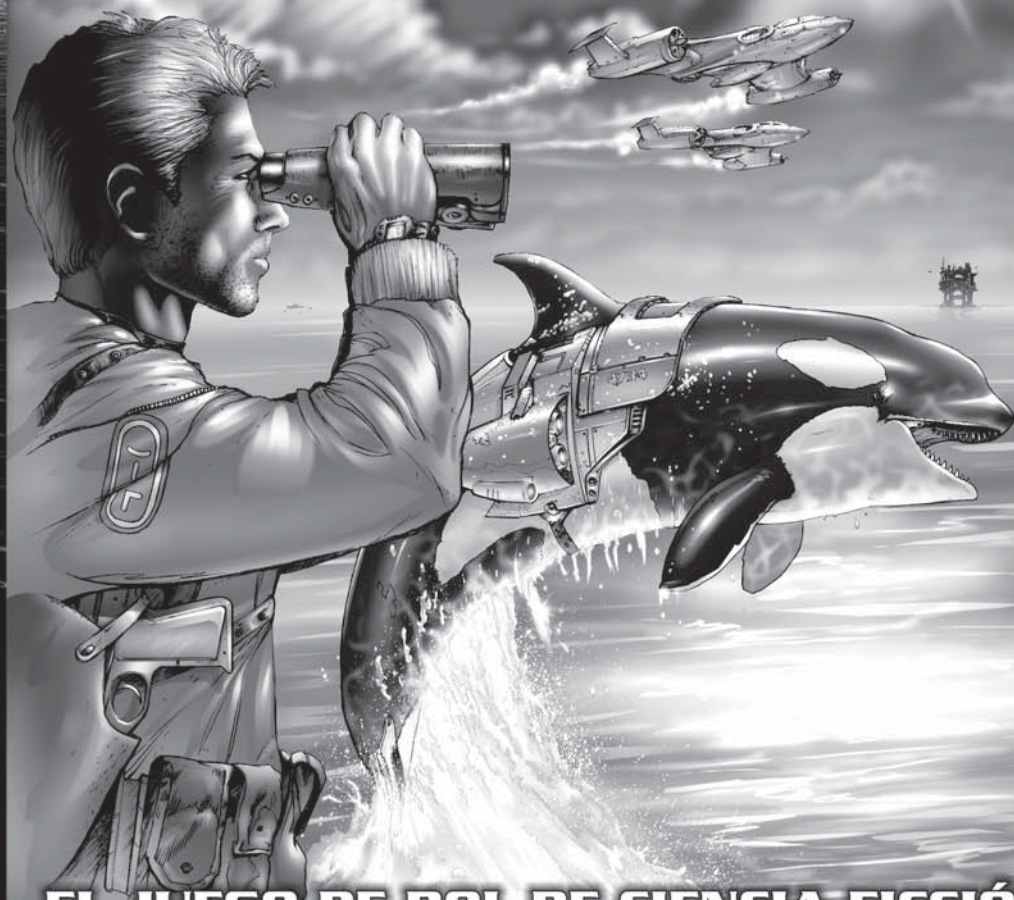


**KIT GRATUITO DE INICIACIÓN**

# planeta azul



**EL JUEGO DE ROL DE CIENCIA FICCIÓN  
EN UNA NUEVA FRONTERA**

**Planeta Azul es un juego de rol, un libro en cartón, con ilustraciones impactantes, que detalla un mundo imaginario, sus intrigas y anhelos.**

**Contiene las instrucciones para crear tu propio personaje y describe un mundo en decadencia, la esperanza y la lucha la pones tú: lo que ocurra en adelante depende de ti.**

**Este librito es una versión simplificada de Planeta Azul. Te proporciona las reglas más básicas y la información suficiente para que juegues algunas partidas. Pruébalo. Si te gusta, podrás encontrar el libro de reglas en cualquier librería general, gran almacén o tienda especializada en cómics o juegos. Si no es así, ponte en contacto con nosotros (lo mejor y más rápido es el e-mail) y te indicaremos la tienda más cercana a tu domicilio.**

## ¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

La principal herramienta utilizada en un juego de rol es la creatividad, la imaginación. Aquí no hay escenarios reales ni referencias visuales (como por ejemplo en la historieta, teatro o cine), por lo que los participantes deben hacer creíbles, representar verdaderamente personajes ficticios que se mueven por mundos más o menos fantásticos. Dichos entes de ficción pueden ser guerreros medievales, investigadores de lo oculto, marines coloniales o, como en el caso que aquí os planteamos, seres metahumanos con habilidades muy especiales que les hacen diferentes al resto de los terrestres.

Habitualmente utilizarán esas aptitudes para enfrentarse a todo tipo de amenazas: desde las más espectaculares catástrofes de la naturaleza hasta el temor a la pérdida del autocontrol (y a las terribles consecuencias que acarrearía a su vida personal), pasando, cómo no, por la confrontación con su reverso tenebroso: aquellos semejantes a ellos que deciden utilizar sus poderes para su propio beneficio y en detrimento de los demás: los supervillanos.

A diferencia de los juegos de mesa tradicionales, en el rol no son necesarios ni tableros ni fichas. Tan sólo te hace falta papel, lápiz, dados y una buena dosis de creatividad. El objetivo consiste en ir desarrollando una historia en la que se aúne participación y diversión a raúdas.

De la buena predisposición de los jugadores por una parte, y de la habilidad del Director de Juego para solventar las eventualidades que se presenten a lo largo del desarrollo de la narración por otra, dependerá el grado de éxito que alcancemos al final de la partida.

Hay que resaltar sin embargo que no todos los participantes en el juego tienen la misma función, siendo característico de este tipo de juegos la división del trabajo. Por un lado están los Jugadores propiamente dichos, y por otro, el Director de Juego (DJ para abreviar). Éste se encarga de preparar y arbitrar una aventura en la que los demás serán los protagonistas.

Si comparásemos un juego de rol con una película u obra de teatro, los jugadores serían los actores que interpretan a los protagonistas de la historia, mientras que el DJ realizaría a un tiempo las funciones de director, guionista, decorador e interpretaría todos los papeles secundarios. El resumen simplificado de su mecánica podría ser el siguiente: el DJ detalla una situación concreta a los jugadores, estos con la ayuda de esa descripción y teniendo en cuenta las facultades que les concede su papel, deciden cómo van a reaccionar ante dicha situación y le comunican al DJ lo que intentan realizar. Éste, combinando su conocimiento de la trama y de las reglas del juego que crea pertinente aplicar a esa situación, informa a los jugadores si es o no posible llevarla a cabo y en caso positivo qué resultados han obtenido las acciones de estos. Todo esto da como resultado una interacción constante entre el DJ y los jugadores que hace avanzar la trama de la aventura.

## ELEMENTOS DE UN JUEGO DE ROL

### LOS JUGADORES

#### PERSONAJES JUGADORES Y PERSONAJES NO JUGADORES:

Los personajes de un juego de rol son todos aquellos seres de cualquier clase, imaginarios o no, cuyos papeles son representados y sus acciones determinadas por los jugadores de acuerdo con las reglas que se estén usando. Los personajes se dividen en dos tipos: Personaje Jugador (abreviando PJ) y Personaje No Jugador (PNJ). Los PJ son los protagonistas de la historia y son utilizados por los jugadores. Los PNJ son todos los demás personajes que intervienen en la historia (villanos, otros héroes,

víctimas, informadores, amigos de los PJ, gente que pasaba por la calle, etc.), controlados e interpretados todos ellos por el DJ de forma más o menos detallada según el papel que desempeñen dentro de la narración.

La mayoría de los juegos precisan, como mínimo, de dos participantes para desarrollar una aventura (un DJ y un PJ). El DJ encomendará una misión a sus jugadores, encargándose además de crear el ambiente y desarrollar la trama argumental, implicándolos en todo tipo de situaciones que dificulten (o faciliten) la consecución de sus objetivos. Deberéis analizar toda esa información, investigar y descubrir los datos que creáis necesarios, para lograr evitar que tus enemigos alcancen su meta. Pero jugador, recuerda: el DJ no es tu enemigo; colabora con él.

## EL DIRECTOR DE JUEGO

Sobre los hombros del Director de juego (DJ) recae gran parte de la responsabilidad (pero no toda) de que una sesión de rol se desarrolle de forma satisfactoria, es decir, que todos los participantes en dicha sesión (y aquí debe incluirse también el propio DJ) lo hayan pasado bien, entreteniéndose y sintiéndose interesados con el juego. En suma, de eso se trata.

Es misión del DJ conocer todas las reglas de este juego, por lo tanto deberá leerse íntegramente este folleto (hemos intentado hacer que esa labor sea lo menos ardua posible). Esto no quiere decir que los jugadores deban limitarse a cumplir lo que les explique el DJ, también deberán familiarizarse con las reglas; pero no de forma tan exhaustiva como éste. Por lo general, el jugador medio tendrá suficiente con conocer este reglamento lo necesario para manejar e interpretar correctamente a su personaje. Por ejemplo, un jugador no debe conocer al detalle toda la lista de superpoderes de este folleto, tan sólo los que posea su personaje, que son los que deberá utilizar.

No insinuamos que el DJ deba memorizar todas y cada una de las reglas del juego. Deberá contar con una comprensión correcta de la mecánica básica del juego y saber en qué parte del folleto se encuentra cada regla. Así, si se produce durante la partida una situación determinada que precisa de la aplicación de una regla poco habitual, podrá localizarla rápidamente en el reglamento sin ralentizar el juego. Aunque lo mejor (aquí es donde se prueban los verdaderos DJs) sería que improvisase sobre la marcha. Y ésta sí es, desde nuestro punto de vista, una de las pautas que garantizan el éxito de una partida. ¿Cuántas veces no se malogra el desarrollo de una trama por culpa de discusiones interminables? Normalmente el DJ no debería necesitar abrir el folleto para las situaciones comunes que se producen en el juego. En el caso de tratarse de una situación no cubierta por las reglas, jamás debe concluirse que tal acción es imposible; de nuevo el DJ deberá improvisar: las reglas existentes funcionan, o deben funcionar, como pautas básicas sobre las que extrapolar nuevas normas. ¿Acaso no es eso lo que hacemos todos los aficionados cuando nos inventamos reglas opcionales, nuevas tablas, nuevos personajes, etc. para nuestros juegos preferidos?

El jugador que ejerza como Director de Juego encontrará de suma utilidad el Capítulo 7 de este folleto, íntegramente dedicado a dar consejos, trucos y ayudas al DJ con el fin de que éste pueda hacer más interesantes y entretenidas sus partidas. Pero Director, recuerda: el PJ no es tu enemigo; colabora con él. Cualquier duda, problema (y las soluciones que apliquéis para resolverlas), variante, laguna en las normas, o simple opinión que deseéis comunicarnos debéis dirigirla a:

La Factoría de Ideas. Pico Mulhacén, 24.

Pol. Ind. El Alquitón, 28500 MADRID.

E-mail: [factoria@distrimagen.es](mailto:factoria@distrimagen.es).

Disponemos también de una página en el website de DistriMagen: [www.distrimagen.es](http://www.distrimagen.es).



## KIT DE INICIACIÓN DE PLANETA AZUL

### INTRODUCCIÓN

Planeta Azul es un juego de rol de ciencia-ficción ambientado en los últimos años del siglo XXII y los primeros del XXIII. Aunque el universo en el que se desarrolla es el nuestro, la acción se traslada a un mundo ficticio, Poseidón (el planeta azul, llamado así por su semejanza en condiciones y características con la Tierra). El siguiente kit de iniciación se divide en una serie de apartados que representan con bastante exactitud los capítulos del juego (aunque haciendo mucho mayor hincapié en los sistemas que en la historia y la ambientación). Como en este espacio tan reducido resulta imposible describir el juego en su totalidad pero queremos que tengas una idea clara de lo que puedes encontrar en él, hemos incluido al final de cada apartado una lista de elementos que han quedado sin describir en el kit)

### AMBIENTACIÓN

La historia en la que el juego se basa es la siguiente: en el año 2075 dos astrónomos descubrieron un agujero de gusano en un extremo remoto del Sistema Solar. Tres años más tarde una sonda robótica atravesó el agujero de gusano y descubrió un nuevo sistema planetario al otro lado, que contaba con un planeta habitable en su segunda órbita. El extraordinario descubrimiento supuso el pistoletazo de salida del Proyecto Atenas, una misión de colonización financiada por la mayoría de los países de la Tierra y gestionada por las Naciones Unidas. La primera fase del Proyecto Atenas supuso el envío de una enorme nave al nuevo planeta, tripulada por seres humanos y (puesto que el planeta era en su mayor parte acuático) cetáceos modificados genéticamente y dotados de un intelecto comparable al de los hombres.

