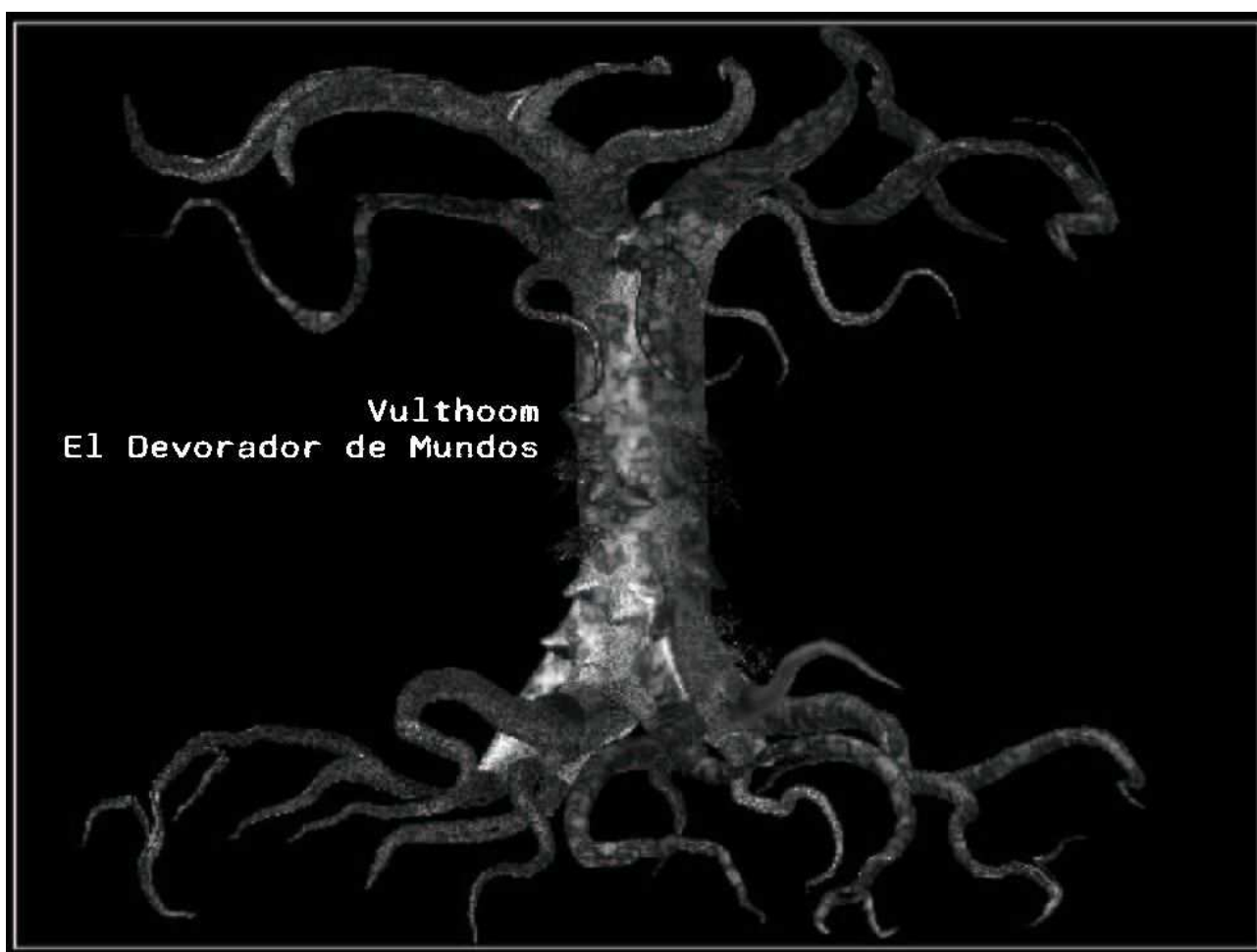


ENO TIME

EL FINAL DE LOS TIEMPOS



Michael C. Labossiere

ENGLISH

END TIME

Un suplemento para La Llamada de Cthulhu
escrito por el Dr. Michael C. LaBossiere
y traducido por el foro de Cthulhu en Inforol

Introducción

En 1993, la línea de End Time, en manos Pagan Publishing, llegó a un brusco fin. En este documento se incluye el material que escribí para el proyecto. Aunque éste nunca llegó a completarse, aquí encontrarás el resultado de muchas horas de trabajo.

End Time creció a partir de mi aventura Luna de Sangre, aparecida en el libro Extraños Evos de Chaosium [N. del T.: *Publicado en castellano por La Factoría de Ideas*]. Básicamente se centra en un futuro sombrío en el que las estrellas han alcanzado su posición (o están a punto de hacerlo) y donde la humanidad se ha visto obligada a huir de la Tierra.

Si este material demuestra tener una buena acogida, revisaré el texto para completarlo y organizarlo mejor. También tengo otro material inconcluso, como mapas y similares.

Información legal

Este material es copyright 1993, 2001 del Dr. Michael C. LaBossiere. La traducción es copyright 2004, 2005 de sus respectivos traductores. Se puede distribuir libremente para uso personal, siempre que no se modifique y que no se cobre por él ninguna cantidad aparte de los costes normales de distribución.

Visita mi página web en www.opifex.cnchost.com.

Call of Cthulhu is the Registered Trademark of Chaosium Inc., and is used with their permission. Chaosium Inc. is the Registered Trademark of Chaosium Inc. Cthulhu Page: <http://www.chaosium.com/cthulhu/>

Actualización

Los enlaces de la información legal ya no son válidos, pero era necesario conservar íntegramente el texto de la licencia. La página actual de La Llamada de Cthulhu en Chaosium es http://www.chaosium.com/index.php?section_id=13. La web del Dr. LaBossiere es <http://www.opifexphoenix.com/endtime/index.html>.

Créditos de la edición española

Gracias a todos los que han participado en la traducción y corrección de End Time, que (salvo error u omisión) son, por orden alfabético:

[Entropía](#)

[Glaaki](#)

[Misne](#)

[Mórladon Letmein](#)

[Orgasmatron](#)

[Orhy](#)

[Silvannus](#)

[Tectokronos](#)

[Vidimus](#)

[Wsorán](#)

Última actualización del texto original: 22/03/2002

Última actualización de la traducción: 31/05/2007



PUNTOS CLAVE EN LA HISTORIA FUTURA

La versión del Guardián

2020: La primera base humana en la Luna queda completada, a pesar de algunos accidentes misteriosos y numerosos contratiempos debidos a la oposición política y a las dificultades financieras. La base lunar, bajo mando de la O.N.U., opera con equipos multinacionales y ayuda a mejorar el nivel de cooperación internacional en el espacio.

2022: El dr. Rice, de la N.A.S.A., recibe de un amigo una copia de Los Fragmentos Kerce y comienza su traducción.

2027: El dr. Rice completa su traducción e interpretación de Los Fragmentos Kerce y descubre que la obra detalla gran parte del papel de los mi-go en el desarrollo de la humanidad, así como los secretos para destapar los potenciales ocultos de la mente humana. Tratando de usar los hechizos incluidos en el libro, el dr. Rice se vuelve loco y es recluso. Después de su recuperación, el dr. Rice crea la Hermandad de Cristo, de carácter anti-espacial. Su traducción es encontrada por su colega el dr. Tensier. Tensier siguiendo los pasos del dr. Rice trata de desvelar los secretos contenidos en el libro y acaba también loco. En el proceso, la mente de Tensier contacta con Domaag T'eel, un gigantesco ente alienígena al que los mi-go llevan confinando durante siglos en la Luna tratando de retrasar el regreso de los Primigenios. En su locura, Tensier decide que Domaag T'eel le recompensará con los secretos del tiempo y del espacio si lo libera. Lo que el dr. Tensier no sabe es que Domaag T'eel es una estúpida masa de carne alienígena que lo único que desea es liberarse. Dos años después, Tensier regresa a la N.A.S.A. .

2030: Debido a consideraciones políticas, el presupuesto de la N.A.S.A. sufre importantes recortes para destinar esos fondos a diversos programas sociales. Diane Saunders, la dinámica directora de la N.A.S.A., lidera la lucha contra el recorte de fondos. El dr. Tensier, que está obsesionado por llegar a la Luna, utiliza sus considerables influencias en favor de Saunders. Finalmente, en una ajustada votación, se aprueba continuar con el desarrollo espacial e incluso la directora Saunders consigue dinero de la O.N.U. para una misión a Marte.

2033: La directora Saunders es asesinada por elementos de la Hermandad de Cristo. Sin su guía, la N.A.S.A. comienza a cometer errores y la O.N.U. retira su aportación a la misión de Marte.

2034: El dr. Tensier consigue su traslado a la base lunar y rápidamente inicia los pasos necesarios para liberar a su «maestro». Poco después de su llegada, el dr. Tensier libera a Domaag T'eel y es consumido por él. Los mi-go y los humanos consiguen apresarlo de nuevo, aunque a costa de la destrucción de los asentamientos humanos de la Luna. Los mi-go, temiendo una nueva intromisión de los humanos, contactan con los líderes de la Tierra y prohíben para siempre a la humanidad el

regresar a la Luna. Abandonados y sin refugio, los supervivientes humanos de la Luna perecen.

2035: Domaag T'eel, cuya inteligencia se incrementó de forma notable tras la consumición del dr. Tensier y de varios mi-go, comienza a retorcerse en la prisión de los mi-go. Los mi-go, bajo el disfraz de «los grises», por razones desconocidas, advierten del peligro asociado a esta entidad. En una reunión secreta de la O.N.U., a la cual asisten «los grises», la O.N.U. decide estudiar el problema. El dr. Wu, del programa espacial de China, y David LeSarre, el nuevo director de la N.A.S.A., se reúnen en secreto para discutir los peligros que acechan a la humanidad.

2036: Wu y LeSarre se reúnen de nuevo y deciden proponer la creación de una estación orbital que servirá para la construcción de una nave espacial capaz de llegar a Marte. Después de que ambos apliquen las presiones necesarias, los gobiernos de China y EE.UU. aprueban el inicio de la construcción de la estación.

2038: Comienza la construcción de la estación espacial, que transcurre a un ritmo muy lento. Presiones políticas consiguen nuevos recortes de fondos. La corrupción política y el sobrecoste de las corporaciones implicadas hacen que el proyecto se quede rápidamente sin fondos y su ritmo sea aun menor. El proyecto será nuevamente retrasado debido al equipo defectuoso suministrado por los contratistas gubernamentales.

2039: La Luna, bajo la influencia de Domaag T'eel comienza a cambiar su órbita. Pequeñas inundaciones costeras y desastres naturales tienen lugar, matando a cientos de personas por todo el globo. Una pequeña parte de la ciudad de R'lyeh queda expuesta, así como de la isla de Ghatanothoa. Aumentan los casos de locura registrados en el mundo y las tasas de delincuencia a medida que la influencia de los Primigenios crece. El dr. Wu suplica más fondos a su gobierno y con la ayuda de la información contenida en unos antiguos textos y los últimos datos científicos, consigue persuadir al gobierno chino para que aumente su esfuerzo de desarrollo espacial. LeSarre tiene menos éxito en EE.UU., debido a que la postura dominante en el gobierno estadounidense está en contra de gastar más dinero en el espacio.

2040-2044: Domaag T'eel gana más y más poder y la situación en la Tierra continúa empeorando a medida que la órbita de la Luna está más alterada. Los desastres naturales y las inundaciones costeras empeoran y se vuelven muy graves en muchos sitios, causando millares de víctimas. R'lyeh está prácticamente emergida en su totalidad así como la isla de Ghatanothoa. Las cifras mundiales de locura y delincuencia son extrañas y alarmantemente altas, y se producen multitud de fenómenos inexplicables. Ante esta realidad, muchas naciones deciden involucrarse en la construcción de la estación espacial. En el 2042 comienza la construcción de la Phoenix, una gran nave capaz de llevar a casi cien personas en animación suspendida hasta Marte.

2045: Se completa la construcción de la Phoenix y parte hacia Marte. Al llegar a Marte meses después, la tripulación y los pasajeros comienzan la construcción del domo de la colonia. Las condiciones en la Tierra continúan deteriorándose bajo la creciente influencia de los Primigenios al tiempo que el velo entre los dos mundos se debilita. Llevadas por la desesperación, las naciones de la Tierra dedican todas sus energías a la construcción de naves espaciales. La locura, la violencia y el miedo provocan disturbios que se extienden por todas las grandes ciudades del mundo.

