

Fading Suns

009T xloπδvπo9Tκxμ3ix

A Y U D A

El rico mundo de Fading Suns nos muestra un universo gris, al borde del Apocalipsis, una nueva edad oscura, a pesar de que la humanidad ha llegado a lejanas estrellas y ha encontrado civilizaciones alienígenas más allá del Sistema Solar. Estas culturas ajenas a nosotros han sido estudiadas por eruditos y sabios, y muchos se han interesado por ellas. Otros en cambio, sólo han pensado en su destrucción. Alguien debe velar para que las relaciones con estas extrañas razas no se deterioren, alguien debe poner la paz entre las oscuras estrellas de una galaxia agonizante. Descubre de quienes hablamos en esta ayuda de juego para *Soles Exhaustos*.

Diplomático

Las casas ya ejercían una gran influencia sobre el Emperador el día que la humanidad se encontró por fin con los primeros alienígenas. Desde entonces el papel de los diplomáticos se ha hecho imprescindible para mantener la

paz y los tratos comerciales con estas nuevas razas desde entonces. Miembros elegidos de entre la nobleza, sólo los más carismáticos e impenables han ejercido la dura tarea de la diplomacia intergaláctica. Armados con su labia y persuasión, además de su extenso conocimiento de las costumbres alienígenas se han ganado la simpatía, por lo que sus Casas se lo agradecen, aunque los miembros de su posición social ven este trabajo de "segunda clase", por lo que los diplomáticos son menospreciados por su función por los miembros menores de la casa, excepto por los altos cargos reconocen su gran labor.

Aventuras: En cualquier lugar de la galaxia conocida puedes encontrarte un diplomático de cualquier casa. Ya esté cerrando algún trato comercial o dis-

cutiendo los términos de paz en algún planeta, los diplomáticos son aventureros por naturaleza. Su sentido de la responsabilidad y del deber les lleva a los lugares más recónditos del universo, para mayor gloria de su casa.

Características: Los diplomáticos viven siempre rodeados de una gran cantidad de criados para atender todas sus necesidades, y cuando van en una misión de incógnito suelen ir acompañados de todo su séquito. Por eso su carisma suele ser bastante alto y a la hora de dar cualquier tipo de órdenes recurren a su carisma y su labia, además de su porte regio. No suelen poseer ninguna capacidad sobrenatural, ya que la mayor parte de ellos son miembros de las casas nobles más importantes, y ese tipo de taras está penada por la madre Iglesia del Pancreator.

Trasfondo: Los diplomáticos nacen en las casas mayores. Esto es debido a que solo las casas más ricas y pudientes son las únicas que pueden soportar los altos gastos de mantener a diplomáticos, los cuales en la mayor parte de los casos suelen ser extensión del poder de la familia en sus territorios, en nombre del jerarca de la casa.

Razas: Sólo los humanos tienen diplomáticos tan preparados para relacionarse con culturas ajenas a la suya. Aunque los Vorox y Ur-Obun tienen una especie de nobleza estos carecen de diplomáticos tan preparados.

Alineamientos: Los diplomáticos pueden elegir cualquier alineamiento, aunque normalmente suelen ser de alineamiento neutral o bueno.

Otras clases: Acostumbran a trabajar bien con todas las clases, y muy especialmente con los nobles. Por supuesto contratan a menudo a cualquier clase para que formen parte de su séquito o como escolta a lugares de la galaxia desconocidos.



Información de juego

Los diplomáticos tienen las siguientes características.

- **Características:**

El Carisma es lo más importante para los diplomáticos. La Inteligencia y al Sabiduría también son muy útiles.

- **Alineamiento:** Cualquiera.



jes y estancia en lugares lejanos un idioma alienígena que hablará casi a la perfección.

- **Afiliación a una casa:** Como los nobles. Página 53 del manual básico. **Nota:** Los diplomáticos solamente pueden pertenecer a las 5 casas mayores: Hawkwood, Decados, Hazat, Li Halan y al Malik.

Tabla A-1: El duelista

| Nivel | Ataque base | For | Ref | Vol | Especial |
|---------------|-------------|-----|-----|-----|------------------------------------|
| Primero | +0 | +2 | +0 | +2 | Como noble e Inmunidad Diplomática |
| Segundo | +1 | +3 | +0 | +2 | Idioma adicional, Dote social |
| Tercero | +2 | +3 | +1 | +3 | Dote social |
| Cuarto | +3 | +4 | +1 | +3 | Viajero |
| Quinto | +4 | +4 | +1 | +4 | Amigo alienígena |
| Sexto | +5 | +5 | +2 | +4 | |
| Séptimo | +6/+1 | +5 | +2 | +5 | Idioma adicional, Dote social |
| Octavo | +6/+1 | +6 | +2 | +5 | |
| Noveno | +7/+2 | +6 | +3 | +6 | Carta de privilegios, Dote social |
| Décimo | +8/+3 | +7 | +3 | +6 | Dote social. Idioma Adicional |
| Undécimo | +9/+4 | +7 | +3 | +7 | |
| Duodécimo | +9/+4 | +8 | +4 | +7 | Dote Social |
| Decimotercero | +10/+5/+1 | +8 | +4 | +8 | |
| Decimocuarto | +10/+6/+2 | +9 | +4 | +8 | Idioma Adicional |
| Decimoquinto | +11/+7/+2 | +9 | +5 | +9 | Dote Social |
| Decimosexto | +12/+8/+3 | +10 | +5 | +9 | |
| Decimoséptimo | +12/+8/+3 | +10 | +5 | +10 | Dote Social |
| Decimooctavo | +13/+8/+4 | +11 | +6 | +11 | |
| Decimonoveno | +14/+9/+4 | +11 | +6 | +11 | Dote Social |
| Vigesimo | +15/+10/+5 | +12 | +6 | +12 | |

- **Dados de Golpe:** d8.

- **Dinero Inicial:**

2500 fénix por nivel.

- **Habilidades de Clase**

Las habilidades de clase de un diplomático (y las características clave de cada habilidad) son: Academia (Sab), Averiguar Intenciones (Sab), Avistar (Sab), Descifrar, Escritura (Int), Diplomacia (Car), Engañar (Car), Escuchar (Sab), Etiqueta (Car), Hablar Idioma (Int), Intimidar (Car), Saber: (Antropología, Burocracia, Mundos Conocidos, Culturas Alienígenas, Nobleza, Religión,

Historia) (Int) y Supervivencia (Sab).

- **Puntos de habilidad para el nivel 1**

(6 más modificador por Int) x 4.

- **Puntos de habilidad por cada nivel adicional:** 4 más modificador por Int.

- **Dotes de Clase:**

A continuación se detallan las dotes de clase de un Noble.

- **Destreza en arma y armadura:**

Como los nobles. Página 63 del manual básico.

- **Idioma Adicional:** Cada vez que un diplomático ascienda un nivel y adquiera un idioma adicional habrá aprendido por sus largos via-

- **Dotes Sociales.** El resto de las dotes sociales que un diplomático adquiere al subir de nivel debe elegirlos del manual básico de la forma adicional. Estas se suman a la dote adicional que gana un personaje cada 3 niveles del modo normal.

- **Resto de dotes:**

El resto de dotes reseñadas en la tabla de progresión de un diplomático funcionan exactamente igual que en el manual básico de *Fading Suns* d20: Inmunidad diplomática, Viajero, Amigo Alienígena y Carta de privilegios imperial.

Marco Escribá Gómez