada, y donde también dejan las semillas básicas para comenzar los cultivos de abastecimiento.

Por otro lado, cumplen con la función de estación de comercio móvil, facilitando el intercambio comercial en sistemas (o entre planetas) que se encuentran fuera de las rutas comerciales más transitadas.

Al mismo tiempo, las grandes extensiones disponibles para cultivo en muchas de las cubiertas y subdivisiones de las cubiertas de la nave (con diferentes tipos de gravedad, de iluminación, temperatura, etc.) permiten la experimentación con los cultivos de forma controlada, de modo que un error no pueda extenderse hacia otros cultivos y contaminar un planeta entero.

En el centro de la nave, con un diámetro de 200 metros, está la esfera del reactor Tamiya-Cherenkov (comúnmente conocido como el CherenkovK), que es lo que permite a la nave el desplazamiento tanto sub-luz como en velocidad Cherenkov. Esa esfera está en el interior de otra, hueca, de 400 metros de diámetro, a la que se encuentra unida por dos pilares centrales (uno superior y uno inferior) y varios pilares secundarios repartidos a lo largo de la

esfera interior según la secuencia de Fibonacci. La esfera de recubrimiento sólo tiene una puerta de acceso, y a través de esta puerta se accede a un puente retráctil, el cual llega hasta la esfera del reactor y al pequeño cuadro de mandos, situado junto a la esfera, para emergencias.

La mitad inferior de la esfera es la parte del Bahía Botánica destinada a almacenamiento y comercio. En la parte superior se encuentran las zonas de cultivo, las residencias de la tripulación y de los colonos y los laboratorios de investigación biológica.

O eso es lo que dicen los planos.

En realidad el Bahía Botánica es una nave de transporte de tropas y naves, preparada y camuflada para un fin que los jugadores averiguarán a largo de la campaña. En su interior hay en criostasis 100 legiones de soldados Sigma de élite (600.000 soldados) y tiene numerosos hangares repletos de naves de combate y descenso.

El encuentro

Los PJ están, al comienzo de la partida, en uno de los espacio puertos del planeta militarizado Irina VI. Cada uno llega por su cuenta a la sala de transbordo, donde el grupo será recogido por una de las naves auxiliares del Bahía Botánica (si usas los personajes pregenerados, Reese y Universe llegan juntos, ya que provienen de la misma academia).

A los quince minutos de estar todos reunidos en la sala de espera es cuando llega el transbordador del Bahía Botánica. Es una nave con forma de ala triangular, con una esfera incrustada en el centro la cual sobresale ligeramente por debajo. El transbordador está automatizado, pero si hay algún piloto entre los jugadores, éste está autorizado para poder pilotarlo o hacer las correcciones de vuelo que crea necesarias. Si el piloto examina el plan de vuelo descubrirá que la trayectoria guardada en el plan de vuelo automático no es la óptima para llegar desde Irina VI al Bahía. Con una tirada de pilotaje puede intentar llegar antes de la hora prevista (20 minutos antes),

El viaje, de casi dos horas al realizarse mediante impulso Tamiya, es el momento ideal para que los jugadores hagan un interludio que profundice un poco en sus personajes, más allá de la descripción inicial en la sala de transbordo (beni o carta para los que hagan un buen interludio). Si llegan antes de la hora, verán que hay bastante tráfico en el acceso a los hangares (el Bahía sólo tiene habilitada una de las cuatro cubiertas de acceso) y tendrán que esperar a que les llegue el turno para entrar (que será justo a la hora a la que el transbordador llegaría en automático).

Una vez que llegados, mediante realidad aumentada, los dispositivos de muñeca les irán indicando el camino hacia sus habitaciones asignadas. Si llegan antes de la hora, mientras se dirigen hacia sus habitaciones, el Comodoro Trainor llamará al piloto a su despacho y le recordará que esto no es la academia, y que cuando alguien establece un plan de vuelo lo hace por algún motivo, y que ese motivo no es que los pilotos novatos se luzcan cambiándolo. Es una bronca, pero es una bronca amistosa y comprensiva.

El poblado

El lugar de residencia de la tripulación está en la cubierta 04. En esta cubierta la gravedad es de 0.9 G. Se trata de una pequeña ciudad, con pequeñas casas en forma de domo y varios edificios de uso común. La ciudad está adyacente a una zona de cultivo de viñedos que ocupa el resto de la cubierta.

Mientras se acercan a las casas, ven un pequeño grupo de gente trabajando en los viñedos. Una tirada exitosa de Notar revelará que uno de los trabajadores es John Aldersan. Si en ese momento se dirigen hacia sus domos asignados, Aldersan se presentará a ellos durante la cena en el comedor comunitario. Si deciden acercarse en ese momento (o al menos alguno de ellos lo hace) la conversación informal con Aldersan se produce en ese momento en vez de con la presentación formal durante la cena.

En la conversación informal Aldersan les cuenta que la Guerra Corporativa primero,

y el entrenar a otros saltadores prescientes después, prácticamente acabaron con su salud y que por eso decidió solicitar un destino tranquilo en el que pudiese continuar hasta retirarse (ahora tiene 72 años, pero a causa de los continuos saltos DAS, los períodos de criostasis, y los tratamientos médicos para heridas de guerra, su edad biológica está catalogada como de 52), y que allí está muy tranquilo. Usó su condición de héroe y las influencias que le quedaban tras la guerra para que en la nave hubiese una cubierta con viñedos y una zona dedicada al estudio astronómico (dos cosas que le gustan mucho), y decidió apartarse "del mundanal ruido". También les explica que la alta tasa de mortalidad que hay en la nave (en comparación con otras naves de clase NB) es debida a que algunos miembros de la tripulación aceptan misiones ajenas a los quehaceres normales de la nave en sus días libres. Extiende la conversación todo lo necesario mientras los jugadores la roleen bien.

Antes de que les asignen la primera misión conjunta fuera del Bahía Botánica, los

personajes pasan varios meses realizando tareas rutinarias que les van asignando, seguridad en la nave, atención médica, salidas al espacio para comprobar daños en el casco, recogida y transporte de colonos en superficies planetarias, etc. Los quehaceres de la nave se llevan a cabo de forma eficiente y precisa. Cada persona tiene delimitados los sectores, niveles y cubiertas de la nave a los que tiene acceso según su cargo u ocupación temporal, y sus dispositivos de muñeca se encuentran sincronizados con el ordenador de la nave, sin un solo fallo en cuestión de accesos por muy cambiantes que éstos sean.

La misión

A causa de los términos de un acuerdo entre el Protectorado y el Servicio de Exploración, el Bahía Botánica se ve, legalmente, obligado a enviar una misión para recuperar unas "rocas" (unos monolitos, en realidad) en el planeta "3xd1-Sector Irina" que ha sido descubierto recientemente por el servicio de exploración (descubierto, pero sin catalogar todavía). Al tratarse de una misión rutinaria y molesta, que nadie quiere llevar a cabo, el comodoro Trainor (uno de los subordinados de Alderson) le asigna a los PJ, que son los novatos de la nave, la recuperación de uno de los tres monolitos.

La bajada al planeta la realizan en la nave de descenso "Bahía Botánica -6", que exteriormente, es como el transbordador en el que fueron antes, sólo que más grande y equipada con bodega de carga y rayo tractor. El equipamiento para el descenso de los PJ es el que viene en las fichas, en el apartado correspondiente a "Equipo de misión". Si no estás usando los personajes pregenerados, el equipo de combate debería ser similar a este:

- **Pilotos:** Traje de vacío reforzado. Espada corta molecular. Pistola láser.
- **Soldados:** Armadura de combate. Espada corta molecular. Pistola láser. Rifle láser.
- **Personal médico:** Armadura corporal. Pistola aturdidora.
- **Otros:** Armadura corporal. Espada corta molecular. Pistola láser.