2046: La ciudad de R'lyeh y la isla de Ghatanothoa emergen por completo. La situación en la Tierra continúa empeorando. Por todo el globo, muchas pequeñas comunidades costeras son tomadas por los Profundos y sus habitantes humanos asesinados o usados como ganado reproductor. En el interior, las pequeñas comunidades se someten a otras criaturas de los Mitos. Los barcos comienzan a desaparecer en los mares y los aviones que despegan nunca llegan a su destino. El miedo y la paranoia están a la orden del día. En Marte, se terminan las estructuras básicas de la colonia y se comienzan a construir nuevos alojamientos bajo una rápida (y desesperada) tranquilidad.

2047: Una segunda nave, la Argos, con 100 humanos a bordo en animación suspendida, parte hacia Marte. Se empieza la construcción de otras al despejarse todas las dudas acerca del peligro al que se enfrenta la humanidad. A pesar de que continúan los fallos y los sobrecostos, la desesperación y el miedo hacen que se trabaje a destajo día y noche para terminar las naves.

2048: El manto de la locura afecta ya a casi todo el mundo. Las ciudades degeneran rápidamente en zonas de guerra y las pocas zonas rurales supervivientes se encierran en sí mismas. Los gobiernos que aún sobreviven declaran la ley marcial. Sólo en el espacio la vida transcurre con cierta normalidad.

2049: Entre la confusión, China pone tres cohetes en órbita, los cuales formarán una rudimentaria estación espacial. Después, dos grandes aviones espaciales son puestos en órbita con los mejores y más brillantes ciudadanos chinos, así como numerosos oficiales del gobierno y gente rica. Los EE.UU. lanzan dos cohetes más, tres lanzaderas espaciales y dos aviones espaciales y la U.E. y Japón hacen lo propio con una lanzadera y un cohete cada uno. A pesar de que las condiciones en la improvisada estación son terribles, son muy superiores a las que hay en la Tierra.

2050: Dos de las naves se completan y la tercera se queda a medias por falta de piezas. Las dos ya terminadas parten hacia Marte, cada una con 300 seres humanos a bordo en animación suspendida. Una de las naves, la Ark, sufre un fallo general en la planta de energía y tanto la tripulación como los pasajeros perecen. La otra nave, la Hope, está a punto de llegar a Marte y unirse a la colonia. La Tierra está casi por completo sumida en el caos y prácticamente no queda ningún tipo de autoridad gubernamental. Los disturbios, los crímenes, la locura y cosas aún peores están a la orden del día en todo el mundo.

2051-2054: La Hope llega a la colonia de Marte. Se realizan unos pocos intentos desesperados para completar la última nave en el 2052, pero en el 2053 cesan todos los envíos de cohetes cuando el último sitio de lanzamientos en Florida es tomado por una desesperada multitud que lo destruye. En el 2054, no queda ya ni rastro de ningún gobierno humano.

2055: Domaag T'eel finalmente se libera del campo de contención de los mi-go. Después de asesinar y consumir a todos los mi-go que es capaz de alcanzar con sus pseudópodos, concentra sus esfuerzos en desviar más y más la órbita de la Luna. Al poco tiempo, consigue liberar al Gran Cthulhu y al resto de los Primigenios. Los supervivientes humanos de la Tierra quedan horrorizados al comprobar que el terror y la locura que habían visto hasta ese momento palidecen ante la nueva era de horror que amanece en la Tierra. En un acto de terrible piedad, LeSarre ordena que se disparen todas las cabe-

zas nucleares que hay en los satélites militares en órbita contra las ciudades que aún quedan en pie. Millones de personas mueren envueltas en las bolas de fuego nucleares, negando a los Mitos la posibilidad de poder prolongar el terrible final de estas pobres gentes.

2056: Se recibe la última transmisión desde la Tierra. El mensaje, proveniente de la base antártica de la O.N.U., habla de «oscuras y horribles figuras que se mueven sobre el hielo» detrás de las cuales «se mueve algo enorme, algo inhumanamente gigantesco...». Poco después de este mensaje de la base antártica, se pierde también el contacto con la estación espacial en órbita sobre la Tierra.

2057: La colonia humana de Marte, con una población de unas 500 personas, continúa su lucha por la supervivencia. La Phoenix es reconvertida en una estación espacial y las partes sobrantes se llevan a la superficie para que puedan ser usadas como materiales de construcción. Se continúan recibiendo imágenes desde unos pocos satélites que aún operan en la órbita terrestre. Las imágenes son consideradas demasiado horribles para que las vea el resto de la colonia y son mantenidas en secreto por los líderes coloniales.

2058-2074: La colonia de Marte prosigue su supervivencia. Debido a la falta de suministros adecuados y equipos, las condiciones en la colonia son demasiado severas y mucha gente fallece. Obligados por la necesidad de terraformar Marte, los colonos concentran sus esfuerzos en la investigación genética con la esperanza de llegar a producir organismos que aporten oxígeno a la atmósfera. Sus esfuerzos se ven recompensados en el 2071 cuando un organismo fotosintético creado por ingeniería genética apodado «Ohto» [*N. del T.: Se pronuncia en inglés como «oh-two», es decir, «o-dos», como la molécula de oxígeno, O₂*], es capaz de sobrevivir en las duras condiciones climáticas de Marte. En el 2072, los colonos comienzan a plantar «granjas» de estos organismos con la esperanza de que los Ohtos serán capaces de producir una atmósfera respirable en un par de siglos. Para satisfacer sus necesidades presentes, los colonos buscan formas de utilizar las materias primas marcianas para construir refugios.

2076: A pesar de las severas condiciones, la colonia comienza a crecer, aunque poco. La población adulta de la colonia se sitúa en aproximadamente 550 individuos. La expedición del dr. John Taylor descubre unas misteriosas ruinas, que son exploradas con cuidado con la esperanza de que sean usadas por los colonos. La estación espacial comienza a recibir extrañas transmisiones que desafían cualquier intento de traducción y que proceden del espacio exterior. Los científicos coloniales se dividen en dos grupos: los que creen que la señal tiene origen inteligente y los que creen que se trata de un fenómeno natural. Algunos científicos quisieron responder a la llamada, pero el Consejo (creyendo que la humanidad ya tenía suficientes problemas como para además revelar su posición a lo que podrían ser entidades hostiles) decidió que no se mandara ningún tipo de señal de respuesta.

2077: Los colonos comienzan a convertir las ruinas encontradas por el dr. Taylor en alojamientos y los primeros colonos se mudan a ellos casi tan pronto como las ruinas se presurizan. La segunda expedición del dr. Taylor se desvanece mientras exploraba otro conjunto de ruinas antiguas. El Consejo, tras ser informado de esta circunstancia, decide declarar las ruinas como zona restringida. Poco después, tres adolescentes entran en

las ruinas y nunca más regresan. Se decide sellar con piedras la entrada a las ruinas.

2078-2093: La colonia continúa creciendo y más personas son trasladadas a las estructuras alienígenas. Durante estos años, se crean más y más granjas de Ohtos. Los científicos coloniales detectan un aumento minúsculo en los niveles de oxígeno del planeta. En el 2078, otro grupo de ruinas es hallado por la expedición de la dra. Diane Layner. Un miembro de la expedición que se había perdido, es más tarde encontrado inconsciente. Insiste en que ha visto al dr. Taylor en las profundidades de las ruinas. A pesar de la necesidad de contar con más alojamientos, las ruinas son selladas por orden del Consejo. En el 2087, se fabrican por ingeniería genética organismos capaces de sintetizar agua y en el 2088 se distribuyen por el planeta. En el 2091, se reciben desde la Tierra una serie de misteriosas e incomprensibles transmisiones de radio, y poco después se pierde todo contacto con los satélites que orbitaban sobre la Tierra.

2094: La población adulta de la colonia alcanza un total de 645 personas y los niveles de oxígeno continúan creciendo. Se crean genéticamente nuevos organismos terraformadores y son introducidos en el ecosistema marciano. Un grupo de veinte personas, violando las prohibiciones del Consejo, entra en las ruinas prohibidas para establecerse en ellas y desaparece.

2095: Ante la desesperante falta de equipo y material manufacturado, los colonos comienzan a trabajar en un plan para rescatar a la nave Ark, que se encontraba a la deriva en el espacio. Los planes se concretan en la adaptación de la Hope para realizar la misión de salvamento.

2096-2111: La vida continúa en la colonia de Marte y los niveles de oxígeno aumentan de forma casi imperceptible. Se diseñan más organismos terraformadores para acelerar el proceso. En el 2098 se recibe otra serie de extrañas transmisiones desde fuera del Sistema Solar. Los científicos coloniales, todavía divididos, se enzarzan en un acalorado debate sobre su naturaleza y contenido. Una vez más, el Consejo vota en contra de responder a las transmisiones.

2112: La población adulta alcanza los 700 individuos, aproximadamente, y habrían sido más de no ser por un grave accidente ocurrido en uno de los alojamientos. Una de las pocas sondas no tripuladas que quedan es enviada a la Tierra con diversa instrumentación. Después de su llegada a la Tierra, la sonda transmite durante treinta minutos imágenes y lecturas hasta que envía su última imagen: una gran sombra oscura que aparece delante de la sonda. Los técnicos que ven las imágenes de la sonda sufren una locura temporal debido a lo que en ellas se muestra. Las imágenes son guardadas en secreto por el Consejo para evitar futuros incidentes.

2113: Los mi-go viajan desde su base de Yuggoth (Plutón) a Marte bajo la apariencia de «los grises» y se reúnen con el Consejo en secreto. El Consejo acepta permitir que «los grises» establezcan una base lejos de los asentamientos humanos, y decide dejarlos actuar libremente si no interfieren en los asuntos de la colonia. Los mi-go pronto establecen su base y comienzan a trabajar, de la manera misteriosa tan habitual en ellos, en sus «cosas de alienígenas».

2114: Los científicos de la colonia detectan un dramático incremento de los niveles de oxígeno en Marte, así como un aumento de la temperatura media del planeta. Los científicos sospechan que estos cambios

son una consecuencia de la actividad de «los grises», pero el Consejo ordena a los científicos que dejen de investigar el fenómeno. Se lanza la nave Hope en misión de rescate de la Ark.

2115-2128: La colonia sigue creciendo y las condiciones de Marte se van haciendo muy lentamente cada vez más parecidas a las terrestres. Las alfombras de Ohtos cubren grandes extensiones de la superficie de Marte, bombeando oxígeno a la atmósfera y consumiendo dióxido de carbono en cantidades cada vez mayores. A finales de 2115, la Hope regresa a Marte con la Ark. Los trabajos de reparación y mejora de la Ark comienzan tan pronto como llega a la órbita de Marte. En 2116 se recibe un mensaje procedente de la Tierra, aparentemente de origen humano. El Consejo decide mantener en secreto este mensaje. En 2126 se recibe otra serie de transmisiones de más allá del Sistema Solar. El jefe científico encargado del proyecto, el dr. Chan, desaparece al poco de recibirse las transmisiones. La única pista de su desaparición consiste en un código matemático garabateado de manera apresurada.

2129: Se envía a la Luna una de las dos últimas sondas que quedan. Cuando la sonda llega a su destino, manda datos durante siete horas antes de que se pierda el contacto con ella. Los datos y las imágenes de la sonda son clasificados como secreto. Los científicos que no forman parte del Consejo comienzan a protestar por el secretismo y demandan que se les permita ver las imágenes y revisar los datos. Un equipo de exploración de tres personas desaparece sin dejar rastro. Otro equipo de exploración informa del avistamiento de extrañas formas que no parecen humanas. Los equipos de exploración comienzan a llevar en sus misiones pequeñas armas de tipo militar. Una expedición descubre un conjunto de ruinas y las considera seguras.

2131-2145: La colonia prosigue su crecimiento y se inicia una segunda colonia de menor tamaño en las ruinas recién encontradas. Los niveles de oxígeno siguen aumentando y los científicos prevén que, al ritmo actual, Marte tendrá una atmósfera respirable en uno o dos siglos. En 2132, tres personas de un grupo de exploración de cuatro miembros desaparecen y la cuarta persona es encontrada corriendo sin control por la superficie de Marte y apretando el gatillo de su arma descargada. El hombre no se recupera nunca de su estado y se suicida un mes después. En 2138 se recibe otra serie de transmisiones de fuera del Sistema Solar y en el 2139 se recibe otra breve transmisión aparentemente de origen humano. Como en casos anteriores, el Consejo mantiene el contenido de las mismas en secreto. Wing Chan, un ingeniero que había construido su propio receptor, es hallado muerto en la superficie de Marte, aparentemente debido a un fallo en el sellado de su traje de vacío. En 2143 desaparecen dos personas mientras plantaban Ohtos.

2146: La población adulta se cifra en 2100 individuos. El Consejo de la colonia anuncia que la nave Ark será preparada para partir en misión a la Tierra y se piden voluntarios para ir en ella. La misión está programada para dentro de cuatro años. Comienzan los trabajos en las bases de Deimos y Phobos para que sean usadas durante la misión a la Tierra.

