



SOLES EXHAUSTOS



KIT GRATUITO
DE INICIACIÓN

Un Apasionado Drama Futurista

Hubo un tiempo en que los soles brillaron resplandecientes como faros en la impenetrable oscuridad del espacio, estimulando a la humanidad a seguir hacia adelante. Las estrellas eran símbolos del vasto potencial de la humanidad, un propósito y un destino manifestado en el progreso, incitando a un éxodo de infinitas posibilidades hacia los lejanos soles. Hubo un tiempo en que la gente miraba hacia los cielos con esperanza y anhelo.

Entonces las estrellas, y la esperanza, comenzaron a extinguirse.

Nos encontramos en los albores del sexto milenio después de Cristo, y la historia ha llegado a un punto crítico. La más grande civilización jamás creada por la humanidad ha caído, dejando únicamente la ignorancia y el miedo dispersos entre las ruinas de múltiples mundos. Sobre la humanidad se ha precipitado una nueva Edad Oscura, y pocos confían en una recuperación. Sólo queda ya esperar. Esperar una muerte lenta, viendo como las estrellas eternas se reducen a rescoldos y las almas de los pecadores son llamadas al Juicio Final.

Pero no todos creen en este destino. Ha surgido un líder, un Emperador que ha jurado reunir a todos los mundos del Espacio Humano bajo una única bandera, encender de nuevo la llama de la esperanza en el corazón de todos.

Es una tarea monumental, pues la mayoría de la gente ya ha sucumbido, volviendo a tiempos pasados, a un sistema de siervos y señores feudales. ¿Qué es para ellos la esperanza, sino una mentira que les conduce al dolor? Mejor dejar las decisiones a los señores, y el consuelo de sus almas a la Iglesia.

Existen enemigos por todas partes, aquellos que quieren usar en su provecho la desdicha de la humanidad: fátuos nobles gobernantes de planetas lejanos, sacerdotes arribistas en busca del dominio de las vidas de los hombres, y avariciosos gremios mercantiles que se enriquecen con el comercio de las necesidades y deseos de la humanidad. Y no están solos. Hay otros entre las estrellas agonizantes, razas alienígenas resentidas con la humanidad tras una larga esclavitud, y enigmáticos imperios extraterrestres con objetivos demasiado paradójicos como para comprenderlos.

Es en este universo en el que la gente tiene que vivir. Sólo unos pocos se hacen preguntas. Aún menos son los que buscan respuestas a dichas preguntas, formas de romper las cadenas impuestas por la costumbre y por la ley. Formas de liberarse y alcanzar una vez más su destino entre las estrellas.

Fading Suns: un Juego de Rol de Ciencia Ficción

Fading Suns es un juego de rol, un pasatiempo muy imaginativo con el que se pueden pasar muchas horas de diversión, a la vez que es una forma de expresión creativa. Fading Suns es principalmente un juego sobre héroes, y los dramáticos conflictos que éstos deben afrontar, desde intrigas palaciegas hasta combates desesperados. Proporciona a los jugadores un entorno sobre el que crear aventuras desde cualquier perspectiva posible. Si quieren interpretar a un grupo de soldados en su lucha a puñetazo y pistolazo limpio contra el mal, aquí encontrarán todo lo necesario. Si quieren jugar a mercaderes que prefieren la diplomacia a la violencia, o sacerdotes enfrentados a crisis metafísicas, en el juego encontrarán las reglas y los consejos necesarios para empezar. Fading Suns es lo que los jugadores quieran que sea.

Fading Suns es principalmente un juego de ciencia ficción, lo que significa que hay naves espaciales, pistolas de energía, armaduras futuristas, alienígenas y ciencias extrañas. Pero hay también elementos del juego de fantasía tradicional: personajes heroicos, conflictos épicos, una estructura sociopolítica feudal (señores de la nobleza, altos sacerdotes y mercaderes implacables), poderosos artefactos y grandes misterios. Y también hay terror: monstruos y enloquecedoras revelaciones que descubren terroríficas verdades metafísicas.

Como ocurre con todos los juegos, jugar a Fading Suns debe ser algo divertido. Pero los juegos de rol son algo más que meros pasatiempos. Los personajes pueden aspirar a los mismos objetivos artísticos que el autor de una novela, una película o una obra de teatro. Fading Suns es un drama apasionado situado en un futuro imaginario. Se pueden contar multitud de historias, desde épicos cuentos galácticos hasta el más personal de los relatos.

Al igual que en los dramas medievales, Fading Suns trata sobre los grandes temas universales de la experiencia humana. El tema principal es la Búsqueda. Es el papel que todos los héroes mitológicos interpretan: el Caballero en busca del conocimiento con el que doblegar a sus enemigos, o los secretos del autoconocimiento. El éxito o fracaso en esta búsqueda no es tan importante como todo lo aprendido por el camino.

La atmósfera de los dramas que se juegan en Fading Suns es la de una ignorancia trágica. La civilización está en decadencia, y el miedo y la superstición campan por sus respetos. Una población asustada rechaza las nuevas ideas y la búsqueda de nuevas fronteras, temerosos del daño que les puedan producir los cambios. Pero es precisamente este tipo de ignorancia aceptada el que impide a la humanidad resurgir de nuevo. Dicho miedo es el que mantiene enterrada la esperanza y evita que se afronten nuevos retos. Los personajes de los jugadores representan a los héroes que pueden romper los grilletes de la ignorancia y aportar algo novedoso a su cultura, para reanimarla e insuflarla una nueva vida.

Sin más, pasamos a ofrecer una breve mirada sobre el tormentoso destino de la raza humana dentro de cuatro milenios...

Historia

La crónica de la historia de la humanidad entre las estrellas es larga, extendiéndose a lo largo de dos milenios. No es una historia tranquila. Desde la codiciosa conquista de planetas por parte de los primeros colonos hasta las sangrientas batallas de las Guerras del Emperador, los humanos raramente han tenido tiempo para descansar pacíficamente en el vacío. Han prosperado, han sido derrotados, y se han atrevido a volver a tener esperanza. Y no han viajado solos; razas alienígenas caminan entre ellos, con sus propias historias y destinos que cumplir.

Primera República

La primera vez que la humanidad alcanzó las estrellas lo hizo bajo los auspicios de la Primera República, un gobierno mundial controlado por los "zaibatsu": codiciosos barones mercantes cuyos estados corporativos reemplazaron a las naciones de la Tierra. Los zaibatsu colonizaron el sistema solar en busca de nuevas fuentes de riqueza y recursos naturales. Y, en los límites del sistema solar, encontraron el portal de salto.

Estos antiguos artefactos de fabricación alienígena confundieron y asustaron a la humanidad. Se necesitaron muchos años sólo para descubrir los más básicos secretos de su tecnología, aunque su función principal estuviese clara desde un principio: abría por-

tales hacia distantes sistemas estelares. Esforzados científicos construyeron el primer mecanismo de salto, un motor instalado en una nave espacial que podía propulsar a la nave a través del portal, transportándola inmediatamente a años luz de distancia.