La primera fase del Proyecto fue un éxito completo. La nave cruzó el agujero de gusano, aterrizó sin incidentes en Poseidón y sus tripulantes dieron comienzo a la construcción de una colonia. Por desgracia, mientras en la Tierra se preparaba el envío de las siguientes naves que completarían la colonización, se desató en Asia un devastador virus capaz de acabar con casi todas las espe-

cies vegetales comestibles del planeta. En cuestión de pocos meses, el virus (llamado virus Fischer) había recorrido la Tierra de un lado a otro. Así comenzó la más prolongada y terrible crisis de la Historia de la Humanidad desde la Edad Media, un período de 75 años en el que murieron de hambre o como consecuencia de los disturbios y desarreglos regionales varios centenares de millones de seres humanos (la Comunidad Europea, por ejemplo perdió aproximadamente la mitad de su población en el transcurso de los Años de la Plaga). En medio de esta terrible crisis, las prioridades no estaban desde luego en un planeta situado al otro lado del sistema solar, poblado por un escaso número de colonos cuyo rescate o apoyo hubiera requerido inversiones de miles de millones de dólares. Los colonos de Poseidón fueron abandonados a su suerte.

Si la Tierra logró salir de la terrible crisis a la que se enfrentaba (y no de manera inmediata, sino tras aproximadamente 75 años de esfuerzos titánicos), fue en gran parte gracias a los esfuerzos de un organismo autónomo creado en el seno de la ONU: la Organización Ecológica Global (Global Ecology Organization – GEO). Este organismo coordinaba los esfuerzos de todos los países miembros en la lucha contra la Plaga y acabó acumulando un poder muy superior al de la organización matriz y convirtiéndose en una especie de gobierno, burocracia y fuerzas armadas terráqueas.

Cuando la Tierra se recuperó de la Plaga, llegó el momento de enviar una misión de rescate a Poseidón. En julio del 2165, una niña que vivía en una gran comunidad de Isla Época se convirtió en la primera nativa que avistó al *UNSS Almirante Robert Perry* en órbita alrededor de Poseidón. La chica localizó al *Perry* desde un simple observatorio que su pueblo había mantenido en las laderas del volcán latente de la isla. Según parecía, y con casi 70 años de retraso, la prometida misión de suministros de la Tierra había llegado. Comenzó el período del Recontacto.

Durante los primeros años después del Recontacto, cambiaron muy pocas cosas para la amplia mayoría de la población nativa. Muchos recibieron con alegría los recursos tecnológicos y farmacéuticos traídos por los representantes de la GEO y fueron pocos los recién llegados que se atrevieron a alejarse de los asentamientos grandes. En general, su presencia en Poseidón fue tan pequeña y discreta que casi ni se notó. Se estableció un pequeño enclave GEO en Refugio que se pobló con un puñado de científicos e investigadores.

En el año 2172, el *UNSS Ballard* llegó a la órbita de Poseidón con más de 500 científicos y técnicos, lo cual dobló el tamaño de la base de la GEO en Refugio, mientras los investigadores de la GEO empezaron a establecer estaciones científicas y de investigación permanentes por todo el Archipiélago Pacífico. El contacto entre los nativos y los recién llegados se hizo más frecuente, pero Poseidón todavía parecía tener poco que ofrecer a nadie que no fuera la comunidad científica.

Todo eso cambió en el 2185 cuando un estudio minero de Atlas descubrió una nueva clase de minerales, clasificados como xenosilicatos y popularmente conocidos como Long John. Cuando en el año 2187 se descubrieron las aplicaciones de este mineral en la biotecnología, los océanos de Poseidón se convirtieron en el centro de una "fiebre del oro" como no se había visto jamás en la historia de la humanidad.

Los años transcurridos entre 2187 y la fecha actual, año 2199 de la Tierra, han visto cómo Poseidón se convertía en el objeto de un enfrentamiento encubierto de muchas facciones por el control de los Xenosilicatos, que en ocasiones ha llegado a desembocar en una guerra abierta: las megacorporaciones, la GEO, los estados nacionales, los nativos de Poseidón y los recién llegados coexisten en un equilibrio inestable que en cualquier momento podría derrumbarse. En el año 2199, Poseidón se ha convertido en un lugar estratégico para los cambios trascendentales sociales, políticos y tecnológicos que están resonando por toda la Tierra y las Colonias. Tanto la GEO como las Corporaciones, los nativos y los pioneros recién llegados se enfrentan a un presente tenue y un futuro incierto.

## CREACIÓN DEL PERSONAJE

Los personajes de Planeta Azul se crean siguiendo un proceso de varios pasos, a saber:

1. Desarrolla un concepto de personaje, discútelo con el moderador del juego y selecciona el nivel de poder de personaje apropiado.
2. Selecciona una especie y registra las puntuaciones de atributos naturales de esa especie.
3. Modifica los atributos de los personajes utilizando el sistema basado en puntos o el aleatorio.
4. Selecciona las biomodificaciones del personaje y registra cualquier cambio sufrido por sus atributos primarios y derivados.
5. Registra las capacidades del personaje.
6. Escoge las aptitudes del personaje.
7. Selecciona una opción de origen y dos opciones de historial para el personaje.
8. Escoge opciones de entrenamiento profesional para el personaje.
9. Asigna puntos a las habilidades a medida del personaje.
10. Consulta con el moderador del juego y selecciona el equipo apropiado para el personaje y la campaña.

## NIVEL DE PODER Y EQUILIBRIO DE JUEGO

Todos los personajes están clasificados según tres niveles de poder (normal, excepcional y elite) y esta clasificación se refleja en la mecánica del juego como parte de la creación del personaje. Los niveles de poder se describen más adelante, seguidos por una tabla que detalla los beneficios que proporcionan en la creación del personaje.

**Normal:** Son las personas corrientes que representan a la amplia mayoría de la población de la Tierra y las Colonias.

**Excepcional:** Son personas extraordinarias y altamente capacitadas con un talento por encima de la media y un entrenamiento, educación y experiencia muy dilatados.

**Elite:** Son las pocas personas increíbles que llenan las filas de los privilegiados y poderosos de la sociedad fronteriza de Poseidón. Están escogidos entre lo mejor de los mejores, están radicalmente modificados y se han preparado de forma extensa para hacer su trabajo, que realizan mejor que nadie.

	Normal	Excepcional	Elite
<b>Atributos</b>	0/0	3/5	6/10
<b>Biomodificaciones</b>	1-3 Menores	2/4 Mayores Menores, 1-2	Cualquiera
<b>Aptitudes</b>	1/3	2/4	3/5
<b>Habilidades a medida</b>	5	10	20
<b>Nivel máximo</b>	4	6	8

**Atributos:** Es el número de puntos gratuitos que el personaje puede asignar a los atributos. El primer número se utiliza para el sistema de puntos y el segundo para el sistema aleatorio.

**Biomodificaciones:** Indica el alcance apropiado de biomodificaciones para cada nivel de poder. Las biomodificaciones menores se venden por 10.000 vc o menos, mientras que las biomodificaciones mayores se venden por más de 10.000 vc.

**Aptitudes:** Esta entrada incluye el número de aptitudes superiores y fuertes que reciben los personajes de cada nivel de poder. El primer número indica las aptitudes superiores del personaje y el segundo indica sus aptitudes fuertes.

**Habilidades a medida:** Este es el número de niveles que un jugador puede adjudicar a las habilidades de su elección, además de las habilidades adquiridas con las opciones de entrenamiento.

**Nivel máximo:** Este apunte incluye el nivel máximo que puede conseguir un personaje en una habilidad al aumentarlo con puntos de habilidades a medida.

## CARACTERÍSTICAS

### Físico

<b>Constitución</b>	tamaño, musculatura y fuerza
<b>Condición física</b>	salud, resistencia y condición física

### Coordinación

<b>Agilidad</b>	rapidez, equilibrio y coordinación bruta
<b>Destreza</b>	destreza manual y coordinación entre las manos y la vista

### Cognición

<b>Consciencia</b>	alerta, percepción e ingenio
<b>Intelecto</b>	inteligencia, memoria y razonamiento

### Psique

<b>Presencia</b>	apariencia, carisma y atractivo personal
<b>Voluntad</b>	auto-disciplina y fortaleza mental

## ATRIBUTOS

Estas características miden las capacidades mentales y físicas básicas de un personaje. Son rasgos fundamentales comunes en todos los animales, sea cual sea su especie. Si bien los atributos vienen determinados sobre todo por la composición genética, también se pueden desarrollar a través del entrenamiento y la experiencia. En *Planeta Azul* existen ocho atributos primarios, que se organizan en categorías de parejas relacionadas.

A cada atributo se le ha asignado un número positivo o negativo. La puntuación de cero representa la media o norma de un humano adulto. Las puntuaciones positivas representan por tanto los atributos que están por encima de la media mientras que las negativas representan los atributos que están por debajo de la media. Esta convención permite que las reglas modelen de forma fácil e intuitiva los atributos de las diversas especies de vida animal encontrada en la Tierra y en Poseidón. Para los jugadores esta mecánica hace que sea fácil distinguir las capacidades de las diferentes especies de personajes, como el tamaño y el poder físico de una ballena asesina comparada con un humano puro. En términos de las reglas del juego, los atributos modifican la dificultad de todas las tareas relacionada. Por ejemplo, el Intelecto modificaría la dificultad de una tarea que pone a prueba el razonamiento o memoria de un personaje.

### ATRIBUTOS DERIVADOS

**Planeta Azul** también utiliza cuatro atributos que se derivan de los atributos primarios anteriores. Estos atributos están determinados de forma realista por otras características fundamentales o bien dependen de ellas. Los atributos derivados son Vigor, Reflejos, Fuerza y Fortaleza.

<b>Vigor</b>	resistencia y aguante
<b>Reflejos</b>	iniciativa y velocidad de reacción
<b>Fuerza</b>	poder físico global
<b>Fortaleza</b>	resistencia a las heridas y traumas

### ESPECIE DEL PERSONAJE

Las puntuaciones de atributos de un personaje están basadas por defecto en la especie del personaje. Las siguientes listas ofrecen información básica sobre cada especie y los valores naturales de cada atributo, así como los modificadores que recibe la especie por los atributos derivados. Estos modificadores se aplican después de calcularse la puntuación básica del atributo derivado.

#### Humano, Puro (Chimpancé, Darwin o Mono)

Los humanos puros son individuos que, por las razones que sean, han decidido no someterse ni siquiera a las mejoras más insignificantes. El más simple de los conectores neurales es más de lo que estos puristas exaltados están dispuestos a aceptar. Los chimpancés suelen pertenecer a dos clases, los que sostienen alguna convicción fanática sobre la santidad del cuerpo humano o los que son demasiado pobres para poder elegir.

Los humanos puros no son muy habituales fuera de la Tierra. Las exigencias del espacio y la vida en las Colonias suelen ser demasiado para un humano no modificado y obligan a la mayoría de los que se dirigen al espacio a sufrir al menos algunas modificaciones básicas. Cada una de las ventajas mejora tus probabilidades de sobrevivir y sólo los poco inteligentes y mal preparados no están modificados.

Atributo	Puntuación Básica
Constitución	0
Condición física	0
Agilidad	0
Destreza	0
Consciencia	0
Intelecto	0



Presencia	0
Voluntad	0
Vigor	+0
Reflejos	+0
Fuerza	+0
Fortaleza	+0

#### Humano, Diseño Genético (Genio)

Los genios son los descendientes de la evolución artificial radical, creados rasgo por rasgo utilizando el genoma humano estándar como marco básico. Se utilizan encimas y virus artificiales para combinar códigos humanos, no-humanos y hechos a medida y convertirlos en una variedad potencialmente ilimitada de organismos humanos viables. Tradicionalmente, las primeras modificaciones fueron relativamente sencillas (atletas más grandes y más rápidos y soldados más fuertes y duros). Pero durante los últimos años la competitividad corporativa ha dado lugar a la creación de formas totalmente extrañas, algunas hermosas, otras horribles y algunas creadas en función de su destino y necesidad. Existen espaciales que tienen cuatro brazos y los huesos huecos contruidos para vivir en el Cinturón; y pulcros acuumorfos con agallas, descendientes de los primeros colonos de Poseidón.