2147: Fecha recomendada para empezar una campaña en «End Time».

Puntos clave en la historia futura: La versión de los jugadores

2020: Se completa la primera base humana en la Luna, a pesar de algunos accidentes misteriosos y numerosos contratiempos debidos a la oposición política y a las dificultades financieras. La base lunar, bajo mando de la O.N.U., opera con equipos multinacionales y ayuda a mejorar el nivel de cooperación internacional en el espacio.

2030: Debido a consideraciones políticas, el presupuesto de la N.A.S.A. sufre importantes recortes para destinar esos fondos a diversos programas sociales. Diane Saunders, la dinámica directora de la N.A.S.A., lidera la lucha contra el recorte de fondos. El dr. Tensier, que está obsesionado por llegar a la Luna, utiliza sus considerables influencias en favor de Saunders. Finalmente, en una ajustada votación, se aprueba continuar con el desarrollo espacial e incluso la directora Saunders consigue dinero de la O.N.U. para una misión a Marte.

2033: La directora Saunders es asesinada por elementos de la Hermandad de Cristo. Sin su guía, la N.A.S.A. comienza a cometer errores y la O.N.U. retira su aportación a la misión de Marte.

2034: Durante las pruebas de un sistema de guiado y de una planta de energía para la nave que viajaría a Marte, se produce un terrible accidente que desencadena una tremenda explosión. La Base de la misión a Marte queda completamente destruida y la onda expansiva producida por la explosión destruye los sistemas de soporte vital de la base científica de la O.N.U. en la Luna. Los altos niveles de radiación impiden cualquier intento de rescate y todos los miembros de los equipos de la O.N.U. son dados por muertos.

2035: Conversaciones de alto nivel entre EE.UU. y China tienen lugar. Los medios de comunicación informan de una reunión secreta entre el director de la N.A.S.A. David LeSarre y el director del programa espacial chino, el Dr. Wu.

2036: En una comparecencia conjunta, EE.UU. y China anuncian que cooperarán en la construcción de una gran estación espacial. Según portavoces gubernamentales, la intención de los EE.UU. y de China es la de usar la estación espacial para «investigación científica y como dique de construcción de la nave que será enviada en misión a Marte».

2038: Comienza la construcción de la estación espacial, que transcurre a un ritmo muy lento. Según algunos medios de comunicación, se producen recortes en el presupuesto debido a presiones políticas. Posteriormente, en una inspirada muestra de periodismo de investigación, Leslie Cantor y Daniel Hsu revelan que el proyecto está sufriendo grandes retrasos debido a co-rruptelas políticas y a equipo defectuoso entregado por los contratistas gubernamentales.

2039: La Luna comienza a cambiar su órbita. Pequeñas inundaciones costeras y desastres naturales tienen lugar, matando a cientos de personas por todo el globo. Aumentan los casos de locura registrados en el mundo y las tasas de delincuencia. Los científicos anuncian que el desvío de la órbita lunar se debe a una anomalía en el campo gravitatorio lunar y los investigadores sociales atribuyen el incremento de la delincuencia y la locura al temor generado por las noticias de la Luna. Extrañamente, un estudio psicológico presentado

por una fundación privada revela que la mayoría de la gente que sufre los ataques de locura no está preocupada por la Luna, pero sí por otra cosa (los detalles exactos del estudio no se hacen públicos). China anuncia que incrementa de forma sensible sus actividades espaciales mientras que los EE.UU. anuncian sólo un modesto incremento de fondos.

2040-2044: La Luna continúa desviándose de su órbita y las teorías científicas y pseudo-científicas sobre lo que puede estar pasando se publican a diario en los periódicos y en los programas televisivos de opinión. Los desastres naturales y las inundaciones costeras empeoran y se vuelven muy graves en muchos sitios, causando millares de víctimas. Las cifras mundiales de locura y delincuencia son extrañas y alarmantemente altas, y se producen multitud de fenómenos inexplicables. La mayoría de los científicos están desconcertados ante esta situación y no encuentran una explicación. Otras naciones anuncian su compromiso de involucrarse en la construcción de la estación espacial. En el 2042 comienza la construcción de la Phoenix, una gran nave capaz de llevar a casi cien personas en animación suspendida hasta Marte.

2045: En medio de grandes celebraciones y bajo una intensa cobertura de medios de comunicación, la Phoenix es completada y lanzada hacia Marte. Cada día, millones de personas se reúnen frente a sus televisores para seguir los progresos de la Phoenix. Cuando la nave llega a Marte meses después, la tripulación y los pasajeros comienzan la construcción de la colonia marciana. Una a una, la mayoría de las naciones industrializadas se apuntan a la construcción de naves espaciales. La locura, la violencia y el miedo provocan disturbios que se extienden por todas las grandes ciudades del mundo. Los psicólogos y sociólogos atribuyen los problemas a cosas como el temor a la Luna, al auge del proletariado frente a los abusos del capitalismo, a la histeria inducida por la fuerza gravitatoria y a otras cosas parecidas. El número de grupos religiosos, especialmente aquellos que pregonan que el fin del mundo está llegando, crece cada día. Casi todos los programas de televisión de opinión hablan del empeoramiento de las condiciones en el planeta y todo el mundo tiene su propia explicación.

2046: La situación en la Tierra continúa empeorando. Por todo el globo, se pierde el contacto con muchas pequeñas localidades costeras y circulan historias acerca de cómo unos «hombres-pezu» han tomado el control de estas comunidades. También se pierde el contacto con otras pequeñas comunidades del interior y empiezan a circular extraños rumores sobre lo que está pasando. Según los periódicos y los noticiarios televisivos, los barcos comienzan a desaparecer en el mar a un ritmo inquietante y algunos aviones que despegan nunca más vuelven a aterrizar. El miedo y la paranoia están a la orden del día. Surgen nuevas teorías que intentan explicar los diversos fenómenos que incitan al debate pero que no aportan explicaciones reales. En Marte, se terminan las estructuras básicas de la colonia y se comienzan a construir nuevos alojamientos bajo una rápida tranquilidad.

2047: Una segunda nave, la Argos, con 100 humanos a bordo en animación suspendida, parte hacia Marte. El Dr. Harold Jarven presenta una simulación por ordenador en la que se indica que si la Luna continúa desviándose de su órbita podría provocar la muerte de una parte muy importante de la humanidad y sus investigaciones sugieren que la extinción de los dinosaurios se

habría producido por un desvío similar de la órbita lunar. Tras ser hecha pública la teoría del dr. Jarven, se empieza la construcción de otras tres naves como respuesta al peligro al que se enfrenta la humanidad. A pesar de que sigue habiendo fallos y sobrecostos, la desesperación y el miedo hacen que se trabaje a destajo día y noche para terminar las naves.

2048: El manto de la locura afecta ya a casi todo el mundo. Muchos científicos sociales, biólogos y psicólogos publican teorías en las cuales sugieren que la locura actual es debida a una memoria genética de cataclismos previos. Otros científicos denuncian esas teorías como pseudo-científicas. Las ciudades degeneran rápidamente en zonas de guerra y las pocas zonas rurales supervivientes se encierran en sí mismas. Los 3000 miembros de un grupo religioso, la Orden del Amanecer Lunar se suicidan en un parque público en un acto retransmitido a todo el mundo por televisión. Otros grupos religiosos hacen lo mismo. Sólo en el espacio la vida transcurre con cierta normalidad.

2049: Entre la confusión, China pone tres cohetes en órbita, los cuales formarán una rudimentaria estación espacial. Después, dos grandes aviones espaciales son puestos en órbita con los mejores y más brillantes ciudadanos chinos, así como numerosos oficiales del gobierno y gente rica. Los EE.UU. lanzan dos cohetes más, tres lanzaderas espaciales y dos aviones espaciales y la U.E. y Japón hacen lo propio con una lanzadera y un cohete cada uno. A pesar de que las condiciones en la improvisada estación son terribles, son muy superiores a las que hay en la Tierra.

2050: Dos de las naves se completan y la tercera se queda a medias por falta de piezas. Las dos ya terminadas parten hacia Marte, cada una con 300 seres humanos a bordo en animación suspendida. Una de las naves, la Ark sufre un fallo general en la planta de energía y tanto la tripulación como los pasajeros perecen. La otra nave, la Hope, está a punto de llegar a Marte y unirse a la colonia. La Tierra está casi por completo sumida en el caos y prácticamente no queda ningún tipo de autoridad gubernamental. Los disturbios, los crímenes, la locura y cosas aún peores están a la orden del día en todo el mundo.

2051-2054: La Hope llega a la colonia de Marte. Se realizan unos pocos intentos desesperados para completar la última nave en el 2052, pero en el 2053 cesan todos los envíos de cohetes cuando el último sitio de lanzamientos en Florida es tomado por una desesperada multitud que lo destruye. En el 2054, no queda ya ni rastro de ningún gobierno humano.

2055: La Luna sigue desviándose de su órbita y su influencia gravitatoria produce más alteraciones en la Tierra. En órbita, se completan tres naves y se envían hacia Marte. Un terrible error informático provocado por una causa desconocida tiene como consecuencia el lanzamiento desde los satélites militares en órbita de numerosas cabezas nucleares sobre los centros de población que quedaban en pie. Millones de personas mueren envueltas en las bolas de fuego nucleares.

2056: Se pierde también el contacto con la estación espacial en órbita sobre la Tierra. Se piensa que la radiactividad procedente de la Tierra afectó de alguna manera a los sistemas electrónicos y energéticos de la estación.

2057: La colonia humana de Marte, con una población de unas 500 personas, continúa su lucha por la supervivencia. La Phoenix es reconvertida en una esta-

ción espacial y las partes sobrantes se llevan a la superficie para que puedan ser usadas como materiales de construcción. Se continúan recibiendo imágenes desde unos pocos satélites que aún operan en la órbita terrestre. Las imágenes recibidas están demasiado distorsionadas como para proporcionar información útil sobre las condiciones en la Tierra.

2058-2074: La colonia de Marte prosigue su supervivencia. Debido a la falta de suministros adecuados y equipos, las condiciones en la colonia son demasiado severas y mucha gente fallece. Obligados por la necesidad de terraformar Marte, los colonos concentran sus esfuerzos en la investigación genética con la esperanza de llegar a producir organismos que aporten oxígeno a la atmósfera. Sus esfuerzos se ven recompensados en el 2071 cuando un organismo fotosintético creado por ingeniería genética apodado «Ohto» (N. del Traductor: se pronuncia en inglés como «oh-two», es decir, «o-dos», como la molécula de oxígeno, O₂), es capaz de sobrevivir en las duras condiciones climáticas de Marte. En el 2072, los colonos comienzan a plantar «granjas» de estos organismos con la esperanza de que los Ohtos serán capaces de producir una atmósfera respirable en un par de siglos. Para satisfacer sus necesidades presentes, los colonos buscan formas de utilizar las materias primas marcianas para construir refugios.

2076: A pesar de las severas condiciones, la colonia comienza a crecer, aunque poco. La población adulta de la colonia se sitúa en aproximadamente 550 individuos. La expedición del dr. John Taylor descubre unas misteriosas ruinas, que son exploradas con cuidado con la esperanza de que sean usadas por los colonos. La estación espacial comienza a recibir extrañas transmisiones que desafían cualquier intento de traducción y que proceden del espacio exterior. Los científicos coloniales se dividen en dos grupos: los que creen que la señal tiene origen inteligente y los que creen que se trata de un fenómeno natural. Algunos científicos quisieron responder a la llamada, pero el Consejo (creyendo que la humanidad ya tenía suficientes problemas como para además revelar su posición a lo que podrían ser entidades hostiles) decidió que no se mandara ningún tipo de señal de respuesta.

2077: Los colonos comienzan a convertir las ruinas encontradas por el dr. Taylor en alojamientos y los primeros colonos se mudan a ellos casi tan pronto como las ruinas se presurizan. La segunda expedición del dr. Taylor se desvanece mientras exploraba otro conjunto de ruinas antiguas. El Consejo, tras ser informado de esta circunstancia, decide declarar las ruinas como zona restringida. Poco después, tres adolescentes entran en las ruinas y nunca más regresan. Se decide sellar con piedras la entrada a las ruinas.

2078-2093: La colonia continúa creciendo y más personas son trasladadas a las estructuras alienígenas. Durante estos años, se crean más y más granjas de Ohtos. Los científicos coloniales detectan un aumento mínimo en los niveles de oxígeno del planeta. En el 2078, otro grupo de ruinas es hallado por la expedición de la dra. Diane Layner. La investigación de las ruinas revela que tiene contaminación radiactiva. El Consejo ordena sellar las ruinas por el bien de la comunidad. En el 2087, se fabrican por ingeniería genética organismos capaces de sintetizar agua y en el 2088 se distribuyen por el planeta. El Consejo anuncia que todos los satélites que quedaban en órbita terrestre han sido destruidos por el deterioro orbital.