Si descienden directamente a las coordenadas indicadas, llegan a una zona desértica (absolutamente desértica) donde se encuentra el monolito. Si durante el descenso dan una vuelta alrededor del planeta, con una tirada de sensores de la nave (notar del operador, +2 por los sensores) descubrirán los restos de una nave generacional (los restos de una gigantesca esfera estrellada). Si descienden ahí descubrirán que los restos han sido saqueados (aún así sigue siendo un gran descubrimiento) y serán apremiados por el jefe de misión desde el Bahía Botánica para que vayan al monolito.

Tienen que colocar un escudo múltiple y unos anclajes en el monolito. Primero los anclajes para que el rayo tractor pueda subir el monolito sin que peligre su integridad estructural, y después un pequeño generador de escudo (conectado a los anclajes) para que las vibraciones causadas por la nave al situarse encima del monolito no lo resquebrajen (no es que tenga porqué pasar, pero son las precauciones habituales). Por lo tanto, la nave no puede situarse sobre el monolito antes de que esté el escudo activo. La activación de los escudos sólo puede realizarla una persona, ya que es necesario manejar una consola de mano que se irá sincronizando con los anclajes, uno a uno, para que emitan el escudo en la misma frecuencia.

El monolito, que tiene la parte superior rota (falta lo que se intuye que sería el último tercio). Mide 10 metros de alto y 3 metros de diámetro (un poco más de 7 metros de perímetro). Pese a que se nota claramente su antigüedad, también se ve que hay una inscripción mas reciente que dice: "Escribo esto como último recuerdo para los tripulantes de la Aurora Boreal. Si lees esto, di en la Tierra que no lo conseguimos". Hay 9 anclajes que colocar. Mientras están colocando los anclajes uno de ellos (determinalo al azar podrá realizar tiradas por notar):

- **Sobre el segundo-tercer anclaje:** Notar -2. Si la pasa detecta dos arañas avesho. Si no la pasa, se espera a más adelante.

- **Sobre el quinto-sexto anclaje:** Notar -1. Si lo pasa detecta 5 arañas avesho. Si no la pasa, se espera a más adelante.

- **Al acabar los anclajes:** Notar. Si lo pasa detecta 8 arañas avesho. Si no lo pasa, es demasiado tarde.

Cuando detecta las arañas avesho, el personaje las ve golpeando rítmicamente el suelo. Una tirada de Conocimiento (Xenos) con -1 (por lo novato del personaje) podrá indicar el animal que es. En el momento en que se detectan las arañas, tras la descripción aparecen 2d6+2 arañas más (o 6, lo que sea mayor). Durante los dos siguientes turnos, cada turno aparecerán 2d6 arañas más, y en el tercero aparecerá la araña reina.

Araña Avesho

Estas arañas, una de las especies más comunes en las zonas desérticas de toda la galaxia, tienen el tamaño de un gato grande y son de color arena oscuro. Se las ha denominado arañas por que poseen un cuerpo central y ocho patas, pero no existe ninguna otra similitud con las arañas conocidas. Sus patas, de cuatro articulaciones y rematadas en un pequeño espolón, están formadas de material óseo y unidas a un cuerpo central casi esférico. Las patas tienen membranas que unen el cuerpo y las patas hasta la segunda articulación.

Solo puede trepar por materiales en los que pueda clavar los espolones.

Carecen de órganos sensoriales externos, salvo una pequeña membrana situada en la parte inferior del cuerpo central que les permite detectar vibraciones en el aire o en el terreno.

Su ataque consta de dos fases:

- Salto hacia la presa, a la que se agarran con los espolones.

- A través de los espolones inyectan el veneno. De letalidad media para casi todas las especies salvo para los humanos, a quienes les produce el efecto de una afectación por alcohol o sustancias psicótropas (sucesivas inoculaciones del veneno aumentan el efecto alcohólico/psicotrópico). Una vez inyectado el veneno saltan alejándose de la presa hasta que vuelvan a generar veneno suficiente para otra inoculación (unos 10 minutos aprox). Si

no consiguen realizar la inoculación, permanecen enganchadas para intentarlo en el siguiente turno.

Atributos: Agilidad d10, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d8.

Paso: 6. Parada: 4 Dureza: 6

Habilidades: Pelear d6. Sigilo d10. Notar d12.

Capacidades especiales:

- **Clavar espolón:** FUE+d4.

- **Salto:** El ataque de la araña Avesho se determina con su salto. La avesho salta y una tirada de ataque normal (Pelear d6) determina si la avesho se engancha a su presa. Si el ataque de la avesho causa daño, se considera que, además, ha inyectado su veneno.

- **Tamaño:** -2

- **Veneno:** El veneno de la araña avesho no causa daño físico, pero cada dos inoculaciones de veneno harán que el personaje tenga un -1 a sus acciones y tiradas (acumulable hasta un -4) hasta que se le aplique el antídoto (frecuencia común en los botiquines de las naves espaciales). Después de aplicado el antídoto, el veneno todavía tendrá efecto durante 10 minutos por cada inoculación de veneno que haya sufrido el personaje. Con 8 inoculaciones se considera que el personaje está incapacitado temporalmente.

ⓐ Araña Avesho Reina

Es la reina del nido de arañas. De mayor tamaño que las crías (el de un caballo pequeño), la reina una boca externa y unas pinzas delante de la boca.

La reina acude cuando ya han acudido 2 oleadas de 2d6 arañas avesho, o el 50% de las posibles presas están afectadas por las inoculaciones.

Atributos: Agilidad d10, Astucia d8, Espíritu d10, Fuerza d8, Vigor d10.

Paso: 8. Parada: 7 Dureza: 7

Habilidades: Pelear d10. Sigilo d10. Notar d12. Detectar PSI.

Capacidades especiales:

- **Clavar pinzas:** FUE+d8

- **Clavar espolón:** FUE+d6

- **Salto:** La reina avesho no necesita saltar para combatir, pero si lo realiza, el impacto causa FUE+d12 de daño sobre la víctima.

En lo restante que respecta al salto su ataque funciona como las demás arañas. **Detección PSI:** La reina avesho, a igualdad de condiciones de ataque, siempre preferirá atacar primero a presas con capacidad PSI.

- **Tamaño:** +2

- **Veneno:** La inoculación de la reina tiene el doble de potencia que el de una avesho normal (modificador de -1 por cada inoculación).

Si deciden combatir todos juntos contra las arañas, el combate se lleva a cabo con normalidad (teniendo en cuenta las peculiaridades de las arañas). Si deciden que uno de ellos va a intentar activar el escudo mientras los otros combaten, tómallo como que está realizando una tarea dramática. Si lo consigue, los PJ podrán engancharse al monolito y estar protegidos por el escudo mientras la nave recoge el monolito (y a ellos enganchados), si no lo consigue tendrán que acabar con las arañas. El escudo no detiene a la araña reina.

Si el piloto de la nave estuviese entre los combatientes, tendría que salir del escudo para ir a la nave (parada a 30 metros del monolito), con lo cual tres arañas avesho (pequeñas) tendrían un ataque gratis sobre él.

Una vez de vuelta en el Bahía Botánica, los efectos del veneno de las arañas avesho se trata fácilmente con un antídoto disponible en enfermería (es una especie relativamente conocida por los viajeros espaciales), pero las posibles heridas requerirán de una tirada de sanar (con un +2 por el equipamiento de la nave). Se considera que el combate ha sido en la última hora.