Acuumorfo Atributo	Puntuación Básica
Constitución	2
Condición física	1
Agilidad	2
Destreza	-1
Consciencia	0

Intelecto	0
Presencia	-1
Voluntad	0
Vigor	+1
Reflejos	+1
Fuerza	+0
Fortaleza	+0
<i>[más: humano modificado, felino, silva, espacial, trashumano, delfín, orca]</i>	

## MODIFICAR LOS ATRIBUTOS

Una vez que el jugador ha elegido la especie del personaje, también puede elegir modificar los atributos del personaje en lugar de conservar sus niveles naturales. **Planeta Azul** ofrece dos alternativas para hacerlo. Los atributos nunca se pueden aumentar o bajar más de tres niveles con respecto a la norma de la especie, excepto a través de biomodificaciones e ingeniería genética.

## Sistema de Puntos

Utilizando este método los jugadores tienen el control absoluto sobre los atributos de sus personajes. Los jugadores tienen un cierto número de puntos para gastar dependiendo del nivel de poder de su personaje: cero para los personajes normales, tres para los excepcionales y seis para la elite. El coste de aumentar un atributo por encima de su valor natural se indica en la tabla que hay más adelante. Si se reduce un atributo por debajo del valor natural, se le proporciona al jugador más puntos para gastar en otros atributos. Estos puntos extras también se reflejan en la tabla.

### Nivel Puntos de Personaje

-3	-4
-2	-2
-1	-1
0	0
+1	1
+2	2
+3	4

## Sistema Aleatorio

Al utilizar este método, los atributos de un personaje vienen determinados por una combinación de las decisiones del jugador y la probabilidad genética. Un jugador puede adjudicar puntos a cada atributo que desee que sea ventajoso. El número de puntos adjudicados para mejorar un atributo se considera la dificultad de una única tirada. Luego el jugador tira tres dados de 10 caras y cada dado que dé una puntuación igual o menor que la dificultad representa un *aumento* de un nivel en el atributo.

Los jugadores reciben un cierto número de puntos que pueden adjudicar a los atributos aventajados dependiendo del nivel de poder del personaje: 0 para los personajes normales, 5 para los excepcionales y 10 para la elite.

Una vez que el jugador ha apuntado los valores de los atributos primarios del personaje, debería determinar sus atributos derivados. Los jugadores también tendrían que recordar que hay que modificar los atributos derivados por medio de las bonificaciones o penalizaciones indicadas por la especie del personaje.

El **Vigor** se determina hallando la media de la Condición física y la Voluntad del personaje. Los **Reflejos** son la media de la Agilidad y la Consciencia y la Fuerza es la media de la Constitución y la Condición física. Todos los resultados se redondean hacia cero. Eso significa que los totales positivos se redondean hacia abajo y los negativos hacia arriba (hacia cero en ambos casos). La Fortaleza de un personaje, por último, depende de su Constitución y su Condición Física.

## CAPACIDADES

Las capacidades de un personaje son los rasgos y talentos inherentes a la especie del personaje. Más abajo se describen las capacidades concretas de cada especie.

### Capacidades Humanas

**Trepar.** Los humanos empezaron su evolución en los árboles y todavía siguen poseyendo bastante destreza a la hora de trepar. Los personajes humanos pueden trepar a una velocidad que depende del grado y naturaleza de la superficie que hay que trepar. Aunque no es muy probable que un personaje sea capaz de trepar más rápido que cuando camina a paso rápido (ver más abajo), la velocidad real sólo depende del tipo de escalada y queda a discreción del moderador de juego.

Lo más frecuente es que una escalada se pueda resolver con una tirada de atributo y el valor de la acción del personaje se puede utilizar para modificar la velocidad. Obviamente, si el personaje consigue un valor de acción muy bajo, el moderador de juego quizá decida que ha habido un fallo en el equipo o que el personaje ha perdido pie y está resbalando o empezando a caer. Sólo las situaciones más complicadas deberían justificar que el personaje caiga a plomo hacia una muerte segura por culpa de una única tirada de dado.

La dificultad de una escalada corta tendría que estar basada en la Agilidad del personaje, mientras que una más larga podría poner a prueba su Vigor. El moderador del juego debería aplicar una bonificación o penalización según la dificultad de la escalada, el equipo disponible, las condiciones medioambientales y otros factores condicionantes. La habilidad de Montañismo también se puede usar para modificar la dificultad de una escalada o para permitir que el personaje trepe por una superficie que resultaría imposible sin un entrenamiento y equipo especializado.

*[más: saltar, idiomas, movimiento, sentidos, lanzamiento, capacidades de los modis, capacidades de los genios, capacidades de los cetáceos]*



## APTITUDES

La capacidad, talento y pericia inherentes de un personaje en los distintos campos del saber y la habilidad están representados por las aptitudes. Las aptitudes se pueden catalogar como medias, fuertes o superiores y determinan el número de dados que tira el jugador cuando utilice habilidades asociadas a esa aptitud. Durante el proceso de creación del personaje, los jugadores escogen un número de aptitudes superiores y fuertes determinadas por el nivel de poder de sus personajes. Los personajes normales reciben una aptitud superior y tres fuertes, los persona-

jes excepcionales consiguen dos superiores y cuatro fuertes y los personajes de elite reciben tres aptitudes superiores y cinco fuertes. El resto de las aptitudes de un personaje son medias por defecto. El nivel de cada aptitud debería recogerse en el espacio apropiado de la hoja primaria de personaje.

### Aptitud Reserva de dados

Media	1
Fuerte	2
Superior	3

### HABILIDADES

Las capacidades aprendidas de un personaje están representadas por las habilidades. Las habilidades están divididas en una escala de 0 a 10 y determinan la dificultad base para una prueba dominada. La siguiente tabla ofrece una evaluación cualitativa del entrenamiento y experiencia de un personaje en diferentes niveles de habilidad. Ten en cuenta, sin embargo, que la eficacia o capacidad real de un personaje vendrá determinada por la combinación de atributos, aptitudes y habilidad.

#### Aptitudes Habilidades

Administración	Burocracia, Economía, Derecho, Dirección
Agricultura	Cría de animales, Acuicultura, Cultivos, Hidroponía
Armas de fuego	Armas cortas, Armas largas
Armas militares	Armas pesadas, Artillería
Atletismo	Acuática, Arco, Caída libre, Paracaidismo, Deportes, Lanzamiento
Bellas Artes	Actuación, Artesanía, Baile, Música, Pintura, Fotografía, Escultura
Ciencias Físicas	Astronomía, Química, Geología, Meteorología, Física
Ciencias Humanas	Antropología, Arqueología, Historia, Política, Teología
Ciencias naturales	Bioquímica, Botánica, Genética, Zoología
Combate cuerpo a cuerpo	combate con armas, combate sin armas
Comunicación	Idioma, Negociación, Oratoria, Persuasión, Escritura
Cultura	Cetácea, Colonial, Terráquea, GEO, Corporativa, Militar, Nativa, Espacial, Callejera
Discreción	Esconderse, Seguir, Sigilo
Mando	Liderazgo, Logística, Estrategia, Táctica
Medicina	Primeros auxilios, Medicina Forense, Medicina General, Farmacología, Psicología, Cirugía, Veterinaria
Subterfugio	Soborno, Disfraz, Charlatanería, Falsificación, Cerrajería, Prestidigitación
Supervivencia	Pesca, Búsqueda de alimentos, Montañismo, Navegación, Orientación, Rastreo
Tecnología	Informática, Control de daños, Demoliciones, Electrónica, Manejo de remotos
Vehículos	Conducción, Pilotaje, Marinería

### OPCIONES DE ENTRENAMIENTO

Existen muchas habilidades en **Planeta Azul** y es esta diversidad la que les permite a los jugadores modelar cuidadosamente el saber, entrenamiento y experiencia de sus personajes. Para perfeccionar el proceso de creación del personaje, hemos organizado las habilidades en opciones de entrenamiento que representan la adquisición realista de habilidades parecidas o relacionadas.

Todos los personajes reciben una opción de origen, dos opciones de historial y tres o cinco opciones profesionales dependiendo de su nivel de poder.

Cada opción profesional tiene tres niveles (novato, especialista y experto) y cada uno de estos niveles se superpone al anterior.

#### Orígenes Humanos

##### Colonial – Pionero

Estos individuos nacen en uno de los cientos de colonias de Poseidón que se han establecido desde el Recontacto. Ya sea un pequeño puesto avanzado o un gran enclave ya establecido, estas personas provienen de familias que están intentando domesticar un nuevo mundo para la humanidad.

Acuicultura 1, Acuática 1, Cultura colonial 3, Conducción 1, Cultivos 1, Pesca 1, Cultura nativa 1, Pilotaje 1

##### Colonial – Urbano

Los personajes que tienen estos antecedentes crecieron en uno de los asentamientos coloniales importantes de Poseidón. Quizá provengan de las estrechas calles de Refugio, los canales de Kingston o las viviendas de los acantilados de Segundo Intento.

Acuática 1, Burocracia 1, Cultura colonial 3, Informática 1, Conducción 1, Cultura GEO 1, Cultura de las corporaciones 1, Pilotaje 1 [más: Orbital Terrestre, Zona Libre – Enclave, Zona Libre – Yermos, GEO, Corporación, Lunar, Colonia de Marte, Nativo, Urbano, Reserva]

##### Orígenes Híbridos

Aunque los personajes híbridos pueden tener cualquiera de las opciones de origen anteriores, hay dos opciones de origen que son exclusivos de los Silvas y los Felinos.

##### Reserva

Esta dilatada reserva híbrida de África central ofrece una vida difícil llena de duro trabajo y penalidades pero es una de las pocas en las que los híbridos parecen encontrar una paz verdadera.

Conducción 1, Cultura terráquea 3, Búsqueda de alimentos 1, Cultura GEO 2, Mecánica 1, Orientación 1, Rastreo 1

[más: Reserva, GEO]

#### Orígenes Cetáceos

##### Colonial

Miles de cetáceos han seguido a las oleadas de colonos humanos que fueron a Poseidón y se han convertido en miembros muy valiosos y respetados de la colonización.

Cultura cetácea 3, Cultura colonial 2, Idioma (Interespec) 3, Manejo de remotos 2

[más: Tierra – Costero / Residente, Tierra – Oceánico / Nómada, Corporaciones, Nativo]

### OPCIONES DE HISTORIAL

##### Colonial

Los personajes que tienen estos antecedentes llevan varios años en Poseidón. Y durante ese tiempo han aprendido algunas costumbres y tradiciones de la sociedad fronteriza y han asimilado unos cuantos trucos de supervivencia submarina.

Acuática 2, Cultura cetácea 1, Cultura colonial 3, Conducción 1, Cultura GEO 1, Cultura nativa 1, Pilotaje 1



## GEO

Enorme y poderosa, la GEO ha sido el gobierno mundial de la Tierra desde los primeros Años de la Plaga. La organización emplea a millones de personas en toda la Tierra y las Colonias, ofreciendo buenas oportunidades educativas y profesionales a su personal.

Burocracia 2, Informática 1, Cultura GEO 3, Historia 1, Cultura de las corporaciones 1, Idioma 1, Política 1

[más: Corporaciones, Independiente, Nativo, Espacio, Las Calles, Rural, Universidad]

## OPCIONES PROFESIONALES

### Ejército

El Recontacto trajo consigo un aluvión de enmarañados asuntos políticos muy complejos y los estallidos de conflictos armados se están convirtiendo en algo habitual en Poseidón. Nativos hostiles, insurgentes políticos, terroristas y las relaciones cada vez más tensas entre los estados corporativos han llevado a la GEO y a la Corporaciones a aumentar las fuerzas militares que tienen en el planeta.