2094: La población adulta de la colonia alcanza un total de 645 personas y los niveles de oxígeno continúan creciendo. Se crean genéticamente nuevos organismos terraformadores y son introducidos en el ecosistema marciano. Un grupo de veinte personas, violando las prohibiciones del Consejo, entra en las ruinas prohibidas para establecerse en ellas y desaparece. El Consejo envía un grupo de rescate que informa de que los niveles de radiación siguen siendo demasiado altos y suponen un peligro para los seres humanos y por ese motivo el equipo de rescate no puede recuperar los cuerpos.

2095: Ante la desesperante falta de equipo y material manufacturado, los colonos comienzan a trabajar en un plan para rescatar a la nave Ark, que se encontraba a la deriva en el espacio. Los planes se concretan en la adaptación de la Hope para realizar la misión de salvamento.

2096-2111: La vida continúa en la colonia de Marte y los niveles de oxígeno aumentan de forma casi imperceptible. Se diseñan más organismos terraformadores para acelerar el proceso. En el 2098 se recibe otra serie de extrañas transmisiones desde fuera del Sistema Solar. Los científicos coloniales, todavía divididos, se enzarzan en un acalorado debate sobre su naturaleza y contenido. Una vez más, el Consejo vota en contra de responder a las transmisiones.

2112: La población adulta alcanza los 700 individuos, aproximadamente, y habrían sido más de no ser por un grave accidente ocurrido en uno de los alojamientos. El Consejo anuncia que una de las pocas sondas no tripuladas que quedan ha sido enviada a la Tierra. La sonda sufre una serie de averías al entrar en la órbita terrestre, lo que le impide mandar señales coherentes a Marte.

2114: Los científicos de la colonia anuncian un dramático incremento de los niveles de oxígeno en Marte, así como un aumento de la temperatura media del planeta. Los científicos certifican que dicho crecimiento se debe a los microorganismos terraformadores creados en la colonia. Se lanza la nave Hope para rescatar a la Ark.

2115-2128: La colonia sigue creciendo y las condiciones de Marte se van haciendo muy lentamente cada vez más parecidas a las terrestres. Las alfombras de Ohtos cubren grandes extensiones de la superficie de Marte, bombeando oxígeno a la atmósfera y consumiendo dióxido de carbono en cantidades cada vez mayores. A finales de 2115, la Hope regresa a Marte con la Ark. Los trabajos de reparación y mejora de la Ark comienzan tan pronto como llega a la órbita de Marte. El dr. Chan, un relevante científico, desaparece tras dejar una nota de suicidio. Las intensas búsquedas realizadas para localizarlo fracasan y se presupone que el dr. Chan ha llevado a cabo las intenciones expresadas en su nota de suicidio.

2129: La colonia alcanza los 1000 individuos adultos. Un equipo de exploración compuesto por diez miembros liderado por el prestigioso dr. Lin desaparece sin dejar rastro mientras buscaban más ruinas aptas para ser usadas como alojamientos. Más tarde se encontraron algunas piezas de equipo muy dañadas pertenecientes a la expedición, por lo que se concluyó que habían perecido a causa de una tormenta de arena. Por orden del Consejo, se envía una nueva sonda a la Tierra. Las imágenes que ésta envía son de muy mala calidad y no aportan datos útiles sobre las condiciones de vida en la Tierra.

2130: Se envía a la Luna una de las dos últimas sondas que quedan. La sonda consigue enviar algunas imágenes de la Tierra antes de que se pierdan las comunicaciones. Un equipo de exploración de tres personas desaparece sin dejar rastro. Una expedición descubre un conjunto de ruinas y las consideran seguras.

2131-2145: La colonia prosigue su crecimiento y se inicia una segunda colonia de menor tamaño en las ruinas recién encontradas. Los niveles de oxígeno siguen aumentando y los científicos prevén que, al ritmo actual, Marte tendrá una atmósfera respirable en uno o dos siglos. En 2132, tres personas de un grupo de exploración de cuatro miembros desaparecen y la cuarta persona es encontrada corriendo sin control por la superficie de Marte. Se piensa que el hombre se volvió loco y mató al resto del equipo. El famoso ingeniero colonial Wing Chan es encontrado muerto en la superficie de Marte debido a un fallo en el sellado de su traje espacial.

2146: La población adulta se cifra en 2100 individuos. El Consejo de la colonia anuncia que la nave Ark será preparada para partir en misión a la Tierra y se piden voluntarios para ir en ella. La misión está programada para dentro de cuatro años. Comienzan los trabajos en las bases de Deimos y Phobos para que sean usadas durante la misión a la Tierra.

2147: El presente.



INFORMACIÓN PLANETARIA

La Luna en End Time

Datos físicos

La Luna tiene 3476 kilómetros de diámetro y una gravedad en la superficie de un sexto de la terrestre. Aunque esto significa que los objetos sólo pesan una sexta parte que en la Tierra, no implica que la gente pueda cargar con seis veces más peso, puesto que los objetos siguen siendo tan voluminosos e incómodos como en cualquier parte. Las personas (y otros seres) pueden moverse rápidamente en la luna mediante grandes saltos, pero eso puede resultar peligroso y no es muy recomendable, no porque sea probable que el individuo acabe flotando en el espacio, sino porque una mala caída puede causarle lesiones o dañar su traje.

La Luna, como es bien sabido, es extremadamente hostil para la vida. La temperatura diurna en la superficie del ecuador es de 127°C, y la nocturna de -173°C, por lo que se trata de un medio ambiente extremo. Además, la Luna carece de atmósfera. Estos factores supondrán una muerte muy rápida para cualquier ser humano inadecuadamente protegido. En cualquier biblioteca podrás encontrar más información y mapas detallados de la superficie lunar.

Condiciones actuales

En la superficie de la Luna yacen los restos dispersos de la base de la ONU de la misión a Marte, destruida cuando Domaag T'eel irrumpió en la superficie lunar durante su primera fuga, en 2014 [N. del T.: *Hechos narrados en el escenario 'Luna de Sangre', aparecido en Extraños Evos*]. Cerca de los restos descansa la Base Científica Lunar de la ONU, casi intacta. La planta de energía y la mayoría de los sistemas eléctricos se vieron consumidos durante el confinamiento de Domaag T'eel en 2034, pero la estructura de la base aún es sólida.

La Luna es en la actualidad dominio indiscutido de Domaag T'eel. Esta enorme criatura alienígena habita en las zonas huecas de la luna y de vez en cuando asoma algunos pseudópodos por la superficie en busca de comida. Los seres de los Mitos, decididos a mantener a Domaag T'eel bien alimentado y feliz, le proporcionan un suministro constante de comida (sobre todo humanos cautivos, elegidos entre los supervivientes de la Tierra). Domaag T'eel es la clave del actual dominio de los Primigenios sobre la Tierra, puesto que fue su alteración de la órbita lunar la que les permitió abrirse paso hasta esta dimensión o despertar de su prolongado letargo. Por ello, los seres de los Mitos están decididos a proteger a Domaag T'eel e impedir que los metomentodos humanos y mi-go interfieran con él. Obviamente, tanto mi-go como humanos están decididos a hacer algo con Domaag T'eel, pero hasta este momento ninguna de las dos razas dispone de los recursos necesarios para actuar contra él.

Muerte en la Luna y en el espacio

El entorno físico

El espacio es muy peligroso para los seres humanos, y el peligro principal proviene del hecho de que en él no hay oxígeno ni presión suficiente para el cuerpo humano. Una persona expuesta al vacío si un traje adecuado morirá con gran rapidez (no hace falta ni tirar los dados). Una fuga en un vehículo presurizado (o en un edificio, o en un traje) desembocará en una pérdida de aire y presión. El Guardián debería manejar con cuidado estas situaciones según las condiciones específicas y las exigencias de la trama. Si los sistemas de soporte vital de cualquier entorno fallan y se acaba el aire, los que estén dentro se asfixiarán.

La baja gravedad de la luna y la gravedad cero del espacio dificultan bastante las actividades humanas. Estas operaciones deben ser controladas mediante la habilidad de Actuar en Gravedad Cero o Baja.

Combate

El combate en el espacio o en la Luna es sumamente complicado y peligroso. Todas las habilidades de combate se promedian con lo que tenga el personaje en la habilidad de Actuar en Gravedad Cero o Baja. Además, las armas con retroceso (como todas las armas de fuego) pueden provocar que se pierda el control. Cada vez que se dispare un arma hay que hacer una tirada de Actuar en Gravedad Cero o Baja, con un penalizador de tantos percentiles como el daño máximo del arma si el personaje está agarrado a algo, y el doble si carece de asideros (por ejemplo, disparar una escopeta de galga 12 sin asideros haría que la tirada tuviera un penalizador del 48%). Si se falla esta tirada, el personaje perderá el control y se verá impulsado en sentido contrario al disparo (la distancia y las consecuencias se dejan en manos del Guardián). No podrá volver a actuar hasta que supere una tirada de Actuar en Gravedad Cero o Baja.

Toda criatura vulnerable a los efectos del vacío y que tenga la desgracia de sufrir algún daño mientras lleve puesto un traje espacial se verá sometida a los siguientes efectos: El daño inicial será el normal. Si este daño no excede el doble de los puntos de armadura del traje, éste se sellará solo (si dispone de esa capacidad). En caso contrario, el traje no podrá autosellarse y su usuario comenzará a sufrir un daño por turno igual a la mitad del daño original, hasta que muera, arregle los daños o encuentre refugio.

Marte en End Time

Datos físicos

Marte tiene 4217 kilómetros de diámetro en el ecuador [N. del C.: son 4217 millas terrestres, o 6794 kilómetros], y una gravedad superficial del 38% de la terrestre. Su día solar medio es de 24 horas, 39 minutos y 35.23 segundos, y orbita alrededor del sol cada 686.98 días. Aunque la baja gravedad permite que los humanos puedan levantar más peso que en la Tierra, el volumen de los objetos no se ve afectado, y en la práctica los personajes no podrán cargar mucho más que sus predecesores terrícolas. Además, los seres humanos que lleven cierto tiempo en Marte (y en especial los nacidos allí) descubrirán que su fuerza física es menor que la de los de la Tierra.

A pesar de los cambios que han producido los esfuerzos de terraformación de humanos y mi-go, la superficie de Marte sigue sin ser un lugar adecuado para una persona que carezca de protección. La atmósfera tiene actualmente una presión de 1/86 de la terrestre (una mejora, teniendo en cuenta que inicialmente era de 1/100) y un contenido en oxígeno del 5% (cuando el original era prácticamente del 0%). La temperatura en la superficie oscila entre los -139°C en los polos y los 21°C en el ecuador, una leve mejora desde los -140°C y 20°C iniciales.

La superficie marciana está formada en su mayor parte por terreno accidentado, aunque también existen algunas regiones volcánicas, numerosos cañones y muchos lechos fluviales secos que rompen la monotonía del paisaje. El hemisferio sur está lleno de cráteres, de modo muy similar a la Luna, mientras que el norte se compone sobre todo de llanuras, con cráteres de impacto mucho menores que los del sur. También posee muchos volcanes, como los de Tharsis, y enormes cañones (de hasta 200km de largo y 7km de profundidad). Por supuesto, ninguna descripción de Marte podría dejar de mencionar los canales. Estos canales, que tienen hasta 30km de ancho y varios centenares de kilómetros de largo, son resultado de la erosión producida por el agua que hubo en Marte en una época más cálida. El planeta también dispone de casquetes de hielo en los polos, que los colonos perforan para conseguir agua. Por último, Marte tiene dos satélites: Phobos y Deimos.

Presencia humana

Una única estación humana orbita Marte, acompañada de las naves espaciales que quedan y de dos satélites. Actualmente se trabaja para establecer bases en Deimos y Phobos, y se confía en que estén operativas en menos de un año. A la población general de la colonia se le ha ocultado el propósito exacto de estas bases, pero van a protagonizar un papel en la Operación Regreso a Casa. Esta misión, que se encuentra aún en fase de diseño, tiene el objetivo de lograr la restauración del dominio humano sobre la Tierra. Obviamente, para este plan es esencial modificar la órbita lunar, y deshacer así los cambios que Domaag Teel provocó en el tejido espacio-temporal.

Los humanos mantienen una colonia en la superficie planetaria que engloba los hábitats originales y las ruinas que se han podido restaurar, así como otra colonia más pequeña y reciente, que se ha erigido por completo dentro de unas ruinas alienígenas. Debido a la falta de equipo pesado de fabricación y a la escasez de materias manufacturadas, cualquier futura expansión humana habrá de realizarse en las ruinas alienígenas. Como las condiciones de la superficie siguen siendo muy hostiles, la población humana se ve obligada a vivir dentro de los edificios de las colonias.