Comenzó el éxodo.

Al principio los zaibatsu controlaron cuidadosamente la fabricación y posesión de naves con capacidad de salto, expoliando los recursos de los nuevos mundos y sistemas solares. Pero una vez que grupos anarquistas difundieron el secreto de la tecnología de salto a los cuatro vientos, ya nadie pudo detener la marea de gente buscando una salida a la tiranía de las corporaciones, reclamando los nuevos mundos para sí mismos. La Primera República se derrumbó colapsada por una guerra civil a todo lo largo de un territorio siempre en expansión, diezmada por las traiciones y las deslealtades.

Díaspóra

El nuevo Espacio Humano estaba formado por una pléyade de divididas naciones planetarias, algunas democráticas y otras totalitarias. Muchos de los primeros gobernantes de estos mundos crearon dinastías que llegarían a durar milenios: las primeras casas nobiliarias en gobernar las estrellas. Pero largos años de experimentaciones políticas y sociales trajeron el caos y las disputas entre los mundos. A este peligroso universo llegó el Profeta, un hombre que aseguraba que su visión de la Creación le había sido concedida por Dios, a quien él llamó el *Pancreator*. El Profeta reunió a varios discípulos y seguidores a su alrededor, y obró múltiples milagros. La humanidad, en una búsqueda desesperada de unidad y esperanza, se volvió hacia el Profeta en busca de respuestas.

En este tiempo la humanidad trabó contacto con la primera raza sentiente, los ungulados Shantor. En un principio fueron considerados simplemente unos equinos relativamente inteligentes. Pero pronto la humanidad comprendió lo inteligentes y peligrosos que eran. Otra raza sentiente, los Ukar, poseía amplios poderes psíquicos por medio de los cuales llevó a los Shantor a una sangrienta revuelta. Cuando por fin se descubrió el verdadero motivo del ataque de los Shantor, ya era demasiado tarde para reformar a las bestias a los ojos de la humanidad: los “peligrosos e incontrolables” Shantor fueron esclavizados y apartados en reservas a los largo de los Mundos Conocidos, destruyendo sus familias y su cultura.

La Guerra Ukar que siguió a continuación logró unir a la humanidad en contra de una peligrosísima amenaza: otra raza capaz de viajar entre las estrellas. Con la ayuda de una raza

prima hermana de los Ukar, los Obun, la humanidad logró tomar la iniciativa en la guerra galáctica. Al final Palamedes Alecto, seguidor del Profeta, lanzó a la recién constituida Iglesia Universal del Sol Celestial contra el mundo natal de los Ukar. La humanidad se alzó victoriosa, cimentando la posición de la Iglesia como una potencia política con la que contar en el futuro.

La humanidad siguió avanzando a través de múltiples mundos subyugando a todas aquellas razas sentientes que se encontró en su camino,

la mayoría de las cuales no tenía capacidad de salto y por tanto eran consideradas inferiores.

Hasta que llegaron los Vau.

La humanidad se encontró con más de lo que era capaz de manejar cuando subyugó a una pacífica raza conocida como los G'nesh. Cuando los amos de éstos llegaron de mundos desconocidos en naves de tecnología inmensamente superior blandiendo devastadoras armas de energía, los humanos no tuvieron más remedio que retirarse y abandonar su avance. Afortunadamente los Vau no parecían ser una raza expansionista, y no buscaron venganza contra la humanidad. Mientras no se les molestase, no causarían problemas, o eso creían la mayoría de los humanos. Pero muchos misteriosos “regalos” de los Vau a lo largo de los siglos han sido curiosamente efectivos a la hora de fomentar conflictos entre los humanos.

Segunda República

Llegó un momento en el que la universalidad lograda por la Iglesia y por los intereses económicos controlados por líderes mercantiles cristalizó en la creación de la Segunda República, un gobierno democrático que llegó a controlar todos los mundos dentro del Espacio Humano. Bajo sus auspicios comenzó una época sin precedentes de prosperidad y alta tecnología. Parecía que no había límite al desarrollo humano, y que ningún secreto se resistiría al poder de la mente del hombre, a su ingenio y a su determinación.

Pero el poder siempre suele acabar en las manos de unos pocos, especialmente cuando se baja la guardia. Las casas nobiliarias de la Díaspóra, aún ricas pero relegadas a papeles secundarios, codiciaban el inmenso poder que antaño ostentaron, y conspiraron contra la República. En su ayuda acudió una fiebre milenarista y apocalíptica, pues los científicos habían descubierto un nuevo y aterrador fenómeno: los soles se estaban apagando. Las estrellas estaban perdiendo intensidad, y nadie sabía por qué.

El gobierno no pudo calmar los miedos de todos sus ciudadanos, y el colapso del sistema informático de bienestar provocó tumultos y revueltas en las grandes ciudades de todos los planetas. Los rebeldes se alzaron en armas y reclamaron el gobierno central de Byzantium Secundus. Los nobles se unieron a la Iglesia para liberar la capital. Victoriosos, se negaron a devolver el poder a los senadores, alzándose ellos mismos con el gobierno. Así comenzó una nueva época para la humanidad: una Edad Oscura de señores feudales, sacerdotes fanáticos y gremios intrigantes.

La Nueva Edad Oscura

Los nuevos señores de los Mundos Conocidos comenzaron inmediatamente a guerrear entre ellos, alcanzando un papel dominante únicamente los más grandes, ricos o astutos de ellos, siendo muchos otros destruidos. En medio de este caos los ciudadanos comunes quedaron desprotegidos. Desesperados, muchos firmaron contratos vitalicios con las casas nobiliarias, jurando lealtad a los señores locales en su nombre y en el de sus futuros hijos. En un principio la Iglesia combatió contra estos abusos, pero finalmente acabó adoptando ella misma dichos contratos, cuando se revelaron como el único método seguro para levantar un ejército contra los rivales.

Las corporaciones de la Segunda República se quedaron con los despojos. Con sus posesiones expropiadas o cedidas a la fuerza, perdieron todo el poder que habían ostentado. Un conglomerado de dichas corporaciones se agrupó para formar la Liga Mercantil, reescribiendo sus estatutos para formar gremios en vez de corporaciones. Los gremios tendrían una mayor facilidad para controlar a sus miembros, así como los ascensos en sus filas. La Liga mantuvo sus patentes sobre tecnología secreta, pagando muchas veces por este privilegio con la muerte de múltiples agentes encargados de borrar dicha información de los bancos de datos de las computadoras de todo el universo, antes de que cayesen en manos de los nobles.