Cuando salen de enfermería y de la sala de informes. El comodoro Trainor, de parte de Aldersan, les informa de que, durante su estancia en el planeta, se ha producido un asesinato en el Bahía Botánica y que como, oficialmente, son los únicos no sospechosos al haber estado en el planeta en el momento del crimen, quiere que lo investiguen ellos (Aldersan también confía en un grupo relativamente amplio de tripulantes, pero como revelar a los jugadores el porqué de esa confianza tendría como resultado revelar también la verdadera

naturaleza del Bahía Botánica, tiene que ceñirse a lo que parece evidente).

Los cadáveres (son dos) han sido detectados por un dron de vigilancia ecológica en la cubierta 14 (cultivos de cereal), e inmediatamente se han cerrados las cubiertas 13 (gravedad doble, oficialmente consta como cultivo de árboles de fibra de alta densidad), la 14 (gravedad normal), y la 15 (0.5 de gravedad, tanques de cultivo de algas para proteína alimenticia).

Información para los jugadores cuando investiguen (deben preguntar al DJ para obtenerla):

- El dron de vigilancia ecológica puede detectar la temperatura de los cuerpos, ya que uno de sus cometidos es vigilar la temperatura de los cultivos, y por la temperatura del cadáver hará menos de media hora que murió y en las dos últimas horas no se ha registrado ninguna salida de esas tres cubiertas por ninguno de los accesos.

- En esta cubierta no hay seguridad, en la inferior hay un pequeño puesto de vigilancia. No está blindado ni nada parecido, ni siquiera es un sitio cerrado. Se trata de tres paredes para delimitar un espacio que rodean una mesa con una silla y un puesto de cámaras.

- Uno de los cuerpos tiene una herida de disparo láser en la cabeza (con señales de haber sido realizado a bocajarro), y el otro dos en el pecho.

- Si buscan por los alrededores encontrarán, roto, un cubo blanco, de unos 30 cm de lado, ligeramente luminoso.

- Uno de los cadáveres tiene, entre los dedos, parte de un chip y unos cables, que los PJ, con una tirada exitosa de Tecnología (Equipos) reconocerán como un chip detonador estándar del Protectorado.

- La zona alrededor de los cadáveres está muy pisoteada, ya que es una zona de paso de los operarios de cultivo. Una tirada de Rastrear (o Notar -2, en caso de que nadie tenga rastrear) permitirá distinguir las huellas de unas botas distintas a lo habitual

(dos personas). Una nueva tirada de rastrear permitirá seguir las huellas hasta el acceso a la cubierta inferior. Si no pasasen una de las dos tiradas da igual, cuando bajen a la cubierta inferior tendrán el encuentro.

El acceso entre las cubiertas se realiza mediante una plataforma magnética que tarda 3 minutos en descender. En la plataforma hay restos de tierra como los de la cubierta 14. Los restos de tierra (son de restos en botas militares, notar -4, o rastrear -3) se van haciendo más leves hasta desaparecer a medida que se adentran en la cubierta 15. El acceso a la cubierta 15 de esas huellas tiene que ser reciente, ya que cuando ellos entraron para investigar en la cubierta 14 no había registro de accesos-salidas de ninguna de las tres cubiertas.

Cuando los PJ avanzan por entre los tanques de cultivo se les acerca un guardia de seguridad del Bahía Botánica para preguntarle que están haciendo allí. Él les comenta que no ha visto a nadie. Si miran hacia las botas del guardia, los soldados podrán distinguir que no son las reglamentarias.

Mientras hablan con el guardia se puede percibir, claramente, que hay una explosión en algún lugar del Bahía Botánica, y el guardia se refugia por entre los tanques de cultivo. Se inicia un combate, por entre los tanques de cultivo, entre ese guardia y otro que estaba oculto contra los PJ (ojo a las reglas de cobertura y gravedad menor. Para darle un toque ambiental, cada disparo fallado tendrá 1 entre 6 posibilidades, fíralo en secreto, de destruir un tanque de cultivo, con lo cual habrá algas y agua flotando. Con dos tanques destruidos las tiradas de disparo se harán con un -1 por la obstrucción). Al acabar y examinar a los guardias, los PJ ven que la armadura que llevan es una imitación de la del Protectorado, pero que tiene los rasgos típicos de (forma de las sujeciones) del equipamiento de los Mundos Corporativos. Mientras examinan los cuerpos (o uno de ellos) se dan cuenta de que el que estaba escondido estaba protegiendo un artefacto que acaba de activarse (tirada de Tecnología (Equipos) para desactivarlo. Pueden intentarlo dos personas). Si eligen

no desactivarlo, o no lo consiguen, todos los PJ deben realizar una tirada de Agilidad mientras ven como un rayo de energía sale del artefacto y atraviesa el techo de la cubierta para continuar su camino. Si la pasan no sufren daño. Si no la pasan sufren 2d6 de daño por la energía residual del rayo (la armadura no protege de este tipo de daño).

Guardias falsos

Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6

Paso: 6. Parada: 5 Dureza: 11(6)

Habilidades: Disparar d6. Sigilo d6. Pelear d12.

Equipamiento: Armadura de combate, rifle láser (3d6, CdF3, PA 2).

Al salir de la cubierta a las zonas comunes descubren que la nave es un caos. Soldados Sigma, en grupos de tres, están conteniendo a una multitud de lo que parece gente normal y corriente que está intentando llegar a los ascensores que llevan a la zona de mando de la nave. Si los PJ preguntan si hay algo especial en el grupo, una tirada de Notar (pueden hacerla todos) revelará que en todos los grupos hay una persona con un cubo blanco, ligeramente luminoso, de unos 30 cm de lado.

Otra explosión sacude la zona de la nave en la que se encuentran.

Los soldados Sigma más cercanos a ellos los envían a proteger un acceso a la cubierta del reactor Cherenkov. De camino, pasan por junto a otra puerta abierta en la que se están situando soldados, y dentro pueden ver se trata de un lugar en el que hay, hasta donde les llega la vista, personas criogenizadas. Los soldados de la puerta, si los PJ intentan pararse, les conminan de malas formas a seguir su camino.

Al poco de llegar al acceso a proteger, un grupo de amotinados se acerca a ellos por el pasillo, a 24 pasos de distancia. Son nueve. Uno lleva el cubo blanco luminoso, otro lleva una pistola láser, otro una granada de fragmentación y el resto armas blancas normales. El grupo ataca a los PJ.

Amotinados

Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Paso: 6. Parada: 5 Dureza: 5

Habilidades: Disparar d4. Lanzar d4. Pelear d6.

El que lleva la granada la lanzará. Si obtiene un fallo en la tirada de lanzar, los PJ pueden cogerla y lanzarla de vuelta. Si acierta, uno de los PJ puede realizar una tirada de agilidad con -2 para intentar cogerla (todo esto reflejando que los amotinados, por falta de experiencia militar, no saben cuando lanzar la granada). Si el PJ hace la tirada y lo consigue, puede realizar una tirada de lanzar contra los amotinados. Si hace la tirada y falla, el sufrirá el daño completo de la granada y el resto de los PJ sólo la mitad, como si hubiese interpuesto su cuerpo entre la explosión y sus compañeros al intentar recogerla.

Mientras combaten con los amotinados el reactor Cherenkov, que se encuentra detrás de ellos, comienza a emitir un sonido bastante forzado.