La vida en las colonias es dura. Están superpobladas, no hay ningún lujo y disponen de poca cosa para el ocio. A menudo la gente pierde los estribos y no es raro que se produzcan episodios violentos, debido a la tensión de ese modo de vida. También está el temor constante a que pronto pueda suceder en Marte lo mismo que ocurrió en la Tierra, y eso añade más presión sobre los colonos. La muerte es una compañera siempre presente en Marte, y la gente suele morir en algún accidente, suicidarse o simplemente desaparecer. A pesar de estas condiciones, los colonos son personas firmes y decididas y a cada generación que pasa se hacen más resistentes, gracias a la presión evolutiva que selecciona a los que son lo bastante fuertes para soportar las duras condiciones y la enorme presión de su entorno. Algo que

ayuda a los colonos a seguir adelante es la esperanza de que algún día recuperarán la Tierra y sus hijos podrán caminar sobre hierba verde bajo un cielo azul. En estos momentos, la esperanza es prácticamente todo lo que tienen los colonos, y la aprovechan al máximo.

Lugares de interés

Las expediciones humanas en Marte han localizado varias ruinas de gran antigüedad. Aunque el consejo ha impuesto severas limitaciones a la exploración de muchas de estas ruinas deshabitadas, los científicos de la colonia han descubierto que varias de ellas parecen corresponder a lo que pudo ser una raza marciana nativa. Otras podrían ser ciudades construidas por seres ajenos al Sistema Solar, y algunos de los científicos sospechan que al menos uno de los asentamientos es de origen mi-go. Hasta el momento, los humanos sólo han ocupado las ruinas nativas, que son las más hospitalarias para la vida humana (y las menos desagradables psicológicamente).

Los líderes humanos están al tanto de la existencia de un puesto avanzado de los «grises» en Marte, pero la mayor parte de la población lo ignora, ya que la mayoría dispararía a todo alienígena nada más verlo. Estos mi-go no son hostiles a la presencia humana en Marte. Muy al contrario, parece ser que tratan de ayudar a la humanidad, hasta cierto punto. En realidad, los mi-go básicamente tratan de usar a los humanos como herramientas en su intento por recuperar el acceso a la Tierra y a sus valiosos recursos (los hongos de Yuggoth, debido a sus esfuerzos por posponer el regreso de los Primigenios, no son en absoluto bienvenidos en la Tierra).

Los científicos de la colonia están en lo cierto respecto a las ruinas. Varias de las más grandes pertenecieron a una raza sintiente que dominó Marte hace eones, cuando el planeta tenía agua en estado líquido. Estos seres fueron exterminados por invasores espaciales, y sus ciudades fueron entonces ocupadas por estos horripilantes seres que, posteriormente, construyeron sus propias y terribles urbes, y en ellas realizaron las viles adoraciones que trajeron al planeta al primigenio Vultoom, conocido por ellos como Gsarhotegga, el Devorador de Mundos. Vultoom, que se nutre de los ecosistemas de planetas enteros, dañó gravemente el de Marte y arrasó la vida del planeta, contaminó la atmósfera y, en definitiva, desató la destrucción. Mientras el mundo moría, los terribles seres venidos del espacio se retiraban cada vez más a las profundidades de sus ciudades. Por último, los mil años de actividad de Vultoom llegaron a su fin y el primigenio se sumergió en un letargo milenario en el centro de una ciudad alienígena. Se ha ido despertando cada mil años sólo para comprobar que no hay modo de escapar de Marte, y aún aguarda el día que despierte para encontrar seres que le lleven a un nuevo mundo del que pueda alimentarse.

Por último hay que señalar que al menos una de las ruinas localizadas por los humanos es de origen mi-go. Los hongos de Yuggoth llegaron a Marte aproximadamente en la misma época que a la Tierra. En este mundo muerto encontraron algunos minerales que merecía la pena extraer, y también trajeron protohumanos para usarlos como mano de obra y cobayas en sus experimentos. Algunos de estos protohumanos modificados fueron devueltos después a la Tierra y utilizados en nuevos experimentos en el planeta. Durante la operación de los mi-go un desastre asoló su base principal, que poco a poco fue quedando cubierta por las arenas. Los hongos están ansiosos por evitar que los seres humanos descubran los secretos que oculta su base, pero preferirían no intervenir directamente en el tema. Por ahora se conten-

tan con vigilar a los colonos y guiarlos dentro de los cauces de sus planes cuidadosamente diseñados.

Muerte en Marte

El entorno físico

A pesar de los esfuerzos en terraformación, la superficie de Marte sigue siendo un lugar extremadamente peligroso para el ser humano. Los problemas principales son la baja concentración de oxígeno (que no basta para mantener con vida a un humano), la exigua presión atmosférica y las temperaturas demasiado extremas. Una persona expuesta a las condiciones de la superficie planetaria, sin ninguna protección, morirá de una forma muy dolorosa y con relativa rapidez (no hace falta ni tirar los dados). Una fuga en un vehículo presurizado (o en un edificio, o en un traje) desembocará en una pérdida de aire, presión y calor. Si los sistemas de soporte vital de cualquier entorno fallan, las personas del interior se asfixiarán cuando se acabe el aire y puede que hasta mueran congelados. El Guardián debería manejar con cuidado tales situaciones según las condiciones específicas y las exigencias de la trama. Por ejemplo, puede decidir que un heroico investigador que trate de salvar a sus compañeros logra sobrevivir lo suficiente para soldar el casco del vehículo antes de que le estallen los globos oculares. Lo importante es la historia, no preocuparse de todos los detalles científicos exactos.

Combate

El combate en Marte puede ser bastante más arriesgado que en la Tierra. Aunque la menor gravedad de Marte afecta al combate y a otras acciones, la diferencia es tan pequeña que no merece la pena incorporarla a las reglas del juego. Si el Guardián desea ser preciso en sus partidas, tal vez desee reflejar esta diferencia mediante las reglas para Actuar en Gravedad Cero o Baja, proporcionadas anteriormente.

Por otro lado, la baja presión de Marte no se puede ignorar en combate. Toda criatura vulnerable a los efectos de la baja presión y que tenga la desgracia de sufrir algún daño mientras lleve puesto un traje espacial se verá sometida a los siguientes efectos en Marte: El daño inicial será el normal. Si este daño no excede el doble de los puntos de armadura del traje, éste se sellará solo (si dispone de esa capacidad). En caso contrario, el traje no podrá autosellarse y su usuario comenzará a sufrir un daño por turno igual a la mitad del daño original, hasta que muera, arregle los daños o encuentre refugio.

La Tierra en End Time

Descripción física

El tamaño, la gravedad y las demás características de la Tierra no han cambiado. Sin embargo, sí han tenido lugar ciertas alteraciones físicas importantes. Debido a las mutaciones de la Luna, muchas zonas que antes estaban sumergidas ahora están al aire libre (entre ellas se incluye, por desgracia, R'lyeh), y muchas que estaban por encima de las aguas ahora yacen bajo ellas. Debido al origen arcano de la mayoría de estas alteraciones, las zonas expuestas e inundadas no se corresponden exactamente con lo que habría ocurrido en un desastre natural.

Varios puntos que antaño fueron ciudades humanas, como Nueva York, son ahora yermos radiactivos por culpa de LeSarre. De hecho, aunque LeSarre lo ignoraba en aquel momento, su acción salvó a la humanidad de

un mayor sufrimiento. Si los Primigenios hubieran podido sacrificar en un ritual a los millones de personas que perecieron en el bombardeo de LeSarre, les hubiera sido posible consolidar su presencia sobre la Tierra durante eones. Impedido ese sacrificio, los Primigenios están en el planeta de forma precaria, al menos hasta que la población humana vuelva a crecer lo bastante para llevar a cabo el sacrificio requerido.

La humanidad

Aunque millones de personas perecieron en el desastre que asoló a la humanidad, la raza sigue presente sobre la Tierra. Los humanos del planeta se pueden clasificar en alguno de los siguientes grupos:

El principal corresponde a los que viven como vasallos y esclavos de los Primigenios y sus secuaces. Estas personas pueden ser sacerdotes poderosos y fieles o individuos esclavizados por el terror. Aquí también se incluye a los que (ya sea voluntariamente o no) han pasado a formar parte de la comunidad de profundos. Muchos de ellos están locos de una u otra forma, y todos son unos perturbados.

La siguiente comunidad en tamaño la forman las personas que vivían en las zonas ignoradas por los Primigenios, o que han huido a ellas. Estos seres humanos normalmente sobreviven a un nivel muy elemental, aunque en ocasiones poseen objetos tecnológicos (casi siempre armas). Aunque rara vez actúan contra los Mitos, tampoco ayudan a estas criaturas.

El tercer grupo lo forman aquellas personas que luchan activamente contra los Mitos. Pueden constituir pequeñas unidades paramilitares, equipadas con vehículos ligeros acorazados, o incluso tribus lideradas por un chamán. Estos grupos experimentan un elevado porcentaje de mortandad, pero continúan apareciendo nuevos grupúsculos. Los Primigenios, que en general consideran a los humanos como inmerecedores de su atención, han dejado este problema en manos de sus servidores. Por desgracia para éstos, los humanos problemáticos son bastante peligrosos y tienden a vender muy cara su piel en las batallas contra los seres de los Mitos.

Por último, el menor grupo de humanos (pero que en su momento fue el mayoritario) es el de los que vagan enloquecidos. En cierta época hubo literalmente millones de personas caminando desorientadas, corriendo mientras gritaban, etc. Sin embargo, con los años estas personas han logrado recuperarse hasta cierto punto o bien han muerto. El índice de locura en la Tierra sigue siendo extraordinariamente alto, pero los que enloquecen suelen morir pronto o encuentran otro destino (como el de unirse a una secta).

Los Mitos

Los cambios en la Luna han creado una serie de condiciones metafísicas que permiten un mayor grado de libertad para muchos de los más poderosos seres de los Mitos. Sin embargo, estas criaturas no disponen de una libertad absoluta, puesto que las estrellas no han alcanzado del todo su posición correcta y LeSarre les impidió un sacrificio que les hubiera proporcionado mucha más autonomía. Los seres menores de los Mitos también disponen de mayor libertad, aunque sólo se deba a la menor resistencia que puede oponer la humanidad a sus actividades.

Mitos en la Tierra en End Time

La siguiente sección proporciona detalles respecto a la situación de los diversos seres y razas alienígenas.

Abboth: Sin cambios.

Ahtu: Ha logrado controlar una amplia sección de África, aunque su culto se topa con resistencia por parte de los chamanes africanos y otros.

Ángeles descarnados de la noche: Los ángeles descarnados siguen mostrándose activos en la Tierra y se sabe que en alguna ocasión han ayudado a los seres humanos, probablemente a instancias de Nodens.

Antiguos: Unos pocos antiguos sobreviven en lo más profundo de las fosas oceánicas. Algunos de ellos han establecido una alianza precaria con un grupo de humanos (descendientes de personal naval, que disponen de varios submarinos y navíos de superficie). Los antiguos buscan socavar el poder de los Primigenios, más por odio hacia Cthulhu que por ninguna ambición de recuperar la Tierra.

Arañas de Leng: Sin cambios.

Atlach-Nacha: Sigue trabajando en su telaraña y aún le queda mucho, así que sabe que el mundo aún no ha llegado a su fin.

Azathoth: Sin cambios.

Bast: Como los colonos humanos salvaron a muchos gatos al llevárselos consigo a Marte, la humanidad cuenta actualmente con el favor de Bast. Aunque odia implicarse en los asuntos humanos, puede actuar para beneficiar a la humanidad, normalmente ayudando a un individuo importante que sea muy amable con los gatos.

Bestias lunares: Sin cambios.

Bokrug: Sin cambios, aunque las Tierras del Sueño han sufrido fuertes trastornos en algunas zonas.

Byakhee: Estas criaturas frecuentan la Tierra y viajan a menudo de ella a la Luna. Evitan Marte, puesto que los humanos les matarían en cuanto los vieran.

Colores surgidos del espacio: Sin cambios, aunque quizás encuentren atractiva la deformación en la estructura metafísica del planeta (o quizás la consideren repulsiva).

Cthugha: Sigue en Fomalhaut, aunque ha visitado la Tierra en varias ocasiones.

Cthulhu: Cthulhu ha sido liberado de su largo sueño. Ahora gobierna una amplia parte de la Tierra y tiene como vasallos a los profundos y a muchos adoradores humanos. Suele permanecer en áreas costeras o insulares.