Sin medios para reparar sus naves espaciales o sus armas de alta tecnología, la nobleza y la Iglesia no podrían durar mucho



tiempo. Después de que tras una violenta campaña contra los gremios no lograran obtener los secretos de la Liga, a los nobles no les quedó otra opción que admitir a los gremios mercantes en los salones del poder. Incluso la Iglesia tuvo que aceptar su derrota, y proclamó una Bula Patriarcal permitiendo únicamente a la Liga (junto con los nobles y el clero) el empleo de tecnologías proscritas. Una vez que se privó a la gente de los conocimientos científicos, la caída de los Mundos Conocidos en el sistema feudal se completó; sólo las castas dirigentes se desplazaban entre las estrellas. Los siervos nacían y morían en sus planetas de nacimiento.

Pero los Mundos Conocidos no eran los únicos planetas en el Espacio Humano. Durante la caída de la Segunda República se perdieron numerosos sistemas al ser robadas sus coordenadas de salto, o ser sellados sus portales. Tras siglos de ausencia, algunos de estos mundos han reaparecido, anunciados por hordas de bárbaros que asolan los Mundos Conocidos provocando el caos y saqueando las tierras de los nobles.

Sólo una poderosa coalición de nobles sería capaz de defenderse contra los dispersos clanes bárbaros, y sólo un genio militar podía lograr formar dicha coalición. Ese hombre fue Vladimir, cuya campaña contra los bárbaros lo propulsó a la cima del poder. Tras su victoria contra los saqueadores se autoproclamó Emperador de Los Mundos Conocidos. Una campaña de pacificación logró convencer al resto de las casas nobiliarias para que aceptasen su mandato.

Pero el día de su coronación, cuando posó la corona sobre su cabeza, una súbita conflagración acabó con su vida. La coalición se desintegró en múltiples disputas, acusándose las distintas casas de la muerte de Vladimir. Al final se logró asegurar la paz, siguiendo las reformas de Vladimir: todas las casas, sectas y gremios votarían en igualdad para elegir a un noble como Regente para que gobernase hasta que se pudiese consensuar un Emperador.

Haría medio milenio antes de que un Emperador volviese a ser proclamado, y sólo tras una violenta guerra de casi cuarenta años. Las Guerras del Emperador duraron dos generaciones, y fueron testigo del mayor desarrollo tecnológico desde la Segunda República. Pero se trataba de tecnología militar: poderosos artefactos destructores, armamento químico, bombas de fusión y otros medios de destrucción. Un hombre logró alzarse victorioso: Alexius Hawkwood, el nuevo Emperador de los Soles Exhaustos.

Bajo su joven reinado (menos de tres años) se ha logrado finalmente la paz. Las rutas de salto vuelven a estar abiertas, y los peregrinos viajan con seguridad de un mundo a otro. Los mercaderes vuelven a recorrer las líneas estelares, vendiendo a la gente exóticos productos desconocidos para ellos. Y las aventuras aguardan, ya que Alexius ha proclamado una gran búsqueda: explorar las estrellas, descubrir los mundos perdidos de la Segunda República, y resolver el misterio de los moribundos soles.

Personajes

En Fading Suns los personajes pueden provenir de cualquier lugar, pero sólo tres facciones son lo suficientemente importantes y poderosas como para permitir que sus miembros viajen libremente a lo largo de los Mundos Conocidos: las casas nobiliarias, la Iglesia y la Liga Mercantil.

Las Casas Nobiliarias

De las múltiples casas nobiliarias de todos los Mundos Conocidos, cinco han alcanzado el predominio y el gobierno de la mayor parte del Espacio Humano (subordinados al nuevo Emperador, por supuesto). Las Guerras del Emperador fueron muy costosas para la mayoría de las casas: los perdedores ahora deben luchar para recuperar los territorios o el poder perdidos, mientras que los ganadores tratan de asegurarse de que no se vuelvan a levantar.

La vida de un noble no es el paraíso placentero que uno podría esperarse: hay que administrar los señoríos, aplastar a los rivales y conducir las guerras. Aunque se puede conseguir mucho poder, siempre existe el riesgo de acabar humillado y perdiendo posesio-

nes o posición. No es ninguna sorpresa que sepan cómo hacer una fiesta: sus reuniones de gala son lujosas y magníficas, pero siempre repletas de intrigas, puñaladas por la espalda e incluso duelos con espadas. Para evadirse de tales presiones, los hijos e hijas de la nobleza se lanzan a menudo hacia las estrellas con un pequeño séquito de amigos y sirvientes, para conocer los mundos que un día gobernarán.

Las cinco casas principales (llamadas Casas Reales) son:

Casa Hawkwood: Orgullosos, aunque

honorables, los Hawkwood han visto cómo uno de los suyos conquistaba el trono del Imperio. Aunque Alexius Hawkwood se ha alejado desde entonces de su familia para dar una mayor imagen de imparcialidad, los Hawkwood se toman con estoicismo este revés político, con la misma perseverancia con la que tratan de repeler las incursiones bárbaras sobre sus mundos. Un Hawkwood nunca se rinde. Los Hawkwood son más queridos por sus siervos que las demás casas, pues los tratan con respeto y justicia.

Casa Decados: Sucios, astutos y siempre triunfadores, los Decados han alcanzado el poder gracias a la traición y a un sorprendente conocimiento de sus rivales, ayudados en gran parte por su inmensa e invisible red de inteligencia. Aunque las demás casas les acusan de gran cantidad de delitos, incluyendo programas genéticos para fomentar la aparición de poderes psíquicos o el uso de implantes cibernéticos, los Decados llegaron para quedarse, y no es sabio ignorar sus talentos y habilidades. Los vasallos Decados odian a sus señores, pero éstos los mantienen a raya gracias al miedo y a la promesa de poder para aquellos que colaboren con los nobles.

Los Hazat: Temperamentales e intensos, los marciales Hazat saben cómo desplegar un ejército, sin ser ajenos a la intriga. Cuando son capaces de sofocar los violentos conflictos internos entre familia y familia se presentan como un grupo formidable contra los rivales de las otras casas. Siempre dispuestos a un duelo, nadie insulta a los Hazat. Tras la guerra han perdido territorios, y ahora se encuentran en una campaña contra un mundo bárbaro, Kurga, en busca de nuevos territorios fuera del Imperio. Los siervos Hazat son leales, pues saben que los sacrificios hacia sus señores son a menudo recompensados.

Casa Li Halan: Esta familia disciplinada y pía fue en su día la más aberrante de toda la nobleza. Sus inmorales de sus legendarías, así como la historia de su repentina conversión, de un día para otro, a la Iglesia. Ahora se vuelcan en las escrituras con el mismo fanatismo con el que una vez se volcaron en el placer. Aunque a veces los demás nobles se rían de estos señores creyentes, los normal es que las demás casas teman a Li Halan, pues la familia se ha mostrado implacable en la corte y en el campo de batalla. Algunos de los nobles son teurgos impresionantes cuyos actos de fe han logrado el respeto y admiración de las masas, y algunos famosos Li Halan del pasado son considerados santos. Sus vasallos son increíblemente leales, ya que tienen muy claro su papel en los planes del Pancreator.