Al acabar con los amotinados (si lo consiguen), el único camino de salida que les queda para alejarse del reactor Cherenkov es ir hacia el puente de mando. Allí está Aldersan, junto con varios militares. Aldersan está dando órdenes sobre corrección de destino ("medio grado más del eje hacia mis tres, corrección de energía en 6.1 unidades"). Al acabar dice a uno de los operarios de puente "Fuerza el Cherenkov" y se gira hacia los PJ.

- "Quizá no seáis los más adecuados, pero sois de lo que dispongo ahora. Memorizad estos datos para dárselos a alguien con mando: Desde esta posición, Vector Alfa en 800 parsecs. Dirección Xenos 4. Coged una de las naves amarradas al puente y largaos".

Se gira hacia la tripulación del Bahía Bótánica: - "Preparados para Salto DAS"

Se gira de nuevo hacia los PJ: - "¡¡Venga, ¿Qué estáis esperando?!!"

Los PJ salen por la puerta que les indicó Aldersan y allí encuentran seis tubos de

amarradero. Deben escoger un número del 1 al 6, y esa elección determinará la nave que cogen para salir del Bahía Botánica. Genera seis naves, tamaño Medio o Grande, como prefieras, con reducción de tripulación hasta el 10% de la normal, y la que escojan será su nave para las siguientes misiones.

Mientras se alejan, ven como el Bahía Botánica inicia un Salto DAS y desaparece.

El planeta habitado más cercano es Irina VI (que además es el planeta del que partieron), allí acabarán informando al comandante Anton Verian, quien tras oír la mención al Vector Alfa, inmediatamente hace un gesto a los soldados que lo acompañan, que reducen violentamente a los PJ y los detienen.

Fin de la partida

Si vas a jugar la partida como un one-shot usa este otro final: El comandante Verian interrogará durante un rato a los PJ para contrastar las versiones de todos, y después de eso les explica que ha sido un mal momento para estar en el NB02, ya que, como se pudo ver, se conjugó un ataque terrorista de los Mundos Corporativos con un motín de los colonos que estaban siendo trasladados. Sin embargo, los felicita por su actuación y, mientras les hace salir de su despacho, les asegura que les recomendará para un ascenso.

RESCATE

Un equipo de soldados del Protectorado, integrado por los PJ, recibe la orden de rescatar en la zona de los Señores de la Guerra del sector Gladio a un diplomático (Henry Eskelion) que había sido enviado para intentar abrir negociaciones y reducir las tensiones en el sector.

La última localización conocida de la nave del diplomático es en una ruta que pasa junto al planeta 1ab2-Gladio, de modo que es ahí donde se sugiere a los jugadores que comiencen su investigación en ese lugar. No les pueden proporcionar una nave armada para no ser identificados de

inmediato, de modo que les asignan una nave estándar.

Nave Alcadia

- **Nave pequeña:** Tamaño 6, Ac/VM 50/700, Trepada +3, Dureza 20 (5) Tripulación 6.

- **Notas:** Atmosférico, CAM, consola de sensores planetaria, FTL, IA, tripulación reducida (x3), receptáculo para pasajeros (x6).

Cuando se aproximan al 1ab2-gladio los sensores de la nave de los PJ comienza a detectar una señal débil procedente de la baliza de la nave del diplomático que va incrementando su intensidad a medida que se acercan a la superficie del planeta. Si los jugadores no preguntan remárcales lo extraño que es eso, el que la baliza de localización cercana esté emitiendo y sin embargo la espacial, la principal y que tiene más salvaguardas no lo haga.

El hallazgo

Una vez en la superficie no tienen problema en encontrar la nave del diplomático. La zona es una pradera con unos cuantos árboles de especie autóctona. La nave es un concepto diseñado de tal forma que una puede viajar sola y relativamente cómoda. Se encuentra vacía y, aunque tiene claros impactos de bláster en el casco exterior, la puerta, su mecanismo y el interior se encuentran en perfectas condiciones. El casco de la nave también tiene impactos de armas de proyectiles de pequeño tamaño, si los investigan descubrirán que son antiguos y que, incluso, uno de los impactos tiene una firma por encima. En la consola del puente de mando se pone de manifiesto que la desconexión de la baliza espacial no proviene de un error, sino que ha sido intencionado.

Desde la nave del diplomático sale un rastro, claramente visible en el terreno, que indica que han arrastrado algo grande y pesado. El rastro continúa durante 700 metros, donde hay una zona aplastada, fruto de una nave que estuvo allí posada. La zona tiene un alto grado de radiación. La radiación proviene de un defecto en la salida de desplazamiento del impulsor Tamiya de la nave que aterrizó allí. Con un poco de investigación y las correspon-

dientes tiradas es algo que los jugadores podrán averiguar con relativa facilidad. Dos aumentos en una tirada de Tecnología (equipos) para determinar el tipo de nave que podría haber dejado esa huella con esa radiación les permitirá saber que se trata de una nave clase Zanzíbar (las del CPI). Si no lo consiguen este dato aparecerá más adelante de forma explícita. Junto a los rastros de la Zanzíbar hay también las de un deslizador gravitatorio (eso lo detectan con una tirada de Tecnología (equipos) "gratuita" que parece ser más reciente que las huellas de la Zanzíbar).

La base

Los deslizadores gravitatorios son muy potentes pero tienen una autonomía muy escasa (y no caben por la puerta de una Zanzíbar), de modo que no pueden haber ido muy lejos.

Observando los alrededores los PJ podrán ver (tirada de Notar) que una de las montañas tiene una zona que parece cambiar ligeramente de aspecto cuando hay un cambio de luz, aparte de parecer un poco discordante con el entorno rocoso. Para llegar allí tienen que trepar un poco (salvo que quieran hacer alguna cosa extraña mientras suben, no deben hacer tirada, si quieren hacer algo raro deberán tirar por Trepar). Al llegar a lo alto, descubrirán por experiencia directa que parte de las rocas son holográficas y uno de ellos, determinado al azar, caerá deslizándose por una larga pendiente que no puede ver en el momento de comenzar la caída. La caída no supone acumular daño o fatiga. Sus compañeros no lo pueden ver cuando llega abajo pero él a ellos sí. Lo que hay al final de la caída es una pista de aterrizaje que se ha construido en una depresión artificial de la montaña. En un extremo de la pista hay un deslizador gravítico estacionado y rodeando la pista siete lanzadores de misiles.

En la zona de la pista, en la que está la pared de la montaña, hay una entrada, bastante amplia, por la que cabría un caza con un lector. Cualquier intento de manipular el lector supondrá que se dispararán las alarmas, se bloqueará la puerta y al rato aparecerán, de todas direc-

ciones, mercenarios, que van en parejas sobre deslizadores gravíticos.

Mercenario (nº jugadores x3)

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espiritu d4, Fuerza d8, Vigor d6.

Carisma: 0. **Paso:** 6. **Parada:** 5. **Dureza:** 6 (1)

Habilidades: Disparar d6, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6, Pilotar d8, Reparar d4, Sigilo d4.

Desventajas: Avaricioso

Ventajas: Aclimatación gravitacional.

Equipo: Pistola bláster (12/24/48,2d6+2, PA 2), traje espacial (+1).

Los mercenarios informan a los PJ de que éstos han invadido una zona privada restringida. La situación legal del planeta es la siguiente (los PJ van a terminar queriendo saber esta información tarde o temprano pero hasta este momento les es imposible conocerla).

- El SdE han vendido, como hace siempre, los derechos sobre el planeta.

- Los derechos han sido adquiridos, de forma mancomunada, por varios grupos mercenarios para establecer bases en el sector.

- Cada grupo mercenario tiene asignada una zona, cuyo tamaño es proporcional a la participación económica en la compra.