Cyaegha: Este ser sólo queda en libertad cuando hay luna llena. Durante ese período merodea libre, destruyendo todo lo que encuentra a su paso. Cuando queda atrás el plenilunio se ve obligado a regresar a su lugar de confinamiento.

Chaugnar Faugn: Tiene muchos más siervos que antes, pero parece contentarse con seguir en su pedestal.

Chthonians: Parece que los chthonians se limitan a permanecer bajo tierra la mayor parte del tiempo, aunque visitan la superficie más a menudo que antes. Ahora

G'harne es un lugar de continua actividad chthonian, y los seres humanos (y muchas criaturas de los Mitos) evitan la zona.

Dagón e Hidra: Suelen estar al lado de Cthulhu.

Daoloth: Sin cambios.

Dholes: No hay ninguno en la Tierra.

Eihort y sus crías: Eihort todavía reside en sus túneles y forja su terrible Acuerdo de manera regular con las personas que se tropiezan con sus pasadizos (o que son empujados a ellos por su secta). Sus crías han crecido, pero aún no han adquirido todo su tamaño, ya que las condiciones no son del todo adecuadas para ellas.

Ghasts: Estas asquerosas criaturas se han vuelto más activas, pero siguen limitadas por su vulnerabilidad a la luz.

Ghatanothoa: Este terrible ser todavía reside en su cono volcánico pero es libre de vagar por la Tierra. Es consciente de que su isla puede volver a sumergirse en cualquier momento y que podría quedar atrapado de nuevo.

Glaaki: Esta criatura habita en el interior de su lago y ha reunido una respetable secta de servidores muertos vivientes. Su capacidad de enviar su sueño se ha hecho mucho más fuerte desde que la Luna se movió, y se ha aprovechado de ello para ampliar su ejército de no-muertos.

Gnoph-Keh: Con el descenso en la población humana y el final de las expediciones científicas a las zonas más frías del globo, estos seres se han vuelto mucho más activos.

Gran raza de Yith: Como son capaces de viajar por el tiempo, están al tanto de lo que ocurre. La Gran Raza ha estado proporcionando una pequeña ayuda a los humanos y siguen visitando esta era en busca de información.

Gugs: Estas odiosas bestias son ahora capaces de pasar al mundo de la superficie por la noche.

Gules: Estos seres repulsivos se han vuelto bastante activos gracias a la falta de oposición por parte de los humanos, y se han hecho con el control de varias ciudades abandonadas, alimentándose con glotonería de los cuerpos de los que han muerto a lo largo de los años.

Habitantes de la arena: Estos impacientes humanoides de pequeño tamaño prosperan a la sombra de sus amos Primigenios. Aún habitan en los desiertos de la Tierra, pero han comenzado a construir ciudades hechas de arena (a la que de algún modo logran dar una consistencia pétrea).

Hastur: Los adoradores que tiene en la Tierra han erigido una enorme V formada por descomunales monolitos que permiten a Hastur visitar libremente la Tierra (similar a la situación descrita en Cthulhu Actual [N. del T.: En el escenario 'Las estrellas maléficas']). Es incapaz de abandonar el área de la V, aunque puede permanecer dentro de sus confines tanto tiempo como desee.

Hipnos: Sin cambios.

Hombres serpiente: Mientras que los especímenes degenerados habitan en diversas zonas desoladas de la Tierra, al crecer el poder de Yig los humanos con genes del pueblo serpiente han comenzado a transformarse en híbridos humano-serpiente, y entre los degenerados incluso se han producido nacimientos de ejemplares de

pura raza. En algunos lugares se alzan pequeñas ciudades de hombres serpiente e híbridos, todos los cuales consideran a los humanos como marcadamente inferiores, sólo adecuados como conejillos de indias y esclavos.

Horrendos cazadores: Estas bestias frecuentan la Tierra y disfrutan mucho cazando humanos. La luz del día sigue expulsándoles.

Insectos de Shaggai: Estos desagradables insectos se han aprovechado de la situación para tomar el control de ciertos grupos de humanos, poseyéndoles. Estas criaturas, dentro de los cuerpos de sus huéspedes, vagan por la Tierra adorando a Azathoth y extendiendo el dolor y el miedo.

Ithaqua: Ithaqua frecuenta la Tierra más que antes, aunque sus visitas siguen siendo escasas.

Lloigor: Estas criaturas se muestran menos activas ahora que la humanidad está en la cuerda floja, ya que necesitan de los seres humanos. No es raro que los lloigor controlen pequeños asentamientos humanos y defiendan a sus habitantes de otros peligros, de modo que ellos puedan usar la energía de los humanos.

Mi-go: Los mi-go han sido expulsados de la Tierra y de la Luna, debido a sus esfuerzos por posponer el regreso de los Primigenios. Los mi-go continúan actuando a gran escala en Yuggoth y poseen una pequeña base en Marte (haciéndose pasar por los grises), y quizás otras en el Sistema Solar.

Nodens: Nodens, que ya antes no era un visitante habitual de la Tierra, ahora la frecuenta aún menos. Cuando lo hace, se suele llevar a varios humanos consigo. Nodens parece mostrarse casi amistoso hacia la humanidad, y se cree que tal vez la ayude en gran medida en una fecha futura.

Nyarlathept: Este dios exterior está extremadamente complacido con la situación actual de la Tierra y disfruta contribuyendo a la locura y el caos. Los seres humanos bien informados sobre los Mitos pero todavía cuerdos (algo extremadamente poco común) temen a Nyarlathept más que a ningún otro ser, porque es probable que aniquile a la humanidad y finalmente destruya la Tierra.

Nyogtha: Esta criatura amorfa aún mora en sus cavernas, pero en ocasiones se aventura más lejos en busca de víctimas.

Otros Dioses Menores: Sin cambios.

Perros de Tíndalos: Con la disminución de seres vivos en la Tierra, estos seres visitan esta era temporal incluso con menos frecuencia que en el pasado reciente.

Pólipos volantes: Estos terribles y misteriosos seres siguen en sus cavernas, pero cualquiera que les moleste suele encontrar un aterrador final.

Profundos: Con el colapso de la civilización humana en la Tierra, los profundos han ocupado muchas ciudades humanas y usan a los humanos como alimento y ganado de cría. Muchas áreas costeras del mundo poseen ciudades controladas por los profundos y habitadas por una mezcla de híbridos y humanos.

Quachil Uftaus: Este ser se manifestó en persona cuando el bombardeo de LeSarre mató a millones de personas, y ha aparecido en alguna otra ocasión. Al relacionarse con la muerte y la putrefacción, encuentra un gran interés en la Tierra actual.

Refoños oscuros: Estas terribles criaturas vagan en libertad y sin cortapisas por amplias zonas del mundo, en busca de presas humanas.

Rey de Amarillo: Sin cambios.

Rhan-Tegoth: Parcialmente liberado de su estasis, este primigenio ha regresado a Alaska, donde antaño reinó. Debe hibernar durante seis horas por cada dieciocho que esté activo. Posee un culto moderadamente extenso en Alaska, cuyos miembros se aseguran de que su señor esté bien alimentado.

Semilla estelar de Cthulhu: Como su amo, estas criaturas son ahora libres para viajar por la Tierra a donde quieran, y suelen actuar como regentes de las comunidades de profundos.

Semilla informe: Estas criaturas todavía permanecen en sus cuevas.

Seres rata: Con el enorme incremento de la actividad sectaria entre los humanos, el número de seres rata ha aumentado.

Servidores de los Otros Dioses: Sin cambios.

Shantaks: Estas criaturas se han estado reproduciendo aceleradamente y ya hay muchas de ellas sobre la Tierra. Se les suele usar para transportar los sacrificios hasta la Luna.

Shoggoths: Estas criaturas aparecen junto a los profundos y otras razas actuando como siervos, pero muchos de ellos se han vuelto lo bastante inteligentes como para desear ser sus propios amos. Tales shoggoths han huido a diversos lugares, lejos de los que les utilizarían de esclavos, y son incluso más peligrosos que sus compañeros y matarán de inmediato a cualquiera que los descubra.

Shub-Niggurath: La adoración a esta deidad ha aumentado en gran medida, y ella ha recompensado a sus fieles seguidores con tierras fértiles y cosechas copiosas. De manera regular se realizan sacrificios en su honor.

Shudde M'ell: Este enorme chthonian, que nunca ha estado limitado, sigue actuando como le place. Suele visitar la superficie y G'harne más a menudo que antaño.

Tcho-Tcho: Estos terribles seres medio humanos se han esparcido desde la marchita meseta de Tsang hasta el Tíbet, donde se han topado con una resistencia sorprendentemente firme por parte de sus habitantes, de mentes fuertes. Hay una guerra casi constante entre los tcho-tcho y los guerreros y monjes tibetanos.

Tsathoggua: Este primigenio parecido a un sapo peludo es ahora algo más activo que en épocas previas, y ha aparecido un pequeño culto que le adora. Si se le encuentra, hay un 60% de posibilidades de que esté hambriento y trate de comerse a los personajes. Si no es así, se hará el dormido.

Tulzscha: A este Dios Exterior, que medra con la muerte, la corrupción y la podredumbre, actualmente le va muy bien. Aunque aún le adoran pocas personas, sus sectas han crecido levemente, sobre todo con gente que desea evitar la muerte.

Ubbo-Sathla: Sin cambios.

Vagabundos dimensionales: Estas criaturas siguen deambulando entre las dimensiones y aparecen por la Tierra algo más frecuentemente.

Vampiros de fuego: Frecuentan la Tierra, y la imagen de un vampiro de fuego persiguiendo alegremente a sus víctimas y quemándolas hasta la muerte no está fuera de lo habitual.

Vampiros estelares: Estas criaturas invisibles visitan la Tierra algo más que antes y se ha informado de al menos un caso de ataque de un vampiro estelar en Marte.

Xiclotl, seres de: Estos carnívoros se muestran más activos en la Tierra y sus amos insectos los han reproducido en gran cantidad. Siguen siendo poco comunes sobre el planeta, pero no es agradable encontrarse con uno.

Y'Golonac: Y'Golonac posee una buena cantidad de seguidores en estos tiempos, aunque su concepto de mal sigue siendo bastante superficial.

Yibb Tstll: Sin cambios.

Yig: Yig, cuyo pueblo serpiente llevaba siglos en decadencia, ha disfrutado de un resurgimiento de su poder. Se aprovecha de ello y trata de volver a imponer a los suyos como amos de la Tierra.

Yog-Sothoth: Las condiciones de la Tierra son ideales para Yog-Sothoth y ahora puede entrar en esta dimensión casi a voluntad, para alimentarse de los humanos. El número de miembros de su secta ha aumentado de manera sustancial.

Zhar: Este ser (o seres) aún vive bajo Tsang, pero es mucho más activo y tiene una secta de seguidores de buen tamaño. Sus adoradores tcho-tcho han tenido bastante éxito.

Zoth-Ommog: Esta criatura quedó libre cuando R'lyeh emergió. Es adorado por algunos profundos y unos pocos humanos muy errados, pero todavía no tiene un verdadero culto de fieles.



INFORMACIÓN SOBRE LA COLONIA

Introducción

A continuación se describe la composición de las colonias humanas en Marte. Las colonias son dos: la primera, llamada «Hope», está formada por ocho módulos de alojamiento, dos módulos de control y una estructura alienígena reacondicionada. La segunda colonia, llamada «Bradbury», está situada por completo en una estructura alienígena reacondicionada.

La primera estructura de Hope fue construida en el 2045, poco después de que la nave «Phoenix» llegara a Marte. A lo largo del año siguiente, los colonos consiguieron ampliar las instalaciones con un duro y desesperado trabajo de construcción. En el año 2051, llegó la segunda nave colonial, cargada con 300 colonos y varios módulos de alojamiento. Durante las dos décadas siguientes los colonos siguieron luchando contra las adversas condiciones de Marte, y muchas veces fueron derrotados. En el 2076, un grupo de exploración descubrió por primera vez ruinas alienígenas y en tan sólo un año consiguieron adaptar una estructura alienígena para que pudiese ser habitada por seres humanos. La colonia Hope siguió expandiéndose, hasta que en el 2112 se hundió la bóveda original de la colonia, matando a casi todos los que se encontraban dentro. A pesar de la desgracia, los colonos continuaron su lucha.