Casa al-Malik: A los exóticos e inescrutables al-Malik se les acusa a menudo de ser unos simples mercaderes, ya que sus lazos



con la Liga son bien conocidos. Pero en múltiples ocasiones han demostrado estar hechos de la pasta de la nobleza, obteniendo tierras y exhibiendo un profundo conocimiento de la naturaleza política de los hombres. Es muy difícil engañar a un al-Malik, pero igualmente difícil para ellos es resistirse a la tentación de una reto o una gran aventura. Los aventureros al-Malik a menudo ocultan artefactos de alta tecnología, revelándolos únicamente cuando llega el momento adecuado, o cuando su efecto es el más sorprendente. Los siervos de esta familia son bien tratados, y ellos devuelven el respeto con un buen trabajo.

La Iglesia

Aunque la Iglesia Universal del Sol Celestial parezca monolítica a los ojos de los creyentes de los Mundos Conocidos, sus catedrales están divididas por el sectarismo. Aunque el Patriarca controla todos los aspectos de la Iglesia, a menudo es imposible dirigir a los sacerdotes de todo el universo. Han surgido muchas sectas y órdenes lo suficientemente poderosas como para lograr la categoría de oficiales junto con una Ortodoxia reluctante. Han aparecido aún más herejías, obligando al Patriarca a emplear su tiempo en perseguir a los herejes en vez de en unificar a las sectas actuales.

La vida de un sacerdote es a menudo muy dura: si no hay que ayudar en una hambruna o en un desastre local, hay que combatir las ocultas amenazas contra la fe, desde posesiones demoníacas, plagas de zombis y psíquicos malvados. Desde la Caída, los rituales mágicos de la Iglesia son eficaces, independientemente de que sean considerados por los más escépticos como un tipo de poder psíquico.

Las cinco principales sectas/órdenes aceptadas por la Iglesia son:

Ortodoxia de la Tierra: Es la secta más grande, y la que la gente en general asocia con la Iglesia. En todos los mundos se puede encontrar a sus sacerdotes, desde los ostentosos obispos de las grandes ciudades hasta los humildes párrocos de los más empobrecidos señoríos. Aunque la Ortodoxia se ha granjeado una reputación como astutos políticos, la mayoría de los sacerdotes saben poco de estos temas, ocupados como están en la protección de las almas de los simples creyentes. Aunque muchos critican a la Ortodoxia por su activo papel militar en las Guerras del Emperador, cuando llegan las tragedias es la Ortodoxia la que proporciona consuelo.

Hermanos de Batalla: Esta orden de monjes guerreros es la mejor unidad de élite de todos los Mundos Conocidos, superando incluso a la Guardia Fénix del Emperador en capacidad de combate.

Aunque en un principio se dedicaba a proteger a los peregrinos y a perseguir a los herejes, hoy en día la orden es contratada por las casas nobiliarias, las otras sectas de la Iglesia e incluso los gremios para realizar las más peligrosas operaciones militares en múltiples mundos, incluyendo el mortal Frente de Stigmata contra los invasores alienígenas Simbiontes. A pesar de los rumores sobre herejías y usura dentro de sus filas, todo el mundo quiere a un Hermano de Batalla a su lado cuando surgen problemas.

Orden Eskatónica: Estos sabios herméticos son considerados a menudo magos por parte del populacho, pero los nobles y los gremios les conocen mejor como los excéntricos que a menudo son. Aunque muchos miembros de la orden poseen un profundo conocimiento y una gran educación, tantos otros hay que están obsesionados con el fin del universo y que se quedan en las esquinas contándose a todo el mundo. Hubo un tiempo en que fueron considerados herejes por la Ortodoxia, pero los Eskatónicos fueron admitidos cuando sus rituales teúrgicos se mostraron eficaces contra los Simbiontes.

Templo Avesta: Inquisidores terroríficos. Hace tiempo que los Avestitas lograron ocupar casi todos los asientos en el Sínodo Inquisitorial, y desde entonces han convertido en su misión buscar por todos los Mundos Conocidos signos de herejía, demonismo y cualquier otra amenaza contra los creyentes. Su analfabetismo, su miedo al conocimiento y su dogmática adhesión a las escrituras más extremas les hacen ser odiados y temidos en todo el Espacio Humano. Pero, a pesar de todo, se les obedece. Sólo a los más fanáticos y ascéticos iniciados se les admite en esta secta.

Santuario Aeon: Místicos compasivos y sanadores. Todo el mundo ama a los sacerdotes y sacerdotisas del Santuario Aeon, seguidores de Santa Amalteia. Cuando un Amalteo llega a un pueblo, siempre habrá alguien dispuesto a ofrecerle cobijo y hospitalidad. Son tan queridos por los campesinos que cuando uno fue acusado de brujería por un Avestita, el populacho capturó al Avestita y lo quemó en la hoguera en su lugar.

La Liga Mercantil

Los restos de las megacorporaciones de la Segunda República se encuentran entre los muchos gremios de la Liga Mercantil. La Liga controla la alta tecnología: la invención, manufactura y distribución. Son los gremios los que pilotan las naves espaciales de los nobles y reparan las máquinas pensantes de la Iglesia. Si cualquiera de estas facciones les incomodase, el bloqueo de la Liga acabaría rápidamente con las discusiones.

Los gremios aceptan contentos su papel como ciudadanos de segunda clase en las funciones sociales, pues saben que hay poco que ganar discutiendo sobre quién va mejor y peor vestido. En vez de ello, cobran elevadas sumas por el privilegio de contratar a un especialista gremial, mientras sus matones se encargan de que sólo el gremio se especialice en determinadas habilidades y tecnologías: los encargados del mercado negro y los falsificadores de tecnología son arrojados al espacio.

Aunque los gremios son muy numerosos, cinco han logrado una prominencia intergaláctica y de forma regular viajan por la red estelar contratados por la nobleza, el clero u otros gremios:

Aurigas: Al mismo tiempo pilotos estelares y marina mercante, este intrépido gremio es en lo que la mayoría de la gente piensa cuando se imaginan a la Liga Mercantil, ya que lo que más ven los siervos es a los mercaderes Aurigas con sus exóticos bazares ambulantes. Las líneas estelares son suyas, literalmente. Sin su conocimiento secreto sobra la tecnología de los códigos de salto, el viaje entre los portales de salto sería imposible. Además, los mejores pilotos pertenecen a este gremio.

Ingenieros: La alta tecnología es escasa en la Edad Oscura, y la mayoría de la gente la teme, porque, como enseña la Iglesia, es el símbolo del orgullo de la humanidad que propició la caída de la República. Pocos se atreven ya a profundizar en sus secretos, y a aquellos que lo hacen se les considera locos, como a los Ingenieros. Estos extraños técnicos a menudo modifican sus cuerpos con tecnología cibernética, volviéndose más máquinas que humanos. Aunque asusten a los siervos y asqueen a los sacerdotes, todo el mundo comprende la importancia de su conocimiento para el mantenimiento del poder y la comunicación intergalácticos.