### Novato

Combate con armas 1, Primeros auxilios 1, Armas cortas 1, Armas pesadas 1, Liderazgo 1, Armas largas 2, Cultura militar 1, Manejo de remotos 1, Estrategia 1, Táctica 1, Lanzamiento 3, Combate sin armas 1

### Especialista

Combate con armas 2, Demoliciones 1, Primeros auxilios 2, Armas cortas 2, Armas pesadas 2, Liderazgo 2, Armas largas 3, Cultura militar 3, Manejo de remotos 2, Estrategia 2, Táctica 2, Lanzamiento 4, Combate sin armas 2

### Experto (Infantería)

Combate con armas 3, Demoliciones 3, Primeros auxilios 3, Búsqueda de alimentos 1, Armas cortas 3, Armas pesadas 5, Ocultarse 2, Liderazgo 3, Armas largas 5, Cultura militar 5, Montañismo 1, Orientación 3, Paracaidismo 3, Manejo de remotos 3, Sigilo 2, Estrategia 3, Táctica 3, Lanzamiento 5, Combate sin armas 3

### Experto (Marines)

Acuática 3, Combate con armas 3, Demoliciones 1, Primeros auxilios 3, Armas cortas 3, Armas pesadas 5, Ocultarse 1, Liderazgo 3, Armas largas 5, Cultura militar 5, Navegación 1, Orientación 1, Paracaidismo 2, Manejo de remotos 3, Marinería 3, Sigilo 1, Estrategia 3, Táctica 3, Lanzamiento 4, Combate sin armas 3

### Experto (Aerospacio)

Combate con armas 2, Control de daños 1, Demoliciones 1, Electrónica 1, Primeros auxilios 3, Artillería 3, Armas cortas 3, Armas pesadas 2, Liderazgo 3, Armas largas 4, Mecánica 1, Cultura militar 5, Navegación 3, Paracaidismo 3, Pilotaje 5, Manejo de remotos 4, Estrategia 3, Táctica 3, Lanzamiento 4, Combate sin armas 2

### Experto (Armada)

Acuática 2, Combate con armas 2, Informática 1, Control de daños 2, Demoliciones 1, Conducción 2, Electrónica 1, Primeros auxilios 3, Artillería 2, Armas cortas 2, Armas pesadas 2, Liderazgo 3, Armas largas 4, Mecánica 1, Cultura militar 5, Navegación 2, Manejo de remotos 4, Marinería 3, Estrategia 3, Táctica 3, Lanzamiento 4, Combate sin armas 2

[más: Administración, Artes y Entretenimiento, Atletismo, Colonización, Comercio, Crimen, Diplomacia, Espionaje, Humanidades, Ley y Orden, Medicina, Ciencia, Espacio, Supervivencia, Tecnología]

## OPCIONES PROFESIONALES DE CETÁCEOS

### Colonización

Los colonos cetáceos son algunos de los recursos más valiosos de Poseidón, tanto en los asentamientos nativos como en los de recién llegados. Su adaptación al medio-ambiente acuático les hace ajustarse de forma única a una gran variedad de tareas marinas, desde la acuicultura a la pesca.

### Novato

Cría de animales 3, Acuicultura 3, Botánica 2, Cultura (colonial o nativa) 2, Electrónica 1, Pesca 3, Búsqueda de alimentos 2, Idioma (Interespec) 2, Mecánica 1, Meteorología 2, Manejo de remotos 1, Zoología 2

### Especialista

Cría de animales 5, Acuicultura 5, Botánica 3, Cultura (colonial o nativa) 3, Cultura (colonial o nativa) 1, Electrónica 1, Pesca 4, Búsqueda de alimentos 3, Idioma (Interespec) 3, Mecánica 2, Meteorología 3, Manejo de remotos 2, Zoología 3

### Experto

Cría de animales 6, Acuicultura 6, Botánica 4, Burocracia 1, Cultura (colonial o nativa) 5, Cultura (colonial o nativa) 3, Electrónica 2, Pesca 5, Búsqueda de alimentos 4, Idioma (Interespec) 4, Mecánica 3, Meteorología 5, Manejo de remotos 3, Zoología 4

[más: Ley y Orden, Ejército, Supervivencia, Misticismo del Canto de la Ballena]

## HABILIDADES A MEDIDA

Una vez que los jugadores han seleccionado las opciones de entrenamiento de sus personajes, pueden adjudicarle puntos a las habilidades a medida. El número de puntos que recibe un personaje viene determinado por su nivel de poder. Los personajes normales reciben cinco puntos, los personajes excepcionales reciben 10 puntos y los personajes de elite reciben 20 puntos. Estos puntos pueden adjudicarse a las habilidades que escoja el jugador partiendo de una base de uno a uno. Se pueden utilizar para adquirir nuevas habilidades que no se ofrecían en las opciones de entrenamiento elegidas o bien para mejorar las habilidades existentes. Sin embargo, los puntos de las habilidades a medida no se pueden utilizar para aumentar una habilidad por encima de los niveles fijos determinados por el nivel de poder del personaje. Los niveles máximos son cuatro para los personajes normales, seis para los personajes excepcionales y ocho para los personajes de elite.

## DESCRIPCIONES DE HABILIDAD

### Administración

Estas habilidades cubren la organización y coordinación de las actividades de cualquier institución social, política o comercial.

**Burocracia:** Un personaje que tenga esta habilidad está familiarizado con la organización y procedimientos de las instituciones burocráticas y con frecuencia sabe encontrar formas de mejorar su servicio y funcionamiento, o bien obtener un servicio más eficaz.

**Economía:** Esta habilidad se refiere a los principios que gobiernan la producción, distribución y consumo de los bienes y servicios y a la teoría y dirección de las economías o sistemas económicos. Los personajes que tengan esta habilidad serán capaces de juzgar el valor de productos y servicios concretos en varios mercados, así como de analizar las corrientes económicas actuales y futuras.

**Derecho:** Esta habilidad les proporciona a los personajes el conocimiento y la experiencia necesarios para enfrentarse al estudio y práctica de las reglas y principios que gobiernan los asuntos de las comunidades modernas y que son impuestos por la GEO o por la autoridad política corporativa.

**Dirección:** Esta habilidad cubre el control de los recursos humanos, económicos y físicos de una institución, incluyendo el modo de utilizarlos de la forma más eficaz posible.

[más: Agricultura (Acuicultura, Cría de animales, Cultivos, Hidroponía), Atletismo (Acuática, Arco, Caída libre, Deportes, Lanzamiento, Paracaidismo), Combate Cuerpo a Cuerpo (Combate con armas, Combate sin armas), Mando (Estrategia, Liderazgo, Logística, Táctica), Comunicación (Escritura, Idioma, Negociación, Oratoria, Persuasión), Cultura (Callejera, Cetácea, Colonial, De las corporaciones, Espacial, GEO, Militar, Nativa, Terrícola), Bellas Artes (Actuación, Artesanía, Baile, Escultura, Fotografía, Música, Pintura), Armas de Fuego (Armas Cortas, Armas largas), Ciencias Humanas (Antropología, Arqueología, Historia, Política, Teología), Ciencias Naturales (Bioquímica, Botánica, Genética, Zoología), Medicina (Cirugía, Farmacología, Medicina forense, Medicina general, Primeros auxilios, Psicología, Veterinaria), Armas Militares (Armas pesadas, Artillería), Ciencias Físicas (Astronomía, Física, Geología, Meteorología, Química), Discreción (Ocultarse, Seguir, Sigilo), Subterfugio (Cerrajería, Charlatanería, Disfraz, Falsificación, Prestidigitación, Soborno), Supervivencia (Búsqueda de alimentos, Montañismo, Navegación, Orientación, Pesca, Rastreo, Tecnología (Control de Daños, Demoliciones, Electrónica, Informática, Manejo de Remotos, Mecánica), Vehículos (Conducción, Marinería, Pilotaje)]

## PERFIL DEL PERSONAJE

Para promover el desarrollo de personajes realistas y jugadores de rol de calidad, **Planeta Azul** utiliza el perfil de personaje para crear los personajes. El perfil describe facetas clave de la personalidad de un personaje y de su identidad y al hacerlo cumple dos funciones básicas. En primer lugar, el perfil actúa como recordatorio permanente de la naturaleza fundamental del personaje y por tanto ayuda a la hora de elegir las acciones, guiando así el juego de rol. Es importante porque los Puntos de Desarrollo del Personaje se conceden basándose en la calidad de la interpretación de los jugadores. En segundo lugar, el perfil ayuda al moderador de juego a confeccionar escenarios que encajen y por tanto estimulen a los personajes. Se supone que los moderadores de juego deben considerar el perfil del personaje cuando tomen decisiones sobre variables tales como la dificultad de las tareas o las reacciones de los personajes no jugadores.

### OBJETIVO

Este componente del perfil es una simple descripción de lo que más desea tu personaje, lo que espera lograr, descubrir o llegar a ser. Es una información extremadamente valiosa para el moderador del juego ya que le ayuda a proporcionarles a los jugadores una motivación convincente, siendo también muy útil a la hora de mantener a los jugadores centrados en la naturaleza de los personajes que están interpretando.

### Logros

Un personaje que tenga este objetivo sencillamente quiere sobresalir, ser el mejor en lo que hace. No le interesan recompensas como la fama o la riqueza, que podrían acompañar a la maestría, sólo le preocupa el logro de un nivel personal de perfección.

[más: Altruismo, Felicidad, Iluminación, Fama, Libertad, Inmortalidad, Justicia, Amor, Olvido, Poder, Venganza, Revolución, Supervivencia, Riqueza]

### MOTIVACIÓN

La motivación de un personaje ayuda a explicar sus actos. Un personaje puede estar motivado de una forma determinada sencillamente porque siente que esa es la mejor forma de lograr su objetivo. Por otro lado, la motivación de un personaje puede estar influida por los acontecimientos o experiencias de su pasado.

### Aventura

La sed de aventura es la motivación principal de muchos exploradores. Un personaje que tenga esta motivación puede ser todo un busca emociones.

[más: Compasión, Curiosidad, Descontento, Deber, Fe, Miedo, Culpa, Odio, Honor, Lealtad, Obsesión, Orgullo, Profesionalismo, Social]

### ACTITUD

La actitud describe el humor básico y la perspectiva general de la vida que tiene el personaje. Una forma excelente de ayudar a crear un personaje realista y divertido es definiendo su actitud, ya que suele ser el aspecto más divertido del juego de rol y de las relaciones entre los personajes.

### Arrogante

Este personaje se muestra lleno de confianza, esté esa confianza justificada o no. De hecho, el personaje está tan seguro de sí mismo que su actitud superior suele ser ofensiva.

[*más: Melancólico, Seguro de sí mismo, Cooperativo, Deprimido, Disciplinado, Energético, Holístico, Humilde, Introspectivo, Maníaco, Optimista, Paranoico, Pesimista, Rebelde*]

## PAPELES

**Planeta Azul** es un marco muy rico que ofrece detalles y una profundidad incomparable; y la variedad de personajes apropiados para este marco es muy amplia. Las páginas siguientes describen varios papeles que destacan en el mundo de **Planeta Azul**. Cada descripción proporciona información sobre el historial y el estilo de vida de ese papel así como sugerencias y guías para escoger las habilidades del personaje y las modificaciones cibernéticas y biológicas que son habituales, o apropiadas, para las actividades profesionales del personaje.

## Antecedentes

Este componente describe los detalles concretos de cada papel en el mundo de **Planeta Azul**. Está diseñado para darles a los jugadores una sensación clara de cuál es el lugar de los personajes en este marco.

## Opciones de entrenamiento

Este componente ofrece sugerencias sobre opciones de entrenamiento que puede elegir un jugador para representar con más eficacia las capacidades y preparación profesional del personaje.

## Nivel de vida

Esta sección describe las oportunidades de empleo disponibles en general para cada papel. También se proporciona información sobre el estilo de vida y las finanzas típicas de este papel.

## Recursos

Este componente describe los contactos, información o recursos físicos únicos de los personajes dentro de cada papel.

## Biomodificaciones

Esta sección da una lista de algunas sugerencias de modificaciones comunes a los personajes de cada papel. Ofrecemos estas sugerencias como ejemplos útiles y guías, no como limitaciones rígidas.