Colonia Hope

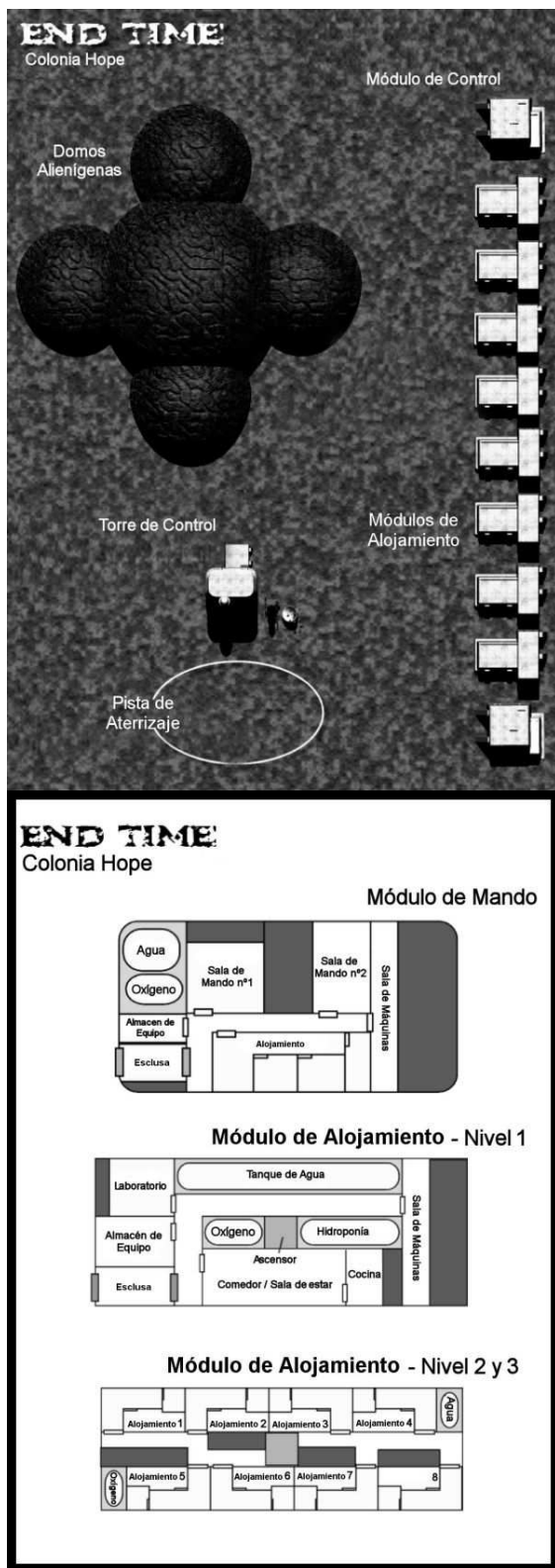
El mapa de Hope detalla la composición general de la colonia.

Domos alienígenas: Estas estructuras tienen una antigüedad de eones, pero más eones han de pasar para que se conviertan en polvo. Las bóvedas se descubrieron en el 2076 y al año siguiente fueron habitadas por primera vez. Más adelante se describen en detalle.

Estructuras de la colonia: La colonia Hope está formada por ocho módulos de alojamiento y dos de control. Estas estructuras fueron fabricadas en la Tierra hace más de un siglo y se empieza a notar el paso del tiempo. Los módulos de ambos tipos se detallan más adelante.

Torre de control: La torre de control contiene un sofisticado equipo de comunicaciones y navegación. Se usa para guiar a las naves a la pista de aterrizaje y para mantener las comunicaciones con la estación espacial y las naves en órbita.

Pista de aterrizaje: La pista de aterrizaje es básicamente una sección de suelo marciano nivelado. Solamente las naves más pequeñas aterrizan cerca de la colonia, las naves más grandes toman tierra en una zona de aterrizaje cercana, que es básicamente una zona de suelo nivelado más amplia.



Módulo de alojamiento estándar

Los módulos de alojamiento son estructuras de dos pisos de aspecto aparatoso creadas para albergar a noventa y seis personas con unas mínimas comodidades. En condiciones óptimas, cada módulo se supone que

tiene su propio sistema atmosférico y un sistema sellado de reciclaje (el agua y otros materiales se reutilizan por completo). Además de proporcionar un lugar habitable, cada módulo contiene un moderno laboratorio para trabajos científicos. Desgraciadamente, los alojamientos jamás alcanzaron las prestaciones que se suponían que debían conseguir. Los módulos fueron diseñados y contruidos por Enviotech, Inc. y son excelentes ejemplos de diseño chapucero y materiales cochambrosos. Debido a sus defectos, estos módulos son apenas habitables. Casi todos los módulos se encuentran afectados por fugas de atmósfera, filtraciones de agua, cortes de corriente y otros problemas. Además de los problemas provocados por el llamado «sistema sellado» (que más bien es un «sistema de pérdidas»), los «modernos» laboratorios prometidos por Enviotech resultaron ser una pesadilla de equipo defectuoso, obsoleto y estropeado. Debido a estas circunstancias, la vida en los módulos es un ideal de incomodidad. Todo ello hace que los líderes de la colonia planeen trasladar a los habitantes de los módulos a una nueva colonia situada en una estructura alienígena cercana.

Nivel 1

Laboratorio: En todos los módulos se ha eliminado el equipo original de los laboratorios y se han reconvertido para algún otro propósito (en muchos casos el laboratorio ahora se usa como vivienda improvisada). Actualmente todos los trabajos científicos se realizan en los domos alienígenas.

Almacén de material: Este almacén se usa para guardar equipo diverso. La mayoría del material que envió Enviotech en los almacenes resultó ser defectuoso y ha sido reciclado.

Esclusa de aire: Las esclusas de todos los módulos sufren fugas considerables y en ellas se observan diversos parches colocados en un vano intento por conservar el aire. La mayoría de las esclusas se tienen que abrir a mano, pues sus motores de apertura se estropearon hace mucho y acabaron siendo reciclados.

Depósito de agua: Como parte del «sistema sellado», el depósito incluía un sistema de «reciclado» de agua para hacerla potable. Desgraciadamente el sistema resultó ser defectuoso y el depósito se usa solamente para almacenar agua. El agua se recicla, pero se hace con equipo construido en la colonia. Como el tanque sufre algunas pérdidas, el exterior del módulo está cubierto de hielo y los pasillos interiores están húmedos.

Oxígeno: El sistema de oxígeno también formaba parte del supuesto sistema sellado y fue equipado con dispositivos diseñados para eliminar el CO₂ del aire. Este equipo también falló y ha tenido que ser reemplazado con equipo fabricado en la colonia. Los tanques de oxígeno suelen sufrir pérdidas, creando un siseo vagamente audible que mucha gente encuentra irritante.

Comedor: El comedor y área de esparcimiento fue proporcionado con lo último en equipos de ejercicios y entretenimiento. Sorprendentemente, los equipos funcionaban a la perfección. Lamentablemente para los ocupantes de los módulos, la mayoría del equipo electrónico ha sido saqueado para su uso en dispositivos más importantes.

Cocinas: A Enviotech se le encargó el desarrollo de un sistema de procesamiento de alimentos que convirtiera la comida ordinaria en delicias culinarias. El desgraciado

resultado fue un equipo que en el mejor de los casos te daba unas gachas insípidas. El equipo de cocina de todos los módulos se ha sustituido por un sistema que proporciona alimentos nutritivos, aunque apenas sabrosos.

Ascensor: Aunque al principio funcionaban, al poco tiempo todos los ascensores de los habitáculos se atascaron. Los colonos acabaron quitando con ayuda de unos sopletes los ascensores y poniendo en su lugar escalerillas, anticuadas pero funcionales.

Hidroponía: Diseñada como parte del «sistema sellado», cada sección de hidroponía estaba destinada a producir la comida necesaria para su módulo de alojamiento. Sin embargo, como casi todo el equipamiento de los módulos, éste también fracasó en sus funciones. La sección de hidroponía todavía se usa para producir alimentos, pero no proporciona lo suficiente para cubrir las necesidades de los colonos.

Ingeniería: La sección de ingeniería contiene el generador de energía y el sistema de soporte vital del módulo de alojamiento. Los equipos, que para empezar no eran demasiado fiables, están extremadamente desgastados por el uso. Los cortes de corriente son bastante frecuentes en los módulos, con lo que la vida en ellos es aún más incómoda.

Niveles 2 y 3

Alojamientos: Cada habitación fue diseñada para alojar seis personas con unas mínimas comodidades. Están equipadas con literas plegables, un pequeño cuarto de baño y una pequeña zona interior a modo de salita. Los alojamientos son bastante incómodos, debido a la poca calidad de los materiales y al desgaste que han sufrido. La mayoría de las literas se han roto y han tenido que ser reemplazadas, al igual que la mayor parte del mobiliario. Los sanitarios han sido reconstruidos en su totalidad, pero siguen sufriendo problemas.

O₂: Forma parte del sistema de procesado de atmósfera. Se usa como reserva de oxígeno de emergencia.

H₂O: Depósito de agua de emergencia.

Centro de control

Los módulos de control de la colonia son sólidas estructuras destinadas tanto a funciones de organización y control como a instrumentación científica para los líderes de la colonia. El centro de control es casi un pequeño entorno aislado, como un sistema de reciclado de agua y atmósfera muy eficiente. En pocas palabras, los sistemas ambientales de los centros de control son lo que se supone que deberían ser los sistemas sellados de los módulos de alojamiento.

Estos módulos fueron construidos por Boeing Aerospace y son (a diferencia de los módulos de alojamiento) auténticas maravillas tecnológicas. Cada centro de control tiene dos habitaciones de control equipadas con instrumentos muy avanzados. El inventario incluye sofisticados sistemas de radio y comunicaciones, una amplia gama de instrumentos científicos, ordenadores de alta tecnología y toda una plétora de aparatos. Un módulo de control por sí solo puede guiar y monitorizar la ruta de sondas y naves espaciales, y podría fácilmente organizar y dar soporte logístico a un pequeño ejército. Los líderes terrestres esperaban que se mantendrían las comunicaciones entre la Tierra y Marte, y que se podrían usar en operaciones militares futuras. Sin embargo, hace mucho

que los circuitos destinados a comunicarse con la Tierra permanecen inertes. Los centros de control también incluyen unos generadores de energía muy fiables y avanzados que proporcionan un soporte auxiliar a las estructuras coloniales.

Aunque la vida en un módulo de control es restrictiva, muchos colonos aspiran a ser asignados a estos puestos. A diferencia de los módulos de alojamiento, en estos todos los equipos funcionan correctamente y la vida en su interior es tranquila y casi placentera. No es necesario decir que la competencia es muy dura, ya que en estas instalaciones sólo hay sitio para ocho personas.

Esclusa de aire: A pesar de tener más de un siglo, las esclusas de aire del centro de control funcionan sorprendentemente bien. Aunque comienza a notárseles su antigüedad, las fugas de aire son mínimas.

Material: Los almacenes de los centros de control están bien abastecidos y se conserva en su interior material de fabricación terrestre.

Agua y Oxígeno: Esta sección compone el sistema ambiental de los centros de control. Funcionan bastante bien a pesar de su antigüedad y las fugas son mínimas.

Sala de Control 1: El centro de control primario estaba destinado a ser usado para comunicarse con la tierra y ser utilizado en operaciones militares. Los sistemas aún funcionan, pero hace décadas que no se usan. Algunos colonos están convencidos que la Tierra es un planeta muerto y así seguirá, y quieren que se desmantelen los equipos para convertir la zona en alojamientos. La mayoría de los colonos se oponen, y los líderes de la colonia ven en el mantenimiento y cuidado de estos centros de control un factor clave para mantener la moral en la colonia. Después de todo, desmontar los controles equivaldría a abandonar toda esperanza de regresar a casa, lo cual sería desastroso.

Sala de Control 2: El centro de control secundario se usa para establecer las comunicaciones de la colonia, para monitorizar las naves coloniales, y para investigación científica.

Alojamientos: Están preparados para alojar a ocho personas con relativas comodidades. Sin embargo, los servicios funcionan muy bien y hay buenas instalaciones recreativas en el área común.

Ingeniería: Las secciones de ingeniería de los módulos de control contienen tanto los generadores de energía como los sistemas de soporte vital. Los generadores son potentes y eficientes y proporcionan energía de emergencia a los módulos de alojamiento y a las cúpulas alienígenas.

Domos Alienígenas

Los domos alienígenas fueron descubiertos, más o menos por azar, por el Doctor John Taylor en el 2076. Después de ser excavados y examinados cuidadosamente, los líderes coloniales decidieron transformar las bóvedas en una estructura para la colonia. Se trasladaron los módulos de alojamiento a las cercanías de los domos y poco después comenzó su adaptación. En el 2077 se mudaron los primeros colonos. Los domos no son tales, en realidad se parecen mucho más a gigantescas gotas de cemento. Sin embargo, cuando se excavaron por primera vez, sólo sobresalían las cúpulas y parecían domos auténticos. Las excavaciones posteriores demos-

traron que no era así, pero el nombre permaneció y no ha sido cambiado.