Carroñeros: Si no puedes encontrar legalmente lo que buscas, es muy probable que los Carroñeros lo consigan, por un precio. Los Carroñeros se han especializado en todo tipo de actividades consideradas normalmente antisociales (aunque divertidas): el jue-



go, el mercado negro, e incluso el robo. Por supuesto, ellos lo negarán todo, ocultándose bajo el disfraz de un gremio de recuperadores de tecnología y chatarreros. Como pueden chantajear a prácticamente cualquier alto funcionario (incluso obispos), poco se puede hacer contra ellos.

La Asamblea: Soldados profesionales, estos mercenarios son vitales para la mayoría de las operaciones militares en todos los Mundos Conocidos. Incluso los Hermanos de Batalla hacen uso de su apoyo de artillería orbital, y la mayoría de las casas nobiliarias les han contratado ya sea para asaltar a sus rivales o para aplastar rebeliones. Pero este gremio no sólo proporciona soldados. Se han especializado en todo tipo de ayuda cualificada: cocineros, técnicos, domadores, mayordomos... y esclavos. No todos sus trabajadores lo son voluntariamente. Para aquellos miembros con una buena posición nunca falta el empleo. Los matones de la Asamblea se encargan de que sus contratos sean los más importantes y mejor pagados.

Los Magistrados: Alguien tiene que hacer todo el papeleo, y ese trabajo se ha dejado para los Magistrados. Y lo hacen bastante bien. Tan bien que se han convertido en los banqueros *de facto* de todos los Mundos Conocidos, y probablemente en una de las facciones más ricas del universo, aunque pocos se den cuenta de la riqueza que han amasado gracias a sus préstamos a las casas nobiliarias. Prácticamente todo el mundo le debe algo a los Magistrados, y cuando llegan pidiendo favores pocos se atreven a negárselos.

Alienígenas

Existen varias razas sentientes en los Mundos Conocidos: los simiescos Gannok, los ungulados Shantor, los medio pájaro Etyri, los anfibios Oro'ym, los insectoides Ascorbitas y los reptiles Hironem. Pero otras tres razas han logrado una mayor libertad de movimientos y autodeterminación:

Ur-Obun: Esta pacífica y filosófica raza, al igual que sus primos Ur-Ukar, apelan a una importante intervención de los Anunnaki en su historia. Apparently, los Anunnaki (la antigua raza que construyó los portales de salto) dirigieron el destino de las dos razas, separándolos en diferentes mundos antes de que ellos mismos desapareciesen sin dejar rastro. A los Obun se les conceden posiciones de prestigio como consejeros en la sociedad de los Mundos Conocidos. Sin embargo, aunque se les trate con corrección, sus consejos suelen ser considerados ingenuos por parte de la violenta cultura humana. A pesar de todo, un Obun logró convertirse en uno de los discípulos del Profeta, siendo honrado con una secta Obun dentro de la Iglesia.

Ur-Ukar: Por culpa de los primeros encuentros hostiles con la humanidad los Ukari son ahora una raza dividida. Su planeta natal es propiedad de la Liga y es expoliado de sus recursos naturales, vendiendo sus frutos a las casas nobiliarias en otros mundos. Se les ha sacado de sus tierras subterráneas ancestrales y se les ha empujado a vivir en míseras cuevas. A pocos humanos les importa lo que sea de ellos. Un movimiento de resistencia ha respondido con tácticas terroristas, llevando su guerra de odio a otros mundos. A pesar de todo muchos valoran sus habilidades en los trabajos más sucios.

Vórox: Enormes bestias carnívoras de seis miembros, los Vórox acaban de llegar a la civilización. Es una maravilla incomprensible que alcanzaran la conciencia en su mundo jungla. El que hayan llegado tan lejos es un tributo a su adaptabilidad y a sus grandes capacidades, cualidades muy valoradas en los Mundos Conocidos. A menudo las casas nobiliarias los entrenan como tropas de choque de élite, pero muchos se han unido a la Liga para ver de cerca las estrellas.

Enemigos

Existen numerosas amenazas en el universo de Fading Suns, y los propios humanos no son las menores. Las intrigas y conspiraciones de las casas nobiliarias, la Iglesia y la Liga son suficientes como para mantener a la mayoría de la gente ocupada toda su vida. Los años después de la guerra han contemplado un aumento de

dichas acciones encubiertas, ya que pocos se atreven a romper la paz abiertamente. El Emperador está más que ocupado intentando cimentar su posición frente a las disensiones internas y los imperios bárbaros y alienígenas externos. Entre las más peligrosas amenazas inhumanas se encuentran:

Los Vau: Este imperio alienígena, tecnológicamente superior, no ha sido hasta ahora una amenaza peligrosa, siempre y cuando los humanos se queden a su lado de la frontera. En las escasas ocasiones en que los embajadores Vau han departido con los humanos han surgido problemas, aunque siempre problemas que difícilmente se pueden achacar directamente a los Vau. Por ejemplo, los Vau "regalaron" a la humanidad las coordenadas de salto para alcanzar uno de los mundos perdidos llamado Pandemonium. En este planeta se lograron las coordenadas de otro mundo perdido llamado Iver, comenzando una tensa guerra encubierta para apropiarse del nuevo mundo. El regalo de los Vau se convirtió rápidamente en un grave problema.

Si los Vau decidiesen expandirse hacia el Espacio Humano nadie está seguro de si podrían ser detenidos, ya que su tecnología es impresionante. Los humanos robaron sus conocimientos sobre escudos de energía y blasters en sus primeros encuentros con los Vau. Se supone que los Vau saben mucho más en dichos campos de los que ha sido descubierto.

Simbiontes: Una mayor amenaza contra la hegemonía de los Mundos Conocidos, sin embargo, son los Simbiontes, entidades parásitas con el objetivo de penetrar en el Espacio Humano y poseer a sus habitantes, convirtiéndolos en esclavos con una mentalidad de colonia, o así reza la propaganda difundida. En realidad, nadie sabe a ciencia cierta qué es lo quieren los Simbiontes, o incluso qué son. Lo que sí sabe todo el mundo es que son peligrosos y hostiles a los humanos. El simple rumor de un contagio Simbionte es suficiente para enviar a un escuadrón de la Inquisición con lanzallamas, dispuestos a incinerar primero y preguntar después.

Demonios: La Iglesia asegura que los demonios existen y que pueden poseer a la gente para perpetrar impíos actos en este mundo. Lo triste es que parece ser verdad. Incluso los científicos más racionalistas deben aceptar la existencia de algo ahí afuera, algo mente invisible, pero temente hostil.