## EJEMPLOS DE PLANTILLA:

### Administrador

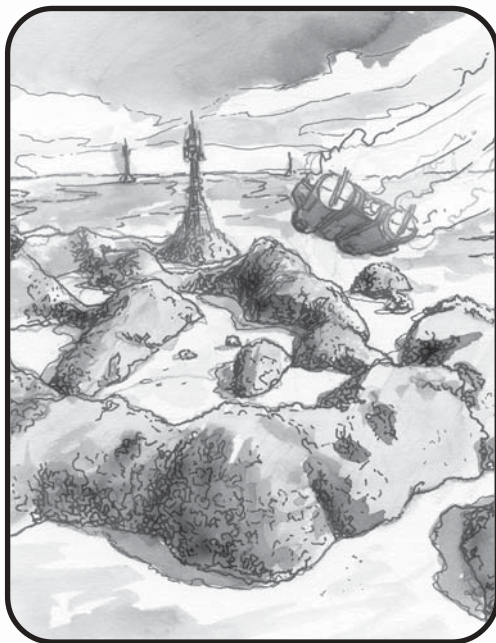
La mayor parte de los burócratas y ejecutivos implicados en el gobierno y dirección de la GEO y los estados corporativos son funcionarios menores. Son los que organizan y llevan a cabo las decisiones y políticas de sus superiores. Sin embargo, hay una gran influencia y poder oculta tras estas responsabilidades aparentemente limitadas. Con mucha frecuencia, los ejecutivos medios y los ayudantes de dirección hundidos hasta las rodillas en la basura de la política saben más que sus superiores de *Estación Prosperidad* y los orbitales Corporativos.

#### Opciones de Entrenamiento

La Administración es la elección obvia para una primera opción. Comercio y Diplomacia son buenas elecciones secundarias. Los jugadores también pueden elegir opciones adecuadas para las instituciones o departamentos gubernamentales de sus personajes.

#### Nivel de vida

Los administradores de bajo nivel de la GEO o los gobiernos nacionales ganan aproximadamente 2.000 vc o 3.000 vc al mes. Los ejecutivos de las ciudades estado corporativas pueden ganar 5.000 vc al mes. En ambos casos, estos salarios se doblarán normalmente en los niveles más altos de la jerarquía administrativa. La mayor parte de los administradores GEO tendrán un aparta-



mento en Refugio o en *Estación Prosperidad* o bien en el asentamiento donde están destinados. Los ejecutivos corporativos tendrán una residencia cerca de las oficinas corporativas de Refugio o en la ciudad de su compañía.

#### Recursos

Los recursos de los administradores dependen de las organizaciones para las que trabajan y de su rango y antigüedad dentro de esas organizaciones. La mayor parte de los administradores pueden utilizar el transporte de la empresa y su equipo, y tienen acceso a bancos de datos impresionantes dentro de su esfera de influencia. También pueden utilizar el personal y contactos de la compañía. Sin embargo, a menos que estos recursos se utilicen en el cumplimiento de su deber, pueden darse serias consecuencias si ha habido un uso indebido.

#### Biomodificaciones

Raro es el funcionario que no tenga un conector neural. Muchos también tienen calculadoras o microordenadores implantados, dependiendo de sus responsabilidades laborales.

#### Burócrata (Normal)

*Opciones profesionales:* Experto en Administración

*Biomodificaciones:* Conector neural

#### Administrador de Sanidad (Excepcional)

*Opciones profesionales:* Experto en Administración, Especialista en Comercio

*Biomodificaciones:* Conector neural, Microordenador implantado

#### Funcionario del Cuerpo Diplomático (Excepcional)

*Opciones profesionales:* Experto en Administración, Especialista en Diplomacia

*Biomodificaciones:* Conector neural, Escultura corporal, Traductor implantado

## Comisario GEO

Llamado "Dillon" por los elementos más dudosos de la sociedad de Poseidón, el Comisario es una síntesis moderna de los oficiales de la ley de tiempos anteriores. Autorizados por la GEO, los 24 Comisarios GEO asignados a Poseidón nunca están fuera de su jurisdicción y combinan la imposición de la ley, la investigación y los poderes judiciales en un único oficial de élite. Son pocos los que superan el proceso de selección y menos aún los que completan el entrenamiento. Los que lo consiguen son personas competentes y cualificadas y de ellos dependen el gobierno y los ciudadanos por igual. Encargados de proteger los derechos civiles y de imponer las regulaciones medioambientales, a estos oficiales se les da rienda suelta y con frecuencia son la única justicia en la frontera de Poseidón.

### Opciones de entrenamiento

Los Comisarios deberían elegir Experto en Ley y Orden (Detective) o Experto en Ley y Orden (Operaciones especiales) como opción de entrenamiento primario. Las opciones secundarias más adecuadas incluyen Administración, Diplomacia, Espionaje y Ejército.

### Nivel de vida

Los Comisarios novatos ganan unos 2.500 vc al mes mientras que los veteranos pueden ganar hasta 5.000 vc al mes. Los Comisarios suelen tener unas viviendas pequeñas y cómodas en su lugar de destino y también tienen un alojamiento semi-permanente en *Estación Prosperidad*.

### Recursos

No existe el Comisario fuera de servicio y durante el cumplimiento de su deber, lo que quiere el Comisario, el Comisario lo consigue. Vehículos, armas, información, personal, el último modelo en electrónica o los prototipos más sofisticados, estos policías siempre tienen acceso a la herramienta adecuada para el trabajo que tienen entre manos.

### Biomodificaciones

Los Comisarios GEO están entre los personajes más modificados de Poseidón. Conectores neurales, glándulas múltiples, neuronas aceleradas y mejoras mio-esqueléticas son lo habitual, mientras que instrumentos de espionaje, reflejos programados, Sistemas Inmunológicos Simbióticos y mejoras sensoriales son muy comunes. Sólo hay 24 Comisarios GEO en Poseidón y la GEO se asegura de que tengan lo mejor de lo mejor.

### Comisario GEO (Elite)

*Opciones profesionales:* Experto en Ley y Orden (Operaciones especiales), Especialista en el Ejército.

*Biomodificaciones:* Neuronas aceleradas, Sistema Inmunológico Simbiótico, Mejora mio-esquelética, Conector neural, Glándulas múltiples, Visión nocturna, Reflejos programados.

*[más: Adelantado, Agente de Inteligencia, Artista, Científico, Comerciante, Curandero Nativo, Desertor Nativo, Detective Privado, Ecoterrorista, Erudito, Espacial, Gángster, Insurgente Nativo, Magistrado GEO, Marinero, Matón, Médico, Mercenario, Mínero, Oportunista, Pacificador GEO, Paramédico, Patrulla Nativa, Patrullero GEO, Periodista, Piloto Civil, Piloto Militar, Pionero, Pirata, Prospector, Protector, Seguridad Corporativa, Soldado de Asalto GEO, Técnico]*

## EL SISTEMA DE JUEGO SINERGIA

### RESOLUCIÓN DE TAREAS

Cualquier acción que intente un personaje en *Planeta Azul* se llama tarea. Cuando el resultado de una tarea es incierto, los jugadores

tiran un dado de 10 caras para determinar si el personaje tiene éxito y, de ser así, hasta donde llega su éxito. Cuando se tira el dado, un 0 siempre indica un resultado de 10, así que cada tirada produce un número entre 1 y 10.

### Tareas de Habilidad

Cuando un personaje intenta una acción que depende principalmente de su educación y entrenamiento, se llama Tarea de Habilidad. El número de Tareas de Habilidad posibles es en realidad ilimitado pero los ejemplos incluyen conducir un vehículo, disparar un arma, forzar una cerradura o piratear una red informática.

Los jugadores pueden realizar dos tipos de tiradas para las Tareas de Habilidad, tiradas normales o tiradas enfrentadas. Las dos utilizan la misma mecánica de resolución básica con unas simples variaciones que les permiten a los jugadores y moderadores manejar una amplia variedad de situaciones de juego. Las reglas siguientes se aplican a los dos tipos de tiradas, aunque las tiradas enfrentadas también utilizan unas cuantas convenciones más.

### Aptitud

Cuando un personaje intenta una Tarea de Habilidad, el jugador tira entre uno y tres dados. El número concreto de dados que tira viene determinado por la aptitud del personaje para la habilidad que se está probando. Un personaje con una aptitud media tira un dado, un personaje con una aptitud fuerte tira dos dados y un personaje con una aptitud superior tira tres dados. Cuando tira los dados, el jugador cuenta sólo la tirada más baja y se olvida de los otros resultados.

### Dificultad

En *Planeta Azul* los dados siempre se tiran contra una dificultad. Para las Tareas de Habilidad, la dificultad base es equivalente a la suma del nivel de habilidad del personaje y la puntuación de atributo que según el moderador rige mejor esa habilidad en esas circunstancias. Se consigue la tirada sólo si el dado más bajo es igual o menor a la dificultad.

### Dificultad de Tarea

En algunos casos el moderador de juego puede decidir que una tarea es lo bastante fácil o lo suficientemente difícil para que la dificultad base merezca una bonificación o una penalización. En esos casos, el jugador sencillamente modifica la dificultad con la bonificación o penalización determinada por el moderador y tira contra ese nuevo número. Los moderadores de juego deberían utilizar las siguientes guías cuando consideren las dificultades de las tareas. La columna de la izquierda describe las tareas en términos de dificultad mientras que la de la derecha apunta el modificador apropiado.

<b>Dificultad</b>	<b>Modificador</b>
Trivial	+5
Rutinaria	+3
Fácil	+1
Media	-
Complicada	-1
Difícil	-3
Formidable	-5

### Tareas sin Habilidad

Con frecuencia los jugadores querrán intentar tareas para las que sus personajes no tendrán las habilidades necesarias. En estos casos el moderador debería determinar antes si estas tareas son posibles. Muchas de ellas, especialmente las basadas en un conoci-

miento específico, son imposibles sin contar al menos un entrenamiento mínimo. Por ejemplo, hablar o leer otro idioma suele exigir un cierto aprendizaje concreto. Otras tareas, como disparar un arma o manejar un ordenador se pueden intentar sin un entrenamiento específico. Para estas tareas el número de dificultad es cero, modificado por el atributo pertinente. Los personajes no cualificados, por tanto, sólo podrán completar tareas relativamente fáciles.

### Valor de la Acción

Con frecuencia es importante saber no sólo si un personaje ha conseguido sino también hasta que punto ha tenido éxito o hasta dónde ha llegado su fracaso. El grado de éxito o fracaso de un personaje en una tarea es equivalente a la diferencia entre el mejor resultado de dado y la dificultad. Este número se llama valor de la acción de la tarea y puede ser negativo o positivo. Los valores de la acción positivos representan las tareas logradas y los negativos representan las fracasadas.

### Tiradas de Atributo

De vez en cuando habrá tareas que sencillamente ponen a prueba las puras capacidades físicas o mentales de un personaje en lugar de una habilidad concreta. En estos casos los jugadores tiran contra el atributo que el moderador determina que es el más apropiado para la situación. Cuando se hace una tirada de atributo, el jugador tira dos dados contra una dificultad base de 5, modificada por el valor del atributo.

### Tiradas Enfrentadas

En ocasiones un personaje desafiará o se enfrentará a la habilidad de otro personaje, un animal o incluso una máquina. En esas circunstancias, el moderador del juego debería pedir tiradas enfrentadas. Los adversarios, normalmente un jugador y el moderador, tiran dados utilizando las reglas de las tiradas normales. El adversario que consiga el valor de la acción positivo más alto gana el enfrentamiento. Si los adversarios consiguen el mismo resultado

o fallan los dos, el enfrentamiento es un empate. A efectos dramáticos, para determinar el valor de la acción relativo del ganador, sencillamente coge la diferencia entre el valor de la acción del ganador y el del perdedor.

### COMBATE

En el año 2199 Poseidón sigue siendo una frontera sin domesticar y el planeta mismo puede ser salvaje y violento. Dado que el conflicto suele jugar un papel muy importante en los juegos de aventura, la mayor parte de los personajes se verá al final obligada a luchar si quiere sobrevivir. La violencia de **Planeta Azul** no es algo gratuito sino que está pensada para crear una sensación de realidad vívida y urgente en la vida de Poseidón, manteniendo a los jugadores emocionados y motivados al proporcionarles a sus acciones unas consecuencias muy duras.