- Según el Tratado de Ósteric –que el Protectorado respeta- es una compra legal y, efectivamente, los PJ se encuentran en una propiedad privada.

- Dado que los representantes del Planeta no han firmado el Tratado de Ósteric y ni han solicitado ayuda al Protectorado, los PJ no tienen jurisdicción alguna allí. La única posibilidad de justificar sus actos es alegar que están en misión de rescate del diplomático, pero eso no puede justificarlo todo en un juicio...

Estarás pensando que el planeta parece una trampa legal, ya que se beneficia del Tratado de Ósteric sin haberlo firmado. Es cierto, por eso lo han hecho los mercenarios.

Este pequeño grupo de mercenarios – el menos económicamente dotado de

los del planeta- llegó junto a la nave del diplomático después de que despegase la Zanzibar, una nave peculiar (dicen ellos) ya que estaba pintada de negro y las Zanzibar, por reglamento, son todas plateadas. La única Zanzibar que no está en manos del CPI es la nave de Estigia Saavedra, una conocida delincuente y desertora del CPI tras matar a uno de sus compañeros. Se la busca, viva, por eso y por el robo de armas biológicas.

Si los PJ preguntan sobre la jurisdicción del CPI en este planeta, esta es nula, ya que este planeta no ha firmado el Tratado de Ósteric.

Si los PJ siguen conversando, los mercenarios les indicarán que vieron como la Zanzibar tomaba una dirección que puede implicar el espacio restringido de los Black Sails o el de los Halcones Rojos, cuyo territorio está delimitado por un gran río.

- Los Black Sails son uno de los grupos mercenarios más importantes del espacio humano. Realizan todo tipo de operaciones, tanto legales en espacio del Tratado de Ósteric como ilegales fuera del mismo. La Confederación Corporativa los tiene contratados para defender cuatro de sus planetas, lo que supone para los Black Sails tener destacado en el espacio Corporativo el treinta y ocho por ciento de su flota y efectivos.

- Los Halcones Rojos son, básicamente, una fuerza de asalto especializada en atacar bases espaciales altamente protegidas. Son una fuerza relativamente pequeña en comparación con los Black Sails, pero son una de las diez unidades mercenarias más respetadas del espacio humano.

Al poco tiempo, los mercenarios apremian a los PJ para que se vayan, si estos no han decidido irse ya, afirmando que los dejan irse íntegros porque no quieren problemas con el Protectorado, pero que "tengan cuidado porque no todo el mundo piensa lo mismo en este planeta".

Los Halcones Rojos

En la dirección indicada por los mercenarios, que se han negado a identificarse, es fácil determinar cuál es el río al que se

hace referencia. Cuando los PJ se acercan con su nave a la zona izquierda del río sus sensores les indican que han sido objeto de un enfoque de armas y reciben el siguiente mensaje automatizado por radio: "Su nave está entrando en espacio restringido. Retrocedan o serán abatidos". Si insisten en avanzar recibirán este otro mensaje: "Ante su avance, se les comunica que se abatirá su nave en 10, 9, 8, 7..." y si siguen avanzando o permanecen estáticos hasta que la cuenta llegue a cero, irán llegando misiles ligeros (primero uno, después dos, después tres, después cuatro, etc.) hasta que salgan del espacio restringido o la nave sea abatida.

Black Sails

En el margen derecho del río la situación es un poco distinta. Sus sistemas detectan que han sido objeto de foco por varias armas, pero el mensaje que reciben no es automatizado y les indica lo siguiente: "Su nave están entrando en espacio restringido. Manifiesten el motivo de su presencia o serán abatidos". Si los PJ no se comunican les dispararán 1d12+6 misiles ligeros. Si se comunican y son relativamente educados, un representante de los Black Sails accederá a conversar con ellos en tierra. Para ellos les proporcionará unas coordenadas seguras de aterrizaje.

Cuando descienden en el punto designado, los PJ se encuentran a un hombre apoyado en una nave unipersonal. El hombre se llama Aryeh Reckplan y es el líder de los Black Sails en el sector. Va vestido con un uniforme de corte militar gris oscuro, impecable y de impecable. En los hombros luce el distintivo de los Black Sails (una calavera con dos rifles láser cruzados debajo, al estilo de las banderas piratas de la Antigua Tierra).

Aryeh es un hombre educado, con cierta chulería sin llegar a la mala educación. Claramente con instrucción legal les indica que su posición en el planeta es "cuando menos de escasa seguridad". Camina confiado mientras habla, con las manos en la espalda. Al poco de estar hablando juega con su dispositivo de muñeca y les hace comentarios ambiguos que se podrían interpretar como que les está ofreciendo trabajo, pero nunca es directo.

Con respecto a la Zanzíbar dice que, efectivamente, conoce a Estigia porque fue miembro de los Black Sails antes de ingresar en el CPI y que sabe que su nave está en el planeta ya que cruzó su espacio aéreo recientemente gracias a su antigua pertenencia. Sin embargo los Black Sails no le deben, ni le exigen, fidelidad y, por un precio justo, están dispuestos a indicarle a los PJ donde está la nave.

Si se inicia una negociación, Aryeh les dirá que se contenta con que los PJ le deban un favor, lo cual es algo que puede implicar muchas cosas. Si no se llega a un acuerdo, Aryeh les dirá que le basta con que le digan que defensas exteriores han visto en la base en la que estuvieron (los siete lanzamisiles).

Si optan por retirarse sin negociar, Aryeh les dará la información igualmente alegando que Estigia es un problema para el equilibrio legal del planeta. Les dará la información tomando la actitud de estarles haciendo un favor (y lo está haciendo), aunque también es consciente de que los está utilizando para deshacerse de Estigia.

En busca de Estigia

La nave de Estigia se dirigió hacia la única zona del planeta que no fue comprada por un grupo mercenario, sino por un conglomerado comercial, el Conglomerado Draco, a cuya familia dirigente pertenece ¿causalmente? el diplomático, Henry Eskelion.

Cuando la nave de los PJ entra en el espacio aéreo correspondiente al Conglomerado Draco, suena la advertencia que ya se ha convertido en habitual "Su nave ha entrado en espacio aéreo restringido. Retrocedan o serán abatidos", pero (y de esto deben darse cuenta los PJ) no hay ningún arma haciendo foco sobre su nave. Si continúan avanzando se repetirá una y otra vez el mensaje, sin que ocurra nada.

Una vez se adentren en la zona, a los pocos minutos observarán una montaña aislada en la cual hay un gran saliente que sirve como zona de aterrizaje. En la plataforma está posada una nave clase

Zanzíbar de color negro y hay espacio para que puedan aterrizar otras dos naves pequeñas o una grande como la de los PJ.

Para acceder a la montaña hay un gran portón con una puerta pequeña que hace las funciones de paso personal. Los PJ pueden acceder:

- a) Actuando sobre el cierre de la puerta de acceso personal (un aumento en una tirada de Tecnología (equipos)). Si fallan la tirada, una segunda, aunque sea exitosa y con aumento, además de abrir pondrá en funcionamiento las alarmas interiores.
- b) Disparando a la puerta. Resistencia 18. Pueden hacer fuego combinado. Su presencia será conocida de inmediato.

El pasillo de acceso al interior de la montaña es extraño y está lleno de grabados que parecen haber sido gastados por el tiempo. El pasillo conduce a un recibidor con tres puertas. Una de ellas parece cerrada, otra da a dormitorios y la otra a una cocina-almacén. En la de dormitorios se encuentran dos mercenarios que reaccionarán violentamente ante la intrusión.