Dramas

En Fading Suns puedes contar cualquier tipo de historia que puedas imaginar. Aunque es principalmente un juego de ciencia ficción, los dramas pueden corresponder a muchos géneros diferentes: fantasía, horror, post-holocausto... Todo queda a la elección del director y de los jugadores. A continuación presentamos algunos ejemplos de posibles historias:

En la Morada de los Dioses: Los personajes son contratados para explorar unas peligrosas ruinas dejadas



por los misteriosos creadores de los portales de salto. La tecnología que se puede recuperar es tan avanzada que no pude comprenderse, pero es posible vislumbrar la utilidad de algunos aparatos, concediendo grandes poderes a sus poseedores. Se supone que el lugar es secreto, pero una vez que los personajes llegan allí descubren que no lo es tanto. La competencia llegará de todos los puntos de la galaxia. ¿Pueden sacar los jugadores algo de valor antes de que llegue alguien más? ¿Podrán siquiera sobrevivir ante rivales que quieren hacer desaparecer todo conocimiento sobre el lugar, incluyendo testigos?

•Correos: Los personajes deben ayudar a pasar una importante herencia nobiliaria a través de territorio rival. Lo único que saben sobre dicha herencia es que es muy valiosa para los dos bandos. Lo suficientemente importante como para matar por ella. Los personajes deben entregar el objeto a un determinado noble en un baile real. Si logran evadirse de sus perseguidores y esquivar las trampas y los guardianes de la mansión pueden lograr una gran recompensa. Por supuesto, el objeto puede ser simplemente una baratija sin valor diseñada para comprometer al anfitrión real, apuntándose un tanto el bando que posea el objeto, en una interminable batalla de ingenio entre nobles aburridos. Así es la vida de los poderosos...

•Peones en el Juego de la Fe: Los personajes son acusados de herejía por un grupo de inquisidores. Deben huir de su celda apesotada y probar su inocencia, o al menos ocultar las pruebas. La huida parece sencilla. Demasiado sencilla. Los acusadores están utilizando a los personajes para que les conduzcan a una maldad mayor: el jefe de los personajes, o cualquier otro elemento criminal con el que tengan relación. Si visitan a sus amigos conducirán a la Inquisición directamente hacia ellos, siendo acusados de colaborar con criminales. Pero los Inquisidores son en realidad farsantes, fanáticos que operan sin la aprobación del Sínodo Inquisitorial. Si la trama se pone en conocimiento del señor local, éste podrá arrestar a los farsantes y emplear el incidente como arma política contra un obispo rival.

Reglas

Ahora que conoces el escenario y a la gente que lo habita, echemos un vistazo a cómo Fading Suns ayuda a los jugadores y al director a vivir aventuras basadas en este fascinante universo de aventuras.

Dados

Fading Suns utiliza dados para determinar el resultado de las situaciones en las que la suerte puede influir. No se emplean los dados normales de seis caras, comunes en la mayoría de los juegos de tablero, sino dados de 20 caras. Estos dados se pueden encontrar en todas aquellas tiendas en las que se vendan juegos de rol.



contrar en todas aquellas tiendas en las que se vendan juegos de rol.

Creación de Personajes

¿Qué tipo de personaje quieres jugar? En Fading Suns, tú eliges. Las características de tu personaje no dependen de los veleidosos caprichos de los dados: los jugadores pueden elegir las características de sus personajes. Cada característica tiene un coste en puntos. Al jugador se le da una determinada cantidad de puntos con los que elegir aquellas características que quiere que tenga su personaje.

¿Es el personaje ágil y rápido? Compra puntos en Destreza. ¿Es inteligente y vigoroso? Compra Astucia y Resistencia. ¿Es un psíquico? Ponle Psi, y compra algunos poderes. En el manual de Fading Suns se detallan las características más habituales de cada facción y tipo de personaje, pero sólo son indicaciones. La elección final es tuya.

Características

Todos los personajes de Fading Suns quedan definidos por la puntuación de unas determinadas características. Para los personajes humanos, dichas puntuaciones van normalmente de 1 a 10, pero los alienígenas y otras entidades no humanas pueden tener puntuaciones superiores o inferiores. Dichas puntuaciones de 1 a 10 miden la capacidad innata de un personaje con cada una de sus características, y se corresponden con la escala habitual de 1 a 10 que se emplea para puntuar las actuaciones gimnásticas, la calidad de un producto o el atractivo sexual de un congénere, entre otros. Tener un 1 en una característica indica que el personaje padece una incapacidad natural, o que es un principiante en una habilidad, y tener un 10 indica que el personaje ha logrado rozar la perfección, o que ha conseguido alcanzar el total dominio de una habilidad. Es decir, un personaje con una Destreza de 1 es un torpe desastroso (en realidad, sería prácticamente un inválido), mientras que uno con un 10 en es uno de los más ágiles atletas del universo. Del mismo modo, un personaje con una puntuación de 10 en Xenobiología es un Einstein, una autoridad universalmente renombrada en el conocimiento alienígena.

La puntuación de las características se emplea para determinar el resultado de las acciones. Evidentemente, cuanto mayor sea la puntuación en una característica, mejor será el personaje a la hora de realizar acciones que se correspondan con esa característica. Un personaje debilucho tendrá alguna posibilidad de levantar una pesada trampa, mientras que uno fuerte tendrá una probabilidad mucho mayor, y seguramente lo logrará en mucho menos tiempo.

Los personajes tienen dos tipos básicos de rasgos: características y habilidades. Las primeras representan las capacidades innatas naturales, ya sean físicas, mentales o emocionales: fuerza, destreza, astucia, e incluso pasión. Las segundas representan los conocimientos aprendidos o adquiridos por parte del personaje: disparar un arma, cautivar a unos espectadores, pintar un cuadro, inventar una máquina, etc. Cada uno de estos rasgos se puntúa de 1 a 10.

Tirada de Éxito

Siempre que exista una duda sobre el resultado de una acción, el director solicitará una tirada de éxito. La tirada se hace con un dado de 20 caras. El jugador (o el director, si se trata de un personaje del director o de cualquier otro fenómeno del universo) deberá conseguir una puntuación en su tirada igual o menor al número de éxito asignado.

El número básico de éxito de un jugador se determina sumando la puntuación de la característica más relevante para la tirada a la puntuación de la habilidad del personaje. Por ejemplo, si un personaje quiere disparar a un enemigo con su pistola y el personaje tiene una Destreza de 7 y una habilidad Disparar de 6, el jugador necesitaría tirar "13" o menos con un dado de 20 caras para tener éxito.

Las cosas no son siempre tan sencillas. En muchos casos la tirada de éxito se modifica hacia arriba o hacia abajo aplicando modificadores debidos a la situación particular. Volvamos al ejemplo del disparo anterior. Si las demás variables se mantienen fijas, será más fácil disparar a un enemigo del tamaño de un dinosaurio que a uno del tamaño de un conejo. El director aplicará un modificador positivo a la tirada del personaje cuando intente disparar a un tiranosaurio enloquecido, y uno negativo cuando dispare a un roedor que huye a la carrera.