Las reglas de combate están diseñadas para que sean rápidas y coordinadas, al mismo tiempo que son lo bastante realistas para prestarle emoción y detalles a las acciones de un personaje. Los actos de violencia suelen ser traumáticos y el sistema reconstruye esas experiencias con cuidado, dándoles a los jugadores una experiencia gráfica y realista. La supervivencia en Poseidón ya es bastante dura cuando te enfrentas a la salvaje ecología del planeta y tener que sobrevivir además a la violencia única y exclusiva de la humanidad hace que las dificultades sean casi insalvables.

### Asaltos de Acción

En la realidad, las broncas y los tiroteos suelen ser secuencias de acción y reacción rápidas, caóticas y sin cesuras. Cuando se acaba la pelea, todo el asunto suele quedar borroso en el recuerdo de los combatientes supervivientes. Quizá no sepan cómo sobrevivieron y mucho menos qué decisiones concretas tomaron en cada momento mientras se desarrollaba el encuentro. En un juego de rol, sin embargo, suele ser importante que los personajes y el moderador de juego especifiquen el momento preciso de las acciones de cada personaje. Los jugadores necesitan saber cuando y con qué frecuencia actúan sus personajes con referencia a los otros y eso exige que el moderador del juego añada estructura y organización al curso de los acontecimientos. **Planeta Azul** utiliza los asaltos de acción para este propósito.

Los asaltos de acción duran una media de tres segundos en el transcurso de una secuencia de acción dada.

### Acciones

Durante cada asalto de acción, un personaje puede realizar una o más acciones simples. Las acciones simples pueden ser mentales o físicas e implican un único movimiento, además u operación. Los ejemplos más comunes incluyen sacar un arma, disparar una pistola, dar un puñetazo, levantarse de una posición tumbada, gritar una advertencia o tirarse por una ventana. Los personajes pueden andar y realizar otra acción simple sin penalizaciones. Si un personaje está caminando a paso rápido e intenta otra acción, esa prueba sufre una penalización de -2. Un personaje que esté corriendo no puede realizar ninguna otra acción.

### Iniciativa

Las oportunidades de un personaje de sobrevivir a un combate dependen con frecuencia de su capacidad para valorar una situación, identificar y rastrear las amenazas y reaccionar de forma rápida y adecuada. Normalmente, esta capacidad depende de la capacidad de lo alerta que esté el personaje, su tiempo de respuesta y su rapidez física. Estos factores se basan en la utilización de los Reflejos, un atributo derivado.



Antes de cada asalto de acción, los jugadores deberían hacer una tirada de Reflejos para determinar con qué rapidez y frecuencia pueden actuar sus personajes en el asalto. Cada jugador tira dos dados contra una dificultad de 5, modificada por los Reflejos del personaje. Los valores de la acción del personaje en esta tirada determina su iniciativa y las acciones se realizan empezando por el valor de la acción más alto y bajando luego. Para los grupos relativamente grandes, en ocasiones resulta útil que el moderador se limite a contar desde 10 hasta el valor de la acción más bajo, permitiendo que los personajes actúen cuando les llegue el turno. Los jugadores que fallen sus tiradas de iniciativa todavía pueden actuar en el asalto aunque tienen que esperar hasta que la cuenta llega a su valor de la acción negativo.

### Acciones Múltiples

Los personajes que consigan un valor de la acción de +3 o más pueden actuar dos veces en un asalto de acción y los personajes que consigan un valor de acción de al menos +6 pueden actuar tres veces. Los jugadores cuyos personajes tienen derecho a acciones múltiples deberían restarle tres a su valor de la acción inicial y tomar la siguiente acción según el nuevo valor.

Valor de la Acción para Iniciativa	Acciones
+2 o menos	1
+3 a +5	2
+6 o más	3

### Reservar una acción

En cualquier momento que un personaje pueda actuar en un asalto, el jugador puede optar por reservar la acción. Un jugador puede reservar la acción de su personaje todo el tiempo que desee y utilizar la acción en cualquier momento durante ese mismo encuentro. Sin embargo, un personaje no puede realizar ninguna otra acción hasta que la acción reservada se utilice o se pierda. Las acciones reservadas se resuelven antes que las acciones de cualquier otro personaje que pueda actuar en ese momento. Un jugador sólo puede reservar una acción al mismo tiempo y si puede actuar de nuevo en el asalto tiene que esperar la cuenta habitual de tres antes de actuar de nuevo. Si la cuenta de tres lleva el valor de acción de iniciativa del personaje a un número negativo se pierden las acciones que queden.

### Combate a Distancia

Los ataques a distancia se hacen con cualquier arma capaz de alcanzar a un adversario que esté a cierta distancia. Los ejemplos incluyen pistolas, lanzadores de cohetes, arcos y armas arrojadas como cuchillos y lanzas.

Un ataque con un arma de ataque a distancia exige una tirada normal contra Destreza y la habilidad apropiada, como Armas cortas, Lanzamiento o Armas pesadas. Existen varias circunstancias que modifican las tiradas de ataques a distancia, que detallamos a continuación.

#### Alcance

En general, cuanto más cerca está el objetivo, más fácil es alcanzarle con un arma de ataque a distancia. La distancia entre el atacante y el objetivo entra dentro de uno de los siguientes alcances: bocajarro, corto, medio o largo. Los moderadores del juego deberían aplicar modificadores de dificultad en las tiradas de ataque basándose en la distancia que hay al objetivo. Los alcances concretos de cada arma se proporcionan en sus descripciones respectivas.

#### Alcance Modificador

Bocajarro	+2
Corto	-
Medio	-2
Largo	-4

[más: Tamaño, Movimiento, Cobertura, Armadura, Apuntar, Retroceso, Fuego Automático]

### Combate Cuerpo a Cuerpo

En ocasiones los personajes se verán obligados a luchar muy de cerca, ya sea sin armas o con un arma de cuerpo a cuerpo. En el combate cuerpo a cuerpo, los asaltos de acción se utilizan con normalidad, la iniciativa y las resoluciones de la acción son las mismas y también se pueden reservar las acciones. La única excepción a las reglas normales es que las maniobras defensivas no requieren acciones. Los personajes siempre se pueden defender contra cualquier ataque cuerpo a cuerpo, siempre que sean conscientes de él. Sin embargo, intentar defenderse contra más de un ataque en un asalto pondrá a prueba la habilidad del personaje. Por cada ataque contra el que deba defenderse el personaje después del primero hay una penalización acumulativa de -1 en la tirada de tarea. Los personajes que renuncian a un ataque y pasan una acción entera defendiéndose reciben una bonificación de +2 para las tiradas de defensa contra todos los ataques hasta que puedan realizar su siguiente acción.

Suponiendo que el objetivo esté intentando defenderse, los combates cuerpo a cuerpo se resuelven utilizando tiradas enfrentadas. El atacante debe lograr una tirada de ataque y debe conseguir un valor de la acción más alto que el defensor. Si el defensor obtiene un valor de la acción igual o mayor que el del atacante, el ataque falla o es bloqueado. Si el objetivo de un ataque no se está defendiendo, el ataque se resuelve con una tirada normal.

### Maniobras de Combate

En el combate cuerpo a cuerpo los combatientes tienen a su disposición una variedad de opciones de ataque y defensa. **Planeta Azul** utiliza las maniobras de combate para representar estas opciones. Estas maniobras se describen a continuación, junto con su tipo (ataque o defensivo), los atributos que las controlan, las habilidades utilizadas y cualquier regla especial que gobierne su uso.

#### Esquivar

Tipo:	Defensivo
Atributo:	Reflejos
Habilidad:	Ninguna

Esta maniobra es la defensa más común en el combate mano a mano. Si el defensor gana al atacante en la tirada enfrentada, el personaje ha evitado el ataque. Un personaje puede esquivar haciendo una tirada de atributo contra los Reflejos, así que no es necesario un entrenamiento de combate. Sin embargo, aunque esquivar es una manera eficaz de evitar un ataque, deja al personaje sin equilibrio y fuera de posición. Siempre que un personaje esquiva un ataque, la siguiente acción del personaje se debe utilizar para recuperar el equilibrio y la posición a menos que consiguiera un valor de la acción relativo de +3 o más en la tirada de esquiva.

[más: Apresar, Parar, Golpear, Proyectar]

### Modificadores de Situación

Las reglas específicas para los ataques a distancia y cuerpo a cuerpo incluyen algunos modificadores comunes para las tiradas de ataque. Las circunstancias bajo las que tiene lugar un combate

de juego son muy variadas y animamos a los moderadores a que modifiquen libremente la dificultad según la situación. La siguiente tabla da una lista de un número de modificadores que pueden ser útiles tanto en combate a distancia como cuerpo a cuerpo.

<b>Situación</b>	<b>Modificador</b>
Poca visibilidad	-2
Disparo a ciegas	-5
Bajo el agua	-3
Suelo inestable	-1
Disparar con la izquierda (siendo diestro)	-2
Disparar un arma corta con una sola mano	-1
Disparar un arma larga con una sola mano	-3
Bajo artillería pesada	-2
Objetivo tendido (corto alcance)	-1
Objetivo tendido (alcance medio)	-2
Objetivo tendido (largo alcance)	-3
Objetivo tendido (a bocajarro)	+2
Ventaja de altura	+1
Arma de fuego con soporte	+1
Ataque por el flanco	+1
Ataque por la espalda	+2

## **Daño**

Poseidón es un peligroso mundo fronterizo en el que los personajes se pueden hacer daño de muchas formas y la gravedad potencial de las heridas va desde lo inconsecuente a lo letal.

## **Heridas**

En **Planeta Azul** los ataques logrados suelen provocar daños y pueden causar tres niveles de heridas: leves, graves y críticas.

Las **heridas leves** son lesiones dolorosas que producen un daño físico moderado. Los ejemplos incluyen contusiones y laceraciones, articulaciones dislocadas y músculos forzados. Estas lesiones no ponen en peligro la vida pero duelen y pueden desorientar al afectado. Los personajes sufren una penalización por daño de -1 por cada herida leve que reciben. La penalización por daño modifica todas las acciones del personaje hasta que se cura la herida o sus efectos son mitigados por un tratamiento médico.

Las **heridas graves** son mucho más peligrosas pero no necesariamente fatales. Ejemplos de heridas graves incluyen cardenales y cortes profundos, fracturas menores, desgarros del tejido conectivo, hemorragias moderadas y conmociones. Los personajes sufren una penalización por daño de -2 por cada herida grave que sufren. Además, el dolor, el trauma y la conmoción provocados por las heridas graves pueden incapacitar a los personajes. Siempre que un personaje sufre una herida grave, el jugador debe hacer una *tirada de aturdimiento*. Una tirada de aturdimiento es una tirada de atributo contra la Voluntad y sólo debe modificarse con la penalización por daño de -2 de esa herida. Las penalizaciones por daño acumuladas de las otras heridas no modifican la tirada de aturdimiento.

Si el jugador obtiene un valor de la acción de -5 o menos en esta tirada, su personaje pierde el conocimiento. Si el jugador falla la tirada por menos de cinco, el personaje permanece consciente pero está incapacitado y no puede actuar con eficacia. Como regla general, el personaje es incapaz de realizar ninguna acción que en condiciones normales exigiría una prueba. Pero el personaje sí que puede llevar a cabo acciones simples, como arrastrarse en busca de cobertura, llamar a un paramédico o quizá lanzar un grito de advertencia. Un personaje permanece inconsciente o incapacitado durante un número de minutos equivalente a (10 x el valor de la acción de la tirada

de aturdimiento, ignorando el signo negativo) o hasta que se le consigam administrar los primeros auxilios. Si el jugador realiza la tirada de aturdimiento con éxito, su personaje puede seguir actuando sujeto a la penalización por daño de -2. Además, los personajes que tengan una o más heridas graves no pueden correr.

Las **heridas críticas** son lesiones que ponen en peligro la vida e implican un trauma severo para el cuerpo del personaje. Los ejemplos incluyen arterias cortadas, órganos dañados, hemorragias masivas y conmociones o traumas graves. Si un personaje sufre una herida crítica el jugador debe realizar dos importantes tiradas.

La primera es la *tirada de trauma*. El jugador realiza una tirada de atributo contra Condición Física, aplicando solamente la penalización por daño de -3 de la herida crítica recibida. Si el jugador consigue superar la tirada de trauma, la herida no es letal. Si el jugador consigue un valor de la acción de -5 o menos, la herida es letal de forma instantánea. En este caso no hay necesidad de realizar una segunda tirada. Si el jugador fracasa en la tirada por menos de cinco, el personaje se está muriendo a causa del shock y del trauma. Si no recibe unos primeros auxilios en un periodo de tiempo en minutos inferior a (10 + el valor de la acción de la tirada de trauma, no prestando atención al signo negativo), el personaje muere. Este tiempo se reduce a la mitad en cada tirada de trauma subsiguiente que falla el personaje.