Mercenario (nº jugadores-1)

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d4, Fuerza d8, Vigor d6.

Carisma: 0. **Paso:** 6. **Parada:** 5. **Dureza:** 6 (1)

Habilidades: Disparar d6, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6, Pilotar d8, Reparar d4, Sigilo d4.

Desventajas: Avaricioso.

Ventajas: Aclimatación gravitacional.

Equipo: Pistola bláster (12/24/48, 2d6+2, PA 2), traje espacial (+1).

La puerta que parece cerrada se abre simplemente accionando el pomo. En su interior se puede ver un gran dormitorio con evidentes muestras de que se han realizado "actividades físicas" en él. Parapetado detrás de la cama está Henry Eskelion, armado con una pistola bláster, quien dispara contra ellos nada más abren la puerta. Mientras pueden ver como una mujer escapa por una puerta al fondo de la habitación.

Ⓢ Henry Eskelion

Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: 2; **Paso:** 6 **Parada:** 2 **Dureza:** 5

Habilidades: Callejear d8, Conducir d6, Leyes d10, Notar d8, Disparar d6.

Desventajas: Vengativo.

Ventajas: Aclimatación gravitacional, Carismático, Conexiones.

Equipo: Pistola bláster (12/24/48,2d6+2, PA 2).

Cuando consiguen cruzar la puerta por la que huyó Estigia se encuentran en una gran sala llena de columnas, en penumbra (-2 por baja visibilidad) y escuchan como la fugitiva se dirige a ellos. Les cuenta que si la dejan ir les entregará al diplomático y pruebas de su implicación en una trama para hacer mutar la Espora Parásita y convertirla en un arma. "¿Qué podéis perder?" -les dice. Ellos apenas pueden ver y ella tiene un visor nocturno. Ellos tienen instrucciones de cogerla viva y ella no tiene por qué tener esos reparos hacia ellos.

"Me quieren viva por la información que tengo en mi cabeza". "Dejad vuestras armas en el suelo, empujadlas hacia la oscuridad y hablaremos. Podría mataros a todos ahora si quisiera, pero no me apetece incluir asesinatos innecesarios en mi currículum".

Si se rinden Estigia cumplirá su palabra y les entregará pruebas de la participación de Eskelion en una trama de construcción de

armas víricas para luego marcharse con su nave; en caso contrario se entablará un combate con Estigia.

Ⓢ Estigia Saavedra

Atributos: Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d8, Vigor d8.

Carisma: +2; **Paso:** 6 **Parada:** 7 **Dureza:** 7 (1).

Habilidades: Callejear d8, Conducir d6, Tecnología (equipos) d10, Tecnología (diseño) d10, Disparar d10, Habilidades Negras d10; Pelear d10, Persuadir d8, Notar d8, Provocar d6, Sigilo d10.

Desventajas: Vengativa, cauta.

Ventajas: Aclimatación gravitacional, Carismática, Rápida, Conexiones.

Equipo: Pistola bláster (12/24/48,2d6+2, PA 2). Implante de cuchilla (brazo derecho, FUE+d6+1), Traje espacial (+1).

El final de la partida depende de las acciones de los PJ.

Si negociaron con Estigia volverán con las pruebas aportadas y se podrá desmontar la trama de armamento prohibido.

Si no han negociado y han matado a Estigia pueden tener problemas, ya que el Conglomerado Draco afirmará que Estigia tenía secuestrado al diplomático y que los PJ mienten.

Si no han negociado y han capturado viva a Estigia recibirán una felicitación.



EL UNIVERSO MÁS ALLÁ DE LAS APARIENCIAS

ARQUETIPOS

A continuación se incluyen unos cuantos arquetipos que se pueden usar como inspiración en la fase de creación de personajes, como PNJ, o como personajes pregenerados rápidos para una partida. Se han incluido para facilitar poder jugar, desde el primer momento, cogiendo el "sabor" de la ambientación.

En la Guía de Género: Ciencia Ficción encontrarás muchos más arquetipos válidos para usar en Caerdroia.

POLICÍA

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: 0 **Paso:** 6 **Dureza:** 5 / 9(4) **Parada:** 6.

Habilidades: Callejear d6, Conducir d4, Conocimiento (zona local) d4, Disparar d6, Habilidades Negras d4, Intimidar d4, Persuadir d6, Leyes d6, Notar d6, Pelear d6, Tecnología (Equipos) d4.

Desventajas: Curioso (mayor).

Ventajas: Conexiones, Reputación.

Equipo: Armadura corporal (+4) sólo en misión de riesgo, dispositivo de datos, grilletes, porra aturdidora (FUE+d4, aturdimiento), pistola láser (15/30/60, 2d6, CdF 1, PA 2, SA).

POLICÍA (PSI)

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: 0 **Paso:** 6 **Dureza:** 5 / 9(4) **Parada:** 6.

Habilidades: Callejear d6, Conducir d4, Conocimiento (zona local) d4, Disparar d4, Habilidades Negras d4, Intimidar d4, Persuadir d6, Psiónica d6, Leyes d6, Notar d4, Pelear d6, Tecnología (Equipos) d4.

Desventajas: Curioso (mayor).

Ventajas: Conexiones, Trasfondo Arcano (Psi).

Equipo: Armadura corporal (+4) sólo en misión de riesgo, dispositivo de datos, grilletes, porra aturdidora (FUE+d4,

aturdimiento), pistola láser (15/30/60, 2d6, CdF 1, PA 2, SA).

Psiónico: 10 puntos de poder, Acelerar metabolismo, Escrutinio mental, Protección PSI

AGENTE DEL CPI

Atributos: Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d8.

Carisma: +1 **Paso:** 6 **Dureza:** 10(4) **Parada:** 7.

Habilidades: Callejear d8, Conducir d6, Conocimiento (tácticas) d4, Disparar d8, Habilidades Negras d4, Investigar d8, Intimidar d8, Leyes d8, Notar d6, Pelear d10, Persuadir d6, Pilotar d6, Rastrear d6, Sanar d6, Tecnología (Equipos) d4.

Desventajas: Código de Honor (defender la ley).

Ventajas: Conexiones, Escuela de Oficiales.

Equipo: Armadura corporal (+4), dispositivo de datos, comunicador, grilletes, porra aturdidora (FUE+d4, aturdimiento), cuchillo molecular (FUE+d4+2, PA 2), granada aturdidora, pistola bláster (12/24/48, 2d6+2, CdF 1, PA 2, SA).

AGENTE DEL CPI (PSI)

Atributos: Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d8.

Carisma: +1 **Paso:** 6 **Dureza:** 10(4) **Parada:** 7.

Habilidades: Callejear d8, Conducir d6, Conocimiento (tácticas) d4, Disparar d8, Habilidades Negras d4, Investigar d8, Intimidar d8, Leyes d8, Notar d6, Pelear d10, Persuadir d6, Pilotar d6, Psiónica d6, Rastrear d6, Tecnología (Equipos) d4.

Desventajas: Código de Honor (defender la ley).

Ventajas: Trasfondo Arcano (Psi), Escuela de Oficiales.

Equipo: Armadura corporal (+4), dispositivo de datos, comunicador, grilletes, porra aturdidora (FUE+d4, aturdimiento), cuchillo molecular (FUE+d4+2, PA 2), granada atur-

didora, pistola bláster (12/24/48, 2d6+2, CdF 1, PA 2, SA).

Psiónica: 10 puntos de poder, Escrutinio mental, Noquear, Protección PSI.

CONTRABANDISTA

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d6.

Carisma: 0 **Paso:** 6 **Dureza:** 8 (3) **Parada:** 6.