Cualquier tirada de dado igual o menor que el número de éxito indica una acción exitosa. Sin embargo, el jugador deberá recordar el número exacto que sacó en el dado. Es importante a la hora de calcular la tirada de efecto (ver más adelante).

Efectos del Éxito

Al contrario que en otros juegos de rol, *Fading Suns* mide el grado de éxito que un personaje logra en sus andanzas. No es simplemente una cuestión de acertar o fallar. Lo bien que uno acierta también es importante. Por ejemplo, cuanto mejor golpee un personaje en combate, más daño causará a su enemigo. No sólo importa la letalidad del arma. La habilidad del personaje y la suerte también cuentan.

La tirada de éxito determina si un personaje tiene éxito o fracasa. Si el personaje falla, no hay más que hacer. Pasa al siguiente. Sin embargo, si una acción tiene éxito, el jugador deberá determinar el grado del éxito de dicha acción. Volviendo al ejemplo anterior de la pistola, hay una gran diferencia entre rozar en el hombro a un contrincante y destrozarse su cerebro con un certero disparo de energía destructora a través del ojo izquierdo, esparciendo por toda la habitación miles de fragmentos de su cráneo chamuscado, aunque los dos sean técnicamente disparos exitosos.

El número que se sacó en la tirada es el número de éxitos obtenido. Dichos éxitos se pueden usar directamente para valorar la calidad del éxito del personaje en su acción. Cuantos más éxitos se consigan, mejor lo hizo el personaje. Sin embargo, el número de éxitos posibles (de 1 a 18) concede un amplio margen a la interpretación. En algunas circunstancias, tales como las tiradas que determinan el daño provocado por un arma, o lo bien que una habilidad complementaria ayudó a una acción de otro personaje, se necesita una escala un poco menor. Para simplificar las cosas, los éxitos en *Fading Suns* se traducen directamente en “puntos de victoria”, que se pueden calcular con la Tabla de Victoria que se encuentra más adelante. En la mayoría de las acciones los jugadores simplemente consultan la Tabla de Victoria para determinar su grado de éxito. Un punto de victoria es un éxito por los pelos. El personaje apenas logró sacar adelante su acción. Dos puntos de victoria indican un trabajo aceptable. Los espectadores considerarán la acción como satisfactoria, pero sin tirar cohetes. Cinco o seis puntos de victoria indican una actuación memorable, etc.

Tabla de Victoria

Éxitos/Puntos de Victoria/Dados de daño/Logro

1-21/+0Apenas satisfactorio

3-51/+1Mediocre

6-82/+2No está mal

9-113/+3Buen trabajo

12-144/+4Excelente

15-175/+5Brillante

186/+6Memorable

*Una tirada de “19” se considera un fallo automático, mientras que una tirada de “20” es un fallo crítico. Una tirada de “1” es un éxito automático, independientemente del número de éxito. Tirar exactamente el número de éxito se considera un éxito crítico, doblando los puntos de victoria.

Ejemplo de una Acción

El bardo Gorgool se encuentra amenizando una fiesta Hawkwood. Comienza a improvisar una oda alabando las virtudes de su anfitrión, y la muchedumbre guarda silencio. El director pide al jugador de Gorgool que haga una tirada, empleando la característica Astucia y la habilidad Actuación (Laúd).

La Astucia de Gorgool es 6, y su habilidad Actuación (Laúd) es 7 (tiene talento, el chaval). Por tanto, la tirada normal de éxito sería 13. Sin embargo, el director anuncia jubiloso al jugador de Gorgool que la tarea es complicada, justificando una penalización de -4 a la tirada de Gorgool: Gorgool está improvisando la tonada, está un poco borracho, y el anfitrión tiene pocas hazañas de las que presumir. La tirada final es de 9.

El jugador de Gorgool aprita los dientes y lanza los dados. Afortunadamente, saca un “8”, un éxito. Consultando la Tabla de Victoria, los jugadores ven que el 8 se convierte en 2 puntos de victoria. Bueno, podría ser peor. Si bien es cierto que la actuación de

Gorgool no pasará a los anales de la historia de la música, el director dice al jugador que Gorgool divierte a los espectadores, recoge una pequeña bolsa con monedas que le ha lanzado un viejo noble sentimental, y capta la atención de una atractiva damisela que le podría ayudar en su carrera.

Dados Extra de Daño

En ciertas actividades, como en el combate, lo certero del ataque puede aumentar en gran medida la letalidad de un arma. La tirada de éxito y la Tabla de Victoria se consultan de la forma habitual, pero los puntos de victoria se convierten en “dados de daño”. Estos dados extra se suman a los dados de daño del arma (un cuchillo causa tres dados de daño, y un blaster causa 7).

Una vez que se conoce el número total de dados, se hace la tirada de daño. Es igual que una tirada de éxito, pero el número a sacar es siempre 13. Cada éxito en la tirada de daño se convierte en un “punto de daño”, aplicado directamente contra la Vitalidad del personaje (aunque las armaduras y los escudos de energía puedan reducir el daño).

No es necesario emplear todos los dados de efecto. Se puede “pulir el golpe” usando menos dados. Sin embargo, es obligatorio tirar todos los dados del arma. ¡No se puede ser “amable” con un espadón!

Ejemplo de Combate

Félix Decados está luchando contra su rival, Esteban de Aragón, de la Casa Hazat. Lanza una estocada contra el sonriente noble. Su Destreza es 6, y su Habilidad en combate con armas es 7, con una tirada de éxito de 13. Saca un “10” con los dados, un éxito. Según la Tabla de Victoria, ha logrado 3 puntos de victoria, o dados extra de daño. Su florete causa cinco dados, así que lanzará un total de ocho dados de daño.

Tira, y saca: 9, 13, 16, 2, 6, 19, 7, 1. Los dados por encima de “13” se eliminan, dejando 6 dados exitosos, ó 6 “puntos de daño”. Más le vale a Esteban tener algo de armadura o un buen escudo de energía, o le va a doler.

Resumen

Por supuesto, hay muchos más detalles, incluyendo reglas opcionales para aquellos jugadores que quieren añadir una mayor complejidad: maniobras de artes marciales, maniobras de esgrima, tiradas “acentuadas” (contenerse, o ir a por todas), y muchas más. En el manual de *Fading Suns* se encuentran todas las reglas necesarias, y en cada uno de los futuros suplementos se incluirán otras reglas útiles.