A menos que la tirada de trauma indique una muerte inmediata, el jugador debe realizar una tirada de aturdimiento, aplicando la penalización de -3 de la herida crítica. Si el jugador consigue un valor de la acción de -5 o menos, su personaje está inconsciente. Si el jugador falla la tirada por menos de 5, su personaje está incapacitado. Si el jugador logra la tirada el personaje puede seguir actuando pero sufre la penalización por daño de -3 por la herida crítica. Ten en cuenta que esto permite específicamente que un personaje que ha sufrido una herida mortal (indicada por una tirada de trauma fracasada) siga actuando de forma temporal. Pero ese personaje va a morir a menos que reciba primeros auxilios en el tiempo indicado. Los personajes que han sufrido una herida crítica sólo pueden andar o arrastrarse, ya que caminar a paso rápido y correr es imposible.

Excepto para las tiradas de aturdimiento y trauma, la penalización por daño de las heridas es acumulativa. Un personaje que ha sufrido una herida leve (penalización de -1) y una herida grave (penalización de -2) sufre una penalización de -3 para todas las acciones.

## **Resolución del Daño**

Cada ataque con armas y sin armas en **Planeta Azul** tiene un valor de daño asociado. Cuanto más alto es ese valor, más letal es el arma o el ataque. Para determinar el daño de un ataque dado, primero resta la Fortaleza del objetivo y el valor de la armadura que lleve el objetivo del valor de daño base. Luego tira tres dados contra este valor de daño modificado. Cada dado que de una puntuación igual o menor que el valor de daño representa un nivel de herida. Un éxito indica una herida leve, dos éxitos indican una herida grave y tres éxitos una herida crítica. Si los tres dados dan una puntuación más alta que el valor del daño, el ataque dio en el blanco pero fue lo bastante oblicuo o no tuvo la potencia suficiente para provocar un daño significativo.

### **Éxitos**

### **Nivel de Herida**

0	Ninguno
1	Leve
2	Grave
3	Crítica

## Disparos apuntados

El combate de **Planeta Azul** está diseñado para ser rápido y furioso y recurrir lo menos posible a la contabilidad y las tablas. Para evitar esos elementos tan molestos y seguir proporcionando una mecánica efectiva para atacar a partes concretas de un objetivo, **Planeta Azul** utiliza una regla de disparos apuntados.

Para representar esa capacidad que poseen los combatientes cualificados de realizar con precisión sus ataques, los jugadores pueden aceptar penalizaciones en sus tiradas de ataque a cambio de bonificaciones en los valores de daño. Por cada penalización de -1 que acepte un jugador sobre la tirada de ataque, puede aumentar o disminuir el valor de daño del ataque en 1. Eso les permite a los personajes más cualificados atacar para matar o sólo para aturdir.

[más: *Daños Especial, Caídas, Explosivos, Descargas Eléctricas, Quemaduras, Hipotermia, Veneno, Asfixia y Ahogamiento*]

## Curación y Recuperación

Los personajes pueden recuperarse de las heridas de forma natural con el tiempo y los personajes que reciben los cuidados de un paramédico entrenado o de un médico normalmente se curan más rápido que los que no reciben cuidados. El tiempo de recuperación es insignificante para las heridas leves tratadas con éxito.

L El tiempo que le lleva a un personaje recuperarse de una herida grave es igual a 10 semanas - (1 semana x Condición Física). Si al personaje lo trata un paramédico, una tirada lograda de Medicina general, modificada por las penalizaciones de herida correspondientes, reducirá ese periodo en un número de días equivalente al valor de la acción de la tirada.

Sólo se puede hacer una tirada para cada herida y las penalizaciones de las heridas sufridas por el personaje se acumulan y se aplican a la dificultad de cada tirada. El moderador quizá también exija

que un personaje gravemente herido sufra una o más operaciones antes de comenzar el proceso de curación. El moderador también debería modificar la tirada de Medicina General con respecto a factores como las instalaciones médicas, el equipamiento, o el personal del apoyo al que tiene acceso el médico a cargo de ese personaje. Este modificador variará mucho, desde -5 por condiciones muy pobres hasta +5 por un hospital o enfermería modernos y bien equipados.

[más: *Primeros Auxilios, Daño a Vehículos*]

## EQUIPO

### CLAVE DE LA TECNOLOGÍA

En el mundo de **Planeta Azul** la tecnología se entrelaza con la vida diaria y la mayor parte de los habitantes de Poseidón dependen de ella para su supervivencia. En **Planeta Azul** hay ciertas convenciones que facilitan el uso de la tecnología en el juego.

### DESCRIPCIÓN

Es una descripción de la construcción y función habitual de cualquier mecanismo. En un mundo en el que siempre se está mejorando la tecnología, suele haber una cierta variación entre los diseños. Estas descripciones representan las capacidades, funciones y estadísticas medias de un mecanismo dado. También explicamos aquí las reglas especiales asociadas con su uso o función.

### Dimensiones

Estos valores representan el tamaño medio, la masa y el volumen del objeto descrito.

### Fuente de Energía

Identifica la fuente de energía habitual, si la tiene, de un objeto concreto.



### Disponibilidad

Es una descripción de la disponibilidad relativa de un mecanismo. No hay ninguna connotación de legalidad, sólo de abundancia. Es posible que abunde un objeto que sigue siendo ilegal.

### Coste

Representa el valor relativo estándar de un objeto, en vales corporativos, sin considerar su legalidad o disponibilidad. Las mercancías legalmente restringidas o difíciles de encontrar alcanzarán precios mucho más altos, sea cual sea su precio estándar. A causa de la gran cantidad de circunstancias diferentes que se dan en **Planeta Azul**, los moderadores de juego deberían considerar la disponibilidad y legalidad del objeto y la situación del personaje antes de marcar un precio final para una pieza.

Algunas descripciones de equipos contienen información adicional sobre su funcionamiento o uso. Ten en cuenta estas informaciones cuando sea pertinente.

## FUENTES DE ENERGÍA: BATERÍAS

La mayor parte de los mecanismos electrónicos portátiles necesitan una batería para funcionar. En el año 2199, las baterías son elementos superconductores a temperatura ambiente hechos de compuestos cerámicos. Las más habituales son las baterías de muy alta capacidad y un número más o menos infinito de recargas. Suelen almacenar unos 600 vatios/hora por kilogramo o 2.100 julios por gramo, aproximadamente el doble de la energía que almacenan las baterías no recargables de finales del siglo XX y bastante veces más que las recargables. Las baterías concentran alrededor de 1'5 kilos por litro de volumen y tienen una capacidad de almacenamiento de energía de unas 900 vatios/hora por litro. Vienen en varios tamaños estándar, adecuados para la mayor parte de las aplicaciones.

La mayoría de los mecanismos alimentados por baterías utilizan los acumuladores necesarios para proporcionar al menos 50 horas de utilización continua o varios meses de uso intermitente. La mayor parte de los mecanismos electrónicos contiene una pequeña bobina de inducción para recargarse. Las casas y los vehículos suelen venir equipados con uno o más cojinetes de inducción, que pueden cargar totalmente cualquier cosa, incluyendo varios acumuladores pesados, en una hora o menos; sólo hay que colocar los mecanismos electrónicos sobre el cojinete. Un pitido o una alerta visual informa al usuario de que se ha completado la recarga.

### Nanobatería

De unos 10 microlitros de volumen (más pequeñas que una peca), tienen una capacidad de energía insignificante y se utilizan en pequeños objetos desechables, como sondas médicas o micrófonos que transmiten de vez en cuando ráfagas de datos en microvatios. El alcance de estas transmisiones tan infrecuentes no va más allá de los cien metros. Habitualmente la nanobatería se integra en el chip que debe alimentar durante el proceso de fabricación. Los mecanismos que utilizan nanobaterías tienen un consumo de energía tan bajo que con frecuencia se pueden recargar absorbiendo energía de la energía radiante o de la energía eléctrica que hay en el ambiente y que se filtra de otros mecanismos (una bobina de inducción armonizada integrada en el circuito se ocupa de esta función). Las nanobaterías tienen un coste ínfimo y suelen incorporarse al coste del mecanismo en el que están integradas.

Dimensiones: **Menos de un gramo, 10 microlitros**

Disponibilidad: **Muy común**

Coste: **Como parte del mecanismo**

### Microbatería

Con un mililitro de volumen (el tamaño de una uña), son las baterías de consumo más pequeñas. Se utilizan en aparatos electrónicos de bajo consumo como calculadoras y receptores de radio diminutos. Sólo contienen una fracción de un vatio/hora de energía y cuestan alrededor de 1 vc cada una.

Dimensiones: **Menos de un gramo, un mililitro**

Disponibilidad: **Muy común**

Coste: **1 vc**

### Mini batería

Es la segunda batería más habitual en uso, con un volumen de alrededor de un centilitro y una masa de unos quince gramos (algo más grande que una cuchara). Se utilizan solas o combinadas en visores de armas, pistolas, sensores de mano, pequeños receptores de radio y ordenadores corporales. Contienen alrededor de nueve vatios/hora de energía cada una y cuestan unos 2 vc.

Dimensiones: **15 gramos, un centilitro**

Disponibilidad: **Muy común**

Coste: **2 vc**

### Batería Estándar

Es la batería más habitual, con un volumen de unos siete centilitros y una masa de unos 100 gramos (más o menos el tamaño de una batería D del siglo XXI). Se utilizan solas o en combinación en rifles y armas pesadas, armas aturdidoras, linternas, ordenadores portátiles, radio transmisores y otros mecanismos portátiles que requieren más energía que la de una mini batería. Contienen alrededor de 60 vatios/hora y cuestan unos 10 vc cada una.

Dimensiones: **100 gramos, siete centilitros**

Disponibilidad: **Muy común**

Coste: **10 vc**

### Batería Pesada

Es la batería de consumo más grande y tiene un volumen aproximado de un litro. Las baterías pesadas se utilizan solas o en combinación para alimentar los circuitos de las armas pesadas, trajes medioambientales y radios de alta frecuencia o como respaldo energético de un vehículo. Contienen alrededor de 900 vatios/hora de energía y cuestan unos 100 vc cada una.

Dimensiones: **1'5 kilos, 1 litro**

Disponibilidad: **Muy común**

Coste: **100 vc**

### Baterías industriales

Son unidades muy grandes fabricadas con un propósito concreto, como impulsar un mini-submarino. Su capacidad de almacenamiento depende del tamaño y el coste es de unos 50 vc por litro, cada uno de los cuales contiene 900 vatios/hora de energía. Pueden encontrarse en el mercado tras extraerlas de un vehículo hecho chatarra pero no es probable conseguir un tamaño o configuración concreta.

Dimensiones: **Varía, 1'5 kilos por litro de volumen**

Disponibilidad: **Común**

Coste: **50 vc por litro**

### Células de Combustible

Para grandes aplicaciones o un uso a largo plazo, las células de combustible son el método preferido de producir energía eléctrica. Las células de combustible combinan hidrógeno almacenado y oxígeno atmosférico para generar electricidad. Al almacenar oxígeno líquido también se pueden utilizar bajo el agua, aunque normalmente se utiliza una célula de combustible en la superficie y bate-

rias normales bajo el agua. Las células de combustible contienen disociadores de hidrógeno integrados, que pueden extraer el hidrógeno de cualquier hidrocarburo para utilizarlo en la célula de combustible. Algunas localidades almacenan su hidrógeno en hidruros metálicos y lo extraen por medio de una electrólisis del agua alimentada por fusión. Otras extraen depósitos de metano de las aguas más profundas y unas cuantas utilizan hidrocarburos refinados.