Habilidades: Callejear d6, Conducir d6, Disparar d6, Habilidades negras d6, Leyes d4, Intimidar d4, Notar d6 (+1), Pelear d6, Pilotar d6, Sigilo d4, Tecnología (Equipos) d4.

Desventajas: Hábito (mayor).

Ventajas: Fuga, Origen (Alma Salvaje).

Equipo: Traje de vacío reforzado (+3), pistola láser (15/30/60, 2d6, CdF 1, PA 2, SA).

Versión Psi: Sustituir Fuga por Trasfondo Arcano (PSI), quitar Intimidar y poner Psiónica d4. **Poderes:** Navegación, Escrutinio Mental, Empatía Interespecies.

REPORTERO DE HOLOVISIÓN

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d6.

Carisma: +2 **Paso:** 6 **Dureza:** 5 **Parada:** 4.

Habilidades: Callejear d6, Conducir d6, Conocimiento (su especialidad en periodismo) d6, Intimidar d4, Leyes d4, Notar d6, Pelear d4, Pilotar d6, Provocar d6, Tecnología (Equipos) d6.

Desventajas: Curioso (mayor), Entre algodones, Cauto (menor).

Ventajas: Carismático, Investigador, Reputación.

Equipo: Dispositivo de muñeca de calidad superior, equipo de transmisión.

Versión Psi: Sustituir Investigador por Trasfondo Arcano (PSI), quitar Pilotar y poner Psiónica d6. **Poderes:** Efecto Pente-costés, Escrutinio mental, Protección Psi.

OFICIAL DEL PROTECTORADO

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6

Carisma: 0 **Paso:** 6 **Dureza:** 12(7) **Parada:** 6.

Habilidades: Conocimiento (Tácticas) d6, Conocimiento (Xenos) d4, Disparar d8, Investigar d4, Lanzar d4, Leyes d6, Notar d6, Pelear d8, Persuadir d6, Pilotar d4, Supervivencia d6, Tecnología (Equipos) d6.

Desventajas: Arrogancia de combate (mayor), Juramento (al Protectorado).

Ventajas: Escuela de Oficiales, Mando, ¡Mantened la línea!.

Equipo: Armadura de Combate (+7), daga molecular (1d4+FUE+2), rifle láser (30/60/120, 3d6, CdF 3, PA 2, SA), pistola láser (15/30/60, 2d6, CdF 1, PA 2, SA), granada aturdidora (x2).

Versión Psi: Añadir la ventaja Trasfondo Arcano (PSI) y poner Psiónica d6. **Poderes:** Enfoque/Desenfoque PSI, Noquear, Estallido Telequinético.

PILOTO PSI

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d6.

Carisma: 0 **Paso:** 6 **Dureza:** 8(3) **Parada:** 4.

Habilidades: Conocimiento (Tácticas) d4, Disparar d8, Ingeniería d4, Notar d6, Pelear d4, Pilotar d8, Psiónica d4, Reparar d4, Supervivencia d4, Tecnología (Diseño) d4, Tecnología (Equipos) d6.

Desventajas: Juramento.

Ventajas: Trasfondo Arcano (Psi), As.

Equipo: Traje de vacío reforzado(+3), Daga molecular (1d4+FUE+2), pistola láser (15/30/60, 2d6, CdF 1, PA 2, SA).

Psiónica: 10 puntos de poder, Acelerar Metabolismo, Navegación, Protección Psi.

Aunque es posible que un piloto de las fuerzas del Protectorado sea un no-psíquico, estos son un número decreciente y debería tenerse en cuenta a la hora de jugar un personaje con esas características.

SOLDADO

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: 0 **Paso:** 6 **Dureza:** 12(7) **Parada:** 6.

Habilidades: Conducir d4, Disparar d8, Lanzar d4, Leyes d4, Notar d6, Pelear d8, Sanar d6, Supervivencia d6, Tecnología (Equipos) d6.

Desventajas: Juramento, Hábito (menor).

Ventajas: Rápido, Con un par.

Equipo: Armadura de Combate (+7), Daga molecular (1d4+FUE+2), rifle láser (30/60/120, 3d6, CdF 3, PA 2, SA), pistola láser (15/30/60, 2d6, CdF 1, PA 2, SA), granada aturdidora (x2).

Versión Psi: Añadir la ventaja Trasfondo Arcano (PSI), Bajar Tecnología (Equipos) a d4 y poner Psiónica d4. **Poderes:** Enfoque/Desenfoque PSI, Noquear, uno a elegir.

SOLDADO SIGMA

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: 0 **Paso:** 6 **Dureza:** 12(7) **Parada:** 6.

Habilidades: Conducir d4, Disparar d10, Habilidades negras d4, Lanzar d4, Leyes d4, Notar d6, Pilotar d4, Pelear d8, Sanar d6, Supervivencia d6, Tecnología (Equipos) d6.

Desventajas: Juramento (al Protectorado) (mayor), Código de Honor (mayor), Leal, Hábito (menor).

Ventajas: Hijo del Protectorado, Ardor, Manos firmes, Con un par, Disparo Mortal, Trasfondo Arcano (Psiónica), Ambidiestro, Expediente Sigma.

Equipo: Armadura de Combate (+7), daga molecular (1d4+FUE+2), rifle láser (30/60/120, 3d6, CdF 3, PA 2, SA), arma corta a su elección, martillo Naval (1d6+FUE+1/1d6+FUE+1d10 con aumento), granada aturdidora (x2).

Poderes: Acelerar metabolismo, Noquear, Enfoque/desenfoque PSI.

PILOTO SIGMA

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: 0 **Paso:** 6 **Dureza:** 12(7) **Parada:** 6.

Habilidades: Conducir d4, Disparar d10, Habilidades negras d4, Lanzar d4, Leyes d4, Notar d6, Pilotar d4, Pelear d8, Sanar d6, Supervivencia d6, Tecnología (Equipos) d6.

Desventajas: Juramento (al Protectorado) (mayor), Código de Honor (mayor), Leal, Hábito (menor).

Ventajas: Hijo del Protectorado, Ardor, As, Nuevo Poder (Detectar Subespacio), Disparo Mortal, Trasfondo Arcano (Psiónica), Nuevo Poder (Navegación Subespacial), Expediente Sigma.

Equipo: Armadura de Combate (+7), daga molecular (1d4+FUE+2), rifle láser (30/60/120, 3d6, CdF 3, PA 2, SA), arma corta a su elección, martillo Naval (1d6+FUE+1/1d6+FUE+1d10 con aumento), granada aturdidora (x2).

Poderes: Acelerar metabolismo, Navegación, Protección PSI, Detectar subespacio, Navegación subespacial.

MIEMBRO DEL SDE

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d6.

Carisma: 0 **Paso:** 6 **Dureza:** 8 (3) **Parada:** 6.

Habilidades: Callejear d6, Conducir d6, Disparar d6, Habilidades negras d6, Leyes d4, Intimidar d4, Notar d6 (+1), Pelear d6, Pilotar d6, Sigilo d4, Tecnología (Equipos) d4.

Desventajas: Hábito (mayor).

Ventajas: Fuga, Origen (Alma Salvaje).

Equipo: Traje de vacío reforzado (+3), pistola láser (15/30/60, 2d6, CdF 1, PA 2, SA).

Versión Psi: Sustituir Fuga por Trasfondo Arcano (PSI), quitar Intimidar y poner Psiónica d4. Poderes: Navegación, Escrutinio Mental, Empatía Interespecies.