Material existente para Fading Suns



Fading Suns, el Juego de Rol: Nos encontramos en los albores del sexto milenio después de Cristo, y los cielos se oscurecen, ya que las mismas estrellas se están apagando. Hace mucho que la humanidad alcanzó las estrellas, construyendo una República hipertecnológica y promoviendo una emancipación universal. Y entonces la echó a perder, luchó por ella y finalmente la perdió. Sobre la humanidad se ciernen una nueva Edad Oscura, ya que la más grande de las

civilizaciones ha caído, e incluso las estrellas están muriendo. Señores feudales gobiernan los Mundos Conocidos, compitiendo por el poder con fanáticos sacerdotes e intrigantes mercaderes. Por Bill Bridges y Andrew Greenberg. **Disponible en castellano.**

Pantalla del Director y Compendio de Armas: Una robusta pantalla con todas las tablas para ayudar al director de *Fading Suns* a dirigir historias, con tablas de armas y armaduras, listas de habilidades y mucho más. Incluye un Compendio de Armas totalmente ilustrado

detallando armamento de los Mundos Conocidos, desde espadas hasta pistolas, pasando por armas más exóticas, como el Rifle Elemental Simbionte. Además se incluye un mapa a todo color de los Mundos Conocidos. Por James Moore y Bill Bridges. **Marzo '98.**



Lugares Extraños: Explora algunos de los más variados lugares del universo de Fading Suns. Vaga por los extraños campos de Pentateuco, un planeta terraformado siguiendo leyes místicas. Descubre un planeta perdido que oculta un artefacto buscado por todos. Compra en los puestos del ecléctico Mercado de Istakhr, donde todo está a la venta. O aterrizas en Trueque, un mercado espacial ambulante. Embárcate hacia Bannockburn para detener una mortal incursión Simbionte, o busca conocimientos perdidos en la encantada capilla de Manitú. Varios autores. **Junio '98 en castellano.**



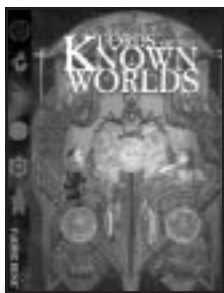
Guía del Jugador: Un complemento indispensable para las reglas de Fading Suns. El libro incluye nuevas Bendiciones y Maldiciones, Beneficios y Aflicciones, habilidades, poderes ocultos, armas, equipo y nuevas reglas. Además, podrás encontrar nuevos tipos de personaje: Órdenes Caballerescas, nuevas religiones, gremios, unidades militares, anhelados detalles sobre los alienígenas sentientes, y los Cambiados, modificados con ingeniería genética. Imprescindible para jugadores y directores. Varios autores. **Septiembre '98 en castellano.**



Byzantium Secundus: El libro detalla el centro de los Mundos Conocidos, capital y trono del Imperio. No existe un mundo con más intrigas, pues aquí es donde los embajadores reales, los clérigos de la Iglesia, los príncipes mercantes, los enviados alienígenas y los ocultos grupos conspiradores determinan el destino de la humanidad, buscando la atención y el favor del Emperador. Incluye los nuevos tipos de personaje del Ojo Imperial, los espías intergalácticos del Emperador. Por Chris Howard, Bill Bridges y Andrew Greenberg. **Diciembre '98 en castellano**



Saber Prohibido: Tecnología: Describe el extraño mundo de la tecnología de Fading Suns, desde naves espaciales hasta ominosos artefactos psíquicos. Pero cuidado: la Iglesia afirma que estos objetos ponen al alma en peligro, y los lanzallamas de la Inquisición están siempre dispuestos para quemar a aquellos que osen emplear la pecaminosa y proscriba tecnología. Incluye equipo suficiente como para ahogar a un Vórox. Varios autores. **Texto en inglés.**



Señores de los Mundos Conocidos: Los nobles son los dueños indiscutibles del universo. Pocos ignoran su estilo de vida, pero la mayoría desconoce las ventajas (y problemas) asociados al gobierno. Hay que recolectar impuestos, dirigir guerras, aplastar enemigos... De hecho, la mayoría de los nobles dirían que su opulento estilo de vida no compensa los sacrificios que soportan. No todo el mundo puede ser un mártir: es un privilegio de sangre. Un privilegio que la nobleza defiende a toda costa, incluso si son necesarios duelos mortales y declaraciones de guerra. Varios autores. **Texto en inglés.**



Sacerdotes del Sol Celestial: Los nobles dirigen las vidas seculares en los Mundos Conocidos, pero la Iglesia guarda las almas, ejerciendo así un mandato sobre la nobleza. Pocos nobles se atreven a desafiar los deseos del Patriarca y sus obispos. Pero la Iglesia ya no es tan estable como antaño. Durante las Guerras del Emperador surgieron nuevas sectas, cambiando las lealtades de la población y despertando antiguas herejías. Aunque la Iglesia se mantenga firme y unida frente a los poderes del Emperador, las Casas Reales y la Liga Mercante, luchan dentro de las catedrales intentando lograr el dominio sobre los fieles. Varios autores. **Texto en inglés.**

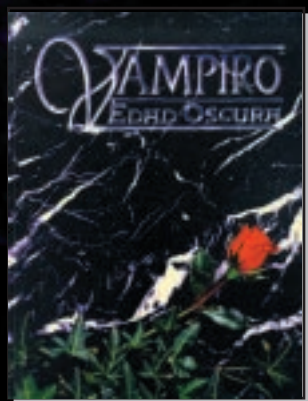
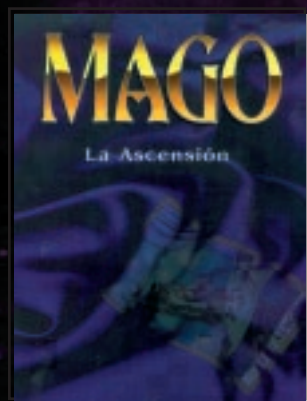


La Oscuridad Entre las Estrellas: El universo es más misterioso de lo que uno pudiera imaginarse. Los Anunnaki dejaron atrás muchos artefactos extraños, y sus viejos secretos yacen enterrados en varios mundos, secretos que pueden llevarnos a la salvación, o a la destrucción. Pero ellos y sus obras no son los únicos misterios. Hay otras entidades que acechan en el vacío, tentado a humanos y a alienígenas para llevar a cabo sus planes contra la civilización. Un libro sobre el ocultismo, detallando círculos psíquicos, Sathraístas, Antinomistas, y las muchas entidades y fuerzas relacionadas con el mundo sobrenatural. Por Bill Bridges, Russ Quaide y Sam Inabinet. **Texto en inglés.**

Emperador de los Mundos Conocidos (Juego de ordenador de estrategia): Experimenta las Guerras del Emperador desde una perspectiva estratégica como cabeza de una de las cinco Casas Reales en este juego de estrategia de Holistic Design y Segasoft. Disponible en tiendas de informática. Windows 95.

Se puede bajar una demo desde la página web de Holistic Design: www.holistic-design.com. sus historias, con tablas de armas y armaduras, listas de habilidades y mucho más. Incluye un Compendio de Armas totalmente ilustrado detallando armamento de los Mundos Conocidos, desde espadas hasta pistolas, pasando por armas más exóticas, como el Rifle Elemental Simbionte. Además se incluye un mapa a todo color de los Mundos Conocidos. Por James Moore y Bill Bridges.





El Rol contemporáneo a tu alcance