Las células de combustible producen alrededor de 1 kilovatio de energía por litro y tienen una masa aproximada de 1 kilogramo por litro. Los desechos de la utilización de una célula de combustible son agua caliente o vapor (que se puede utilizar para beber o bañarse), y si se utiliza un hidrocarburo como combustible base, un lodo que contiene carbono y que se debe vaciar de forma periódica del contenedor. Muchos hogares son autosuficientes y tienen una célula de combustible de 20 kilovatios como instalación fija que cumple varias funciones. Como pequeña y eficiente fuente de energía se puede colocar de tal forma que incluso si una granja de viento o energía solar quedara destruida por una terrible tormenta o algo parecido, la célula de combustible sobreviviría. Si las granjas de viento o solares producen más energía de la que puede albergar la batería de la casa, la energía sobrante se puede utilizar para obtener hidrógeno y oxígeno que se puede utilizar después en la célula de combustible o en un vehículo impulsado por una célula de combustible. Por último, dado que el producto derivado natural de la célula de combustible es el agua caliente, con frecuencia es el calentador la casa, ayudando al agua calentada por el sol y recargando las baterías al mismo tiempo. El vapor caliente también se puede utilizar con manguera para purgar los hongos de las paredes y de los cascos de los barcos.

Las células de combustible consumen alrededor de 1 kilogramo de combustible por cada 10 horas de uso. Cuestan unos 100 vc por litro, con un tamaño mínimo de unos 20 litros. La mayor parte de los tanques de almacenamiento pesan unos 2 kilos por litro cuando están llenos, cuestan 20 vc por litro y almacenan 1 kilogramo de hidrógeno. Los hidruros tienen una masa mínima basada en su parte metálica, mientras que los tanques de metano y otros hidrocarburos tienen una masa de desecho asociada con la parte de carbono no utilizada de los hidrocarburos. Los hidruros, más seguros, son la forma de almacenamiento más extendida, pero los tanques de hidrocarburo son más fáciles de recargar y no exigen ningún paso de fabricación extra como aquellos. Los suministros de combustible con almacenaje de oxígeno integrado se pueden utilizar bajo el agua o en el vacío pero el consumo de combustible se triplica porque se utiliza el oxígeno de a bordo.

Dimensiones: **Al menos 20 kilos, 20 litros**

Disponibilidad: **Muy común**

Coste: **100 vc por litro**

[más: Componentes Electrónicos, Tecnología de Interfaz, Ordenadores, Equipo de Comunicaciones, Equipos Robóticas y por Control Remoto, Sensores, Equipo Médico, Soporte Vital, Equipo de Supervivencia, Propulsión Personal, Tecnología para Cetáceos, Materiales, Armadura Corporal, Armas de Cuerpo a Cuerpo, Armas de Fuego, Accesorios para Armas de Fuego, Explosivos, Vehículos, Accesorios para Vehículos, Armas para Vehículos]

## BIOTECNOLOGÍA

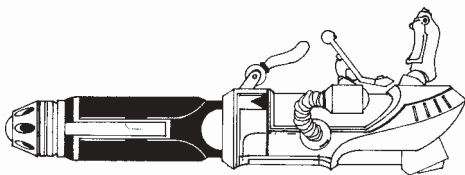
En **Planeta Azul** hay tres tipos generales de modificaciones biotecnológicas: cirugía cibernética, rediseño genético y modificación genética.

La cirugía cibernética integra las técnicas quirúrgicas más refinadas, los mecanismos cibernéticos y la fisiología humana para lograr unos objetivos de rendimiento concretos. Dado el poder del Long John, con frecuencia se considera a la cibernética algo primitivo y obsoleto. Pero por muy generalizado que esté este sentimiento, la cibernética sigue siendo una forma de modificación muy habitual, y en muchas circunstancias, muy eficaz.

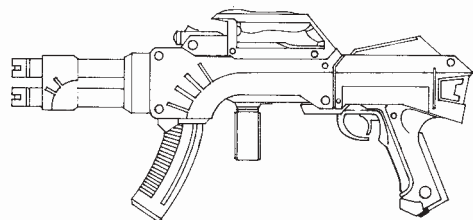
El rediseño genético exige la reestructuración de grandes porciones, si no de todo el código genético de un organismo. Normalmente se utiliza un genoma ya existente como punto de partida; los organismos totalmente artificiales son muy raros. El rediseño genético es muy complejo desde el punto de vista técnico, requiere mucho tiempo y resulta extremadamente caro. Sin embargo, su potencial está sólo limitado por la imaginación, especialmente desde la aparición del Long John.

La modificación genética es la forma más sencilla y barata de ingeniería genética y con la introducción de las terapias de Long John ha adquirido incluso el potencial del rediseño genético. La modificación genética implica normalmente la alteración quirúrgica y la implantación de tejidos y órganos diseñados a medida con propósitos concretos. Los cambios anatómicos más importantes se logran mediante la cirugía y los cambios fisiológicos se inician por medio de virus transformadores. Estos virus artificiales alteran pequeñas porciones del metabolismo de las células anfitrionas para alterar el comportamiento de esas células. Juntas, todas estas técnicas pueden conseguir casi tanto como el verdadero rediseño. La modificación genética, o biomodificación, es menos cara y menos exigente desde un punto de vista técnico y, por tanto, resulta mucho más práctica para la mayor parte de las aplicaciones.

### CAÑÓN DE ASALTO



### AMETRALLADORA LIGERA



Hacia el año 2080 la tecnología biomodificadora había avanzado lo suficiente para que los primeros colonos enviados a Poseidón estuvieran bien adaptados a su nuevo hogar acuático. Pero esas primeras biomodificaciones eran caras y no se transmitían hereditariamente. Se tuvo que integrar un código genético adicional en las células ováricas y espermatozóicas de los colonos para que los seres modificados pudieran engendrar de verdad, pasando las nuevas formas corporales a sus descendientes. Los descendientes de los colonos originales de Poseidón son por tanto verdaderos rediseños genéticos, o verdaderos "genios".

Con el descubrimiento del potencial del Long John, el rediseño y las modificaciones genéticas han adquirido un potencial casi ilimitado.

### Modificación Cibernética

El ciberequipo consiste en mecanismos electromecánicos que se integran en los tejidos vivos para mejorar su capacidad y eficiencia. El corazón de todo ciberequipo fabricado en el año 2199 es el Circuito de Interfaz Neural o CIN. Un circuito de interfaz es en esencia un microprocesador de alta velocidad que se conecta con fibras nerviosas cultivadas de forma artificial. Luego se implantan estas fibras en el sistema nervioso central de un sujeto, desde donde el CIN actúa como traductor de dos sentidos, convirtiendo los impulsos nerviosos en código digital y el código en los impulsos correspondientes.

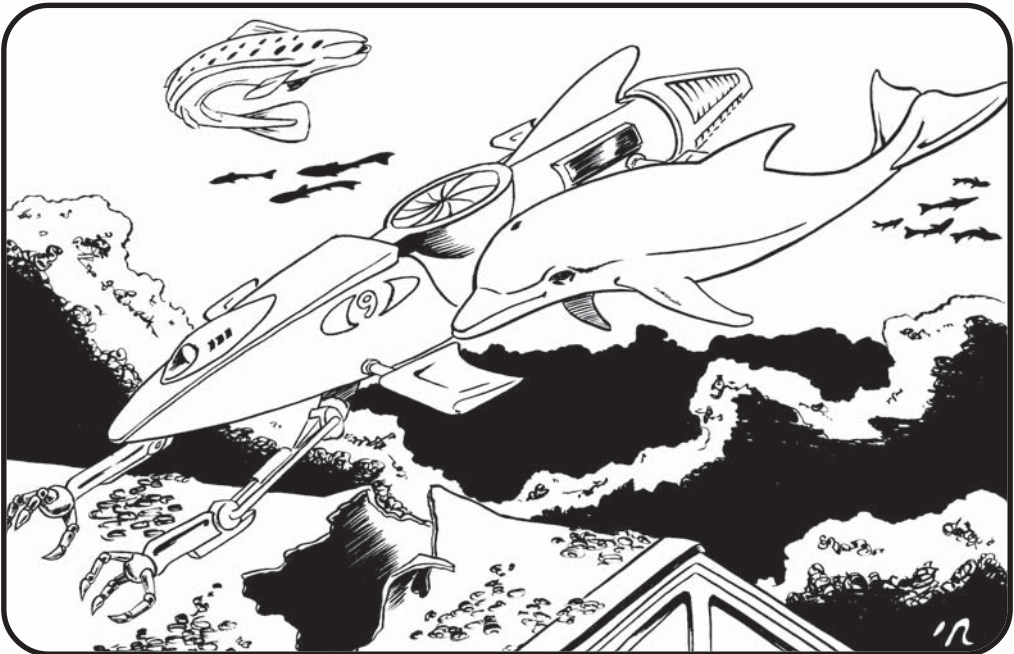
Todo ciberequipo depende de un circuito de interfaz neural de algún tipo. Sin embargo, el manejo de los implantes a través de un CIN es idéntico a la ejecución de cualquier tarea física o mental normal. Los implantes responden con la velocidad y facilidad del pensamiento y con una interfaz que funcione con normalidad el usuario tiene la sensación de estar utilizando simplemente otra parte de su propio cuerpo.

Los implantes estrictamente eléctricos con bajo consumo de energía utilizan superconductores y el calor del cuerpo para generar la corriente que necesitan para funcionar. Este tipo de mecanismos cuenta básicamente con potencia ilimitada. Los implantes más grandes y alto grado mecánico, como los miembros cibernéticos, necesitan una cantidad de energía significativamente mayor y suelen ir alimentados por tejidos exclusivos análogos mioeléctricos implantados junto con el ciberequipo. Aunque los requisitos energéticos están siempre satisfechos, el ciberequipo alimentado de esta forma sigue estando limitado por el aguantar muscular normal del usuario.

### Ordenadores Implantados

Lo último en ordenadores personales, los ordenadores implantados son unidades muy sofisticadas de procesamiento /almacenaje que se integran directamente en los centros cognitivos del cerebro. Estos implantes mejoran la funcionalidad y la capacidad de almacenamiento del cerebro, dándole al usuario un acceso instantáneo a los datos almacenados y a las aplicaciones programáticas. Muchos ordenadores implantados están diseñados para funciones concretas y sólo son capaces de llevar a cabo ciertas tareas específicas. Otros son auténticos microordenadores que funcionan basándose en los datos y programas cargados. La mayor parte de los ordenadores implantados están quirúrgicamente montados dentro del abdomen, sujetos a los huesos de la pelvis. El CIN que hace interfaz con el ordenador y los conectores o puertos que lo alimentan suelen ir montados en el cráneo y conectados al ordenador por medio de microfibras ópticas.

[más: Ciberequipo Sensorial y Técnico, Rediseño Genético, Modificaciones Genéticas, Biomodificaciones Médicas, Biomodificaciones Metabólicas, Biomodificaciones Implantadas, Biomodificaciones Sensoriales, Modificaciones Totales]





# planeta azul



## ***Edición española***

**La Factoría de Ideas**

**Realización: Juan Carlos Poujade y Miguel A. Álvarez**

**Traducción: Félix Fernández Castro**

**Diseño y maquetación: David Saavedra y David Baños Expósito**

**Filmación: Autopublish**

**Impresión: Graficinco**

**El texto *¿Qué es un juego de rol?* ha sido realizado por JuanAn Romero Salazar.**

**Publicado por La Factoría de Ideas, C/Pico Mulhacén, 24. Pol. Ind. El Alquitón.**

**28500, Arganda del Rey, Madrid. Tel: 91 870 45 85.**

**Visítanos en internet:**

**[www.distrimagen.es](http://www.distrimagen.es)**

**[factoría@distrimagen.es](mailto:factoría@distrimagen.es)**

# planeta azul



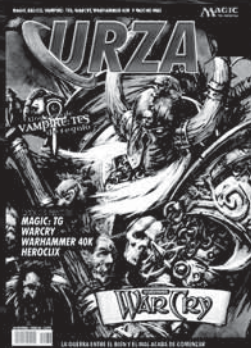
**Preparaos para un emocionante viaje al futuro de la humanidad, a un planeta lejano en el que la vida es dura y morir resulta fácil. Un mundo en el que los comisarios de la GEO defienden la paz y los mercenarios patrullan las profundidades oceánicas en letales cazas submarinos.**

**Bienvenidos a Planeta Azul**

**UNA REVISTA PARA CADA UNA DE TUS AFICCIONES**



**2010:ROL**



**URZA:ARTAS**



**NEMO:COMICS**



**SOLARIS:FICCIÓN**