CAERDROIA

JUGADOR

NOMBRE

CONCEPTO

CITA

ATRIBUTOS Y HABILIDADES

AGILIDAD

Caballar

Conducir

Disparar

Lanzar

Nadar

Navegar

Pelear

Pilotar

Sigilo

ASTUCIA

Apostar

Callejear

Conocimiento ()

Conocimiento (Anómalo)

Conocimiento (Tácticas)

Conocimiento (Xenos)

Habilidades negras

Ingeniería

Investigar

Leyes

Notar

Provocar

Psiónica

Rastrear

Reparar

Sanar

Supervivencia

Tecnología (Diseño)

Tecnología (Equipos)

ESPIRITU

Intimidar

Persuadir

FUERZA

Trepar

VIGOR

DESVENTAJAS

VENTAJAS

NOVATO

5

10

15

EXPERIMENTADO

25

30

35

VETERANO

45

50

55

HEROICO

65

70

75

LEGENDARIO

90

100

110

HERIDAS PERMANENTES

CARISMA

PASO

PARADA

DUREZA

RAZÓN

5 10

15 20 25 30

FATIGA INC HERIDAS

HISTORIAL

RETRATO

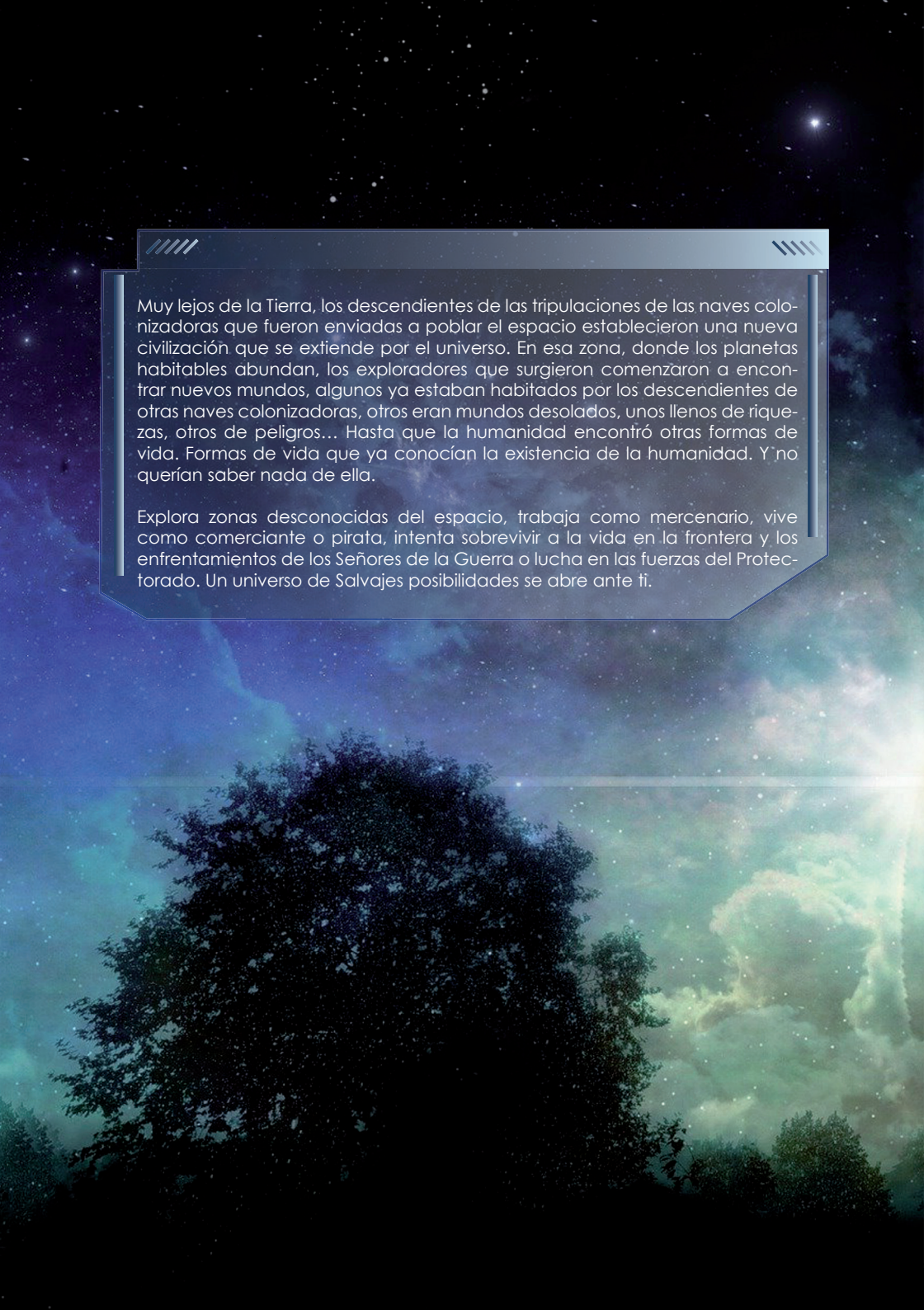
| PODERES | | | | |
|---------|-------|-----------|---------------|----------|
| PODER | COSTE | DISTANCIA | DAÑO/EFFECTOS | DURACIÓN |
| PODER | COSTE | DISTANCIA | DAÑO/EFFECTOS | DURACIÓN |
| PODER | COSTE | DISTANCIA | DAÑO/EFFECTOS | DURACIÓN |
| PODER | COSTE | DISTANCIA | DAÑO/EFFECTOS | DURACIÓN |
| PODER | COSTE | DISTANCIA | DAÑO/EFFECTOS | DURACIÓN |
| PODER | COSTE | DISTANCIA | DAÑO/EFFECTOS | DURACIÓN |

EQUIPO

NOTAS

| | | | |
|--------|------------|----------------|--------------|
| DINERO | PESO TOTAL | LÍMITE DE PESO | PENALIZACIÓN |
|--------|------------|----------------|--------------|

| COMBATE | | | | | | |
|----------|------------|------|-------|-------|------|-------|
| ARMA | DISTANCIA | CDF | DAÑO | PA | PESO | NOTAS |
| ARMA | DISTANCIA | CDF | DAÑO | PA | PESO | NOTAS |
| ARMA | DISTANCIA | CDF | DAÑO | PA | PESO | NOTAS |
| ARMA | DISTANCIA | CDF | DAÑO | PA | PESO | NOTAS |
| ARMA | DISTANCIA | CDF | DAÑO | PA | PESO | NOTAS |
| ARMADURA | PROTECCIÓN | PESO | COSTE | NOTAS | | |
| ARMADURA | PROTECCIÓN | PESO | COSTE | NOTAS | | |
| ARMADURA | PROTECCIÓN | PESO | COSTE | NOTAS | | |
| ESCUDO | PROTECCIÓN | PESO | COSTE | NOTAS | | |



Muy lejos de la Tierra, los descendientes de las tripulaciones de las naves colonizadoras que fueron enviadas a poblar el espacio establecieron una nueva civilización que se extiende por el universo. En esa zona, donde los planetas habitables abundan, los exploradores que surgieron comenzaron a encontrar nuevos mundos, algunos ya estaban habitados por los descendientes de otras naves colonizadoras, otros eran mundos desolados, unos llenos de riquezas, otros de peligros... Hasta que la humanidad encontró otras formas de vida. Formas de vida que ya conocían la existencia de la humanidad. Y no querían saber nada de ella.

Explora zonas desconocidas del espacio, trabaja como mercenario, vive como comerciante o pirata, intenta sobrevivir a la vida en la frontera y los enfrentamientos de los Señores de la Guerra o lucha en las fuerzas del Protectorado. Un universo de Salvajes posibilidades se abre ante ti.