Aunque en Marte todos saben que los domos no son de origen humano, los científicos y los líderes de la colonia han revelado muy poco al público general. Se sabe que los domos son increíblemente viejos (según los rumores podrían tener millones de años) y que son obra de marcianos nativos. También se sabe que el material con el que están hechos los domos es casi indestructible y que las estructuras principales apenas han sufrido el paso del tiempo. Esto no es así en el interior, donde hace mucho que todo fue reducido a polvo, dejando como resultado un cascarón vacío. Aunque los domos son obviamente alienígenas, las estructuras no son desagradables al ojo humano y parecen haber sido construidas por criaturas semejantes a nosotros. A los constructores de los domos se les llama cariñosamente «marcianitos» (N. de T.: «Marties» en el original) y contar historias sobre ellos se ha convertido en un pasatiempo popular.

El acceso al interior de los domos se consigue a través de dos robustas compuertas, construidas con materiales del «Phoenix». Estas compuertas se montaron sobre aberturas ya existentes en los domos, ya que el material alienígena que los forma ha resultado ser resistente a todas las herramientas humanas disponibles. Las estructuras interiores han sido construidas mezclando partes del «Phoenix», partes de módulos de alojamiento desechados, y algunos materiales de manufactura nativa. Los interiores están bien contruidos (especialmente teniendo en cuenta los materiales de los que han dispuesto los colonos) y no ha habido fallos estructurales hasta la fecha.

La vida en los domos es bastante mejor que en los módulos de alojamiento, pero todavía no hay suficiente espacio habilitado para alojar a todos los colonos. Los principales problemas diarios en los domos son la superpoblación y la falta de intimidad. Sin embargo, estos problemas se van aliviando poco a poco conforme se completan nuevos habitáculos. Los domos colonizados tienen tres pisos.

Nivel 1 Compuertas A y B

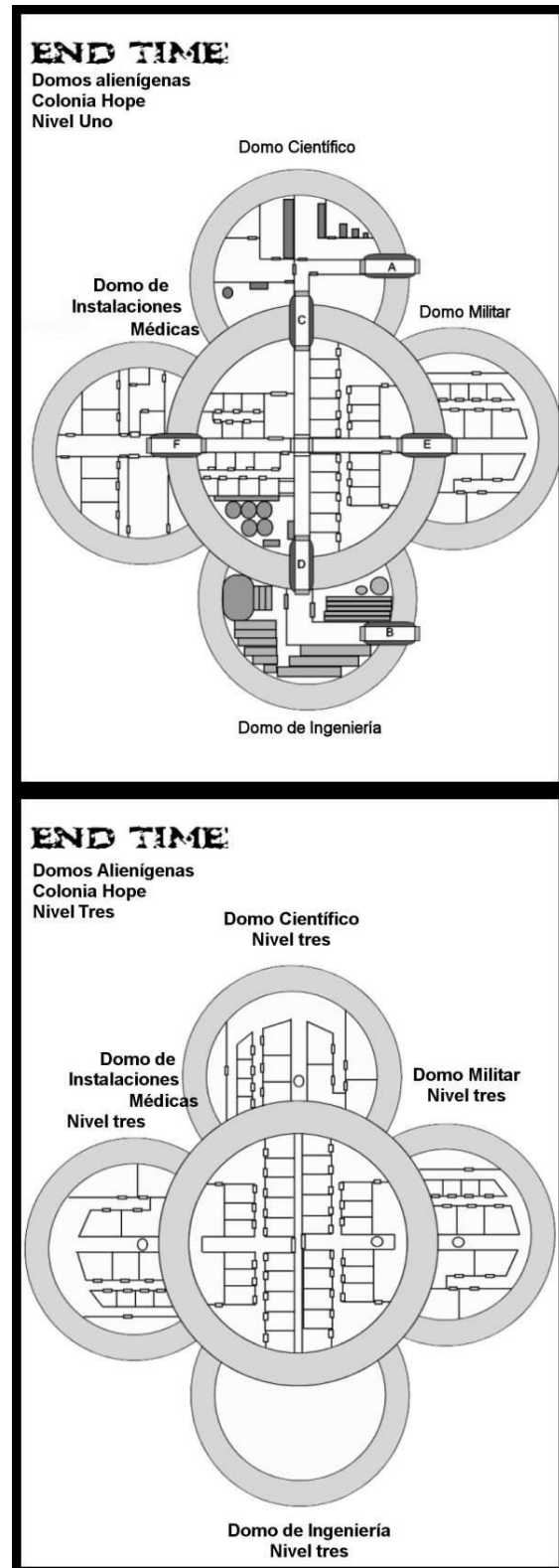
Son las esclusas que dan al exterior. Están compuestas por puertas dobles, muy robustas y que tienen sus propios generadores de reserva. En caso de emergencia también se pueden manejar manualmente (aunque es un procedimiento lento y pesado). Las cerraduras están equipadas con un dispositivo de seguridad que impide que se abran las dos puertas simultáneamente.

Compuertas C, D, E y F

Son compuertas interiores y funcionan igual que las exteriores. Sus letras se usan para designar las áreas que encieran en el domo principal. Por ejemplo, el Área FD es la que está situada entre el domo de Instalaciones Médicas y el domo de Ingeniería.

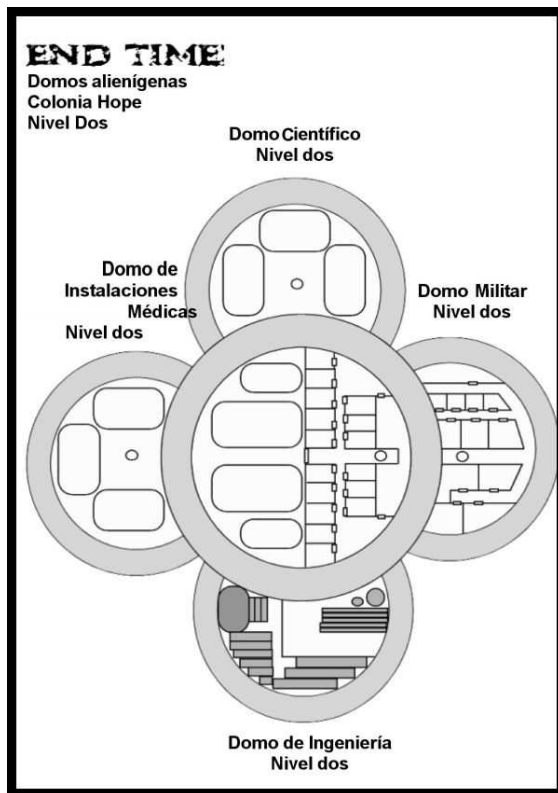
Domo de Ciencia

Este domo se usa, obviamente, para investigaciones científicas de diversa naturaleza. El domo contiene varios laboratorios y áreas de investigación, todos ellos bien equipados considerando las condiciones. Los laboratorios más activos son los relacionados con la producción de organismos a medida dedicados a la terraformación de Marte. Estos laboratorios se encuentran cuidadosamente sellados y con continuas medidas de seguridad para minimizar las posibilidades de que ocurra un accidente. La mayoría del resto de los laboratorios se



dedica al estudio de artefactos alienígenas que se han encontrado en el planeta. Las áreas de investigación se dedican principalmente a desarrollar nueva tecnología que facilite la vida sobre Marte. Por supuesto, hay numerosos rumores sobre lo que se investiga en estas secciones. El más extendido es que hay un proyecto para crear

humanos modificados que puedan sobrevivir en la atmósfera marciana. Pero sólo es un rumor, por supuesto...



Domo de Instalaciones Médicas

Para los humanos la vida en Marte es dura y peligrosa en extremo, y las lesiones son habituales. Para poder tratar con los problemas médicos, se ha dedicado una parte importante del domo de Instalaciones Médicas a cuidados hospitalarios. Aunque de la Tierra sólo se trajo una cantidad reducida de material médico (y la mayor parte se ha gastado), las instalaciones médicas de la colonia están bastante bien equipadas gracias a la inventiva de los ingenieros coloniales. Debido al alto número de heridas tratadas, el personal médico es muy hábil (tienen una gran experiencia práctica). Con la tecnología y las técnicas disponibles se puede tratar casi cualquier herida y enfermedad con rapidez y eficiencia (obviamente, no hay problemas con los seguros médicos). Sin embargo, hay rumores que dicen que los líderes coloniales han ordenado a los médicos acabar con la vida de los colonos que sean incapaces de contribuir a la colonia, aunque pudieran sobrevivir, algo que, por supuesto, niegan todos los médicos.

Los alojamientos de esta sección incluyen habitaciones estándar que también sirven como habitaciones hospitalarias. Durante los desastres particularmente importantes, muchas de estas habitaciones se convierten en quirófanos de emergencia. Los colonos asignados aquí suelen ser personas jóvenes y solteras, que viven en una sección amplia de tipo cuartel y sometidos a una férrea supervisión. La mayor parte del personal médico vive en el domo central.

Domo de Alojamientos

Los alojamientos están siendo reconstruidos, debido a un loco que hizo estallar una bomba en este sitio. Actualmente hay cuatro habitaciones operativas, pero

los cuartos de baño y las cocinas no funcionan aún a pleno rendimiento. La mayor parte de esta sección está ocupada por los obreros que trabajan en la reconstrucción. Se espera que, una vez completo, este domo pueda albergar a siete familias numerosas y a cuatro parejas solas o con un niño.

Domo de Ingeniería

Este domo contiene tanto el generador principal de la colonia como los sistemas de soporte vital. El generador fue originariamente el reactor principal del «Phoenix» y, salvo por pequeños accidentes, ha funcionado con fluidez a lo largo de los años. Es evidente que en cierto modo es arriesgado mantener una planta energética en el interior de la estructura principal de la colonia, pero no hay recursos disponibles para poder instalarla a una distancia segura de las instalaciones coloniales. De todos modos, los científicos de la colonia suponen que la estructura del domo podría aguantar con garantías las consecuencias de cualquier accidente. El material que forma el domo también parece inmune a casi todas las formas conocidas de radiación, incluyendo la radiación cósmica y los rayos gamma, por lo que esta colonia no requiere una protección especial como las demás.

Los sistemas de soporte vital del domo proceden principalmente del «Phoenix». Son sistemas extremadamente fiables y su funcionamiento no ha fallado en ninguna ocasión. Sin embargo ha sido redirigido y reconstruido tantas veces que los diseñadores del «Phoenix» (allá donde estén) difícilmente podrían reconocerlos.

Domo Principal, Área C-F: Administración y Control

Aquí se encuentran las oficinas de los seis Magistrados de Hope: el Presidente Colonial, el Jefe Científico, el Jefe de Seguridad, el Ingeniero Jefe, el Jefe Médico y el Director Informático. El Consejo de la colonia elige al Presidente Colonial, y éste nombra al resto de los Magistrados. Cada oficina tiene un ordenador apropiado para las tareas de su ocupante y áreas de trabajo para sus asistentes. Las dos habitaciones mayores son salas de reuniones donde se reúne el Consejo, formado por los magistrados y los Representantes de los colonos de Hope y Bradbury.

Domo Principal, Área D-F: Centro Informático y Tecnológico

Si el Domo de Ingeniería es el corazón y los pulmones de la colonia, éste es el cerebro. En esta zona se encuentra el ordenador central del «Phoenix». Esta computadora monitoriza y dirige la mayoría de los sistemas de la colonia (incluyendo el reactor y el soporte vital), maneja las comunicaciones de las PDA, y realiza muchas otras tareas importantes. El ordenador central se conserva en una habitación aislada y sellada, y tiene su propio generador y baterías de emergencia. Su acceso está limitado a personal clave y la compuerta de entrada tiene numerosos sistemas de seguridad para evitar el acceso no autorizado.

Dos de las ocho habitaciones más pequeñas se usan para el control y monitorización del ordenador central. Estas estaciones están atendidas las veinticuatro horas del día. El resto de las habitaciones se usan para la investigación y el desarrollo tecnológico que necesite un uso informático intensivo. La mayor parte de este trabajo consiste en desarrollar nuevos diseños informáticos, depurar los diseños existentes, y el desarrollo de software.

Domo Principal, Áreas D-E y C-E: Alojamientos

Esta área contiene dieciséis apartamentos para cuatro personas (la típica familia) con cocina, lavabos, etc. Los apartamentos son bastante pequeños, pero están bien contruidos y distribuidos para aprovechar al máximo el espacio disponible. Las cocinas son muy avanzadas y los cocineros pueden hacer maravillas con los alimentos producidos en las cubas del segundo nivel. Los lavabos funcionan bien y están directamente conectados al sistema de reciclaje (un hecho que no difunden los ingenieros, aunque los deshechos se procesan minuciosamente o se usan para abonar). Las habitaciones se construyeron a partir de varias secciones del «Phoenix» y de módulos de alojamiento desmantelados.

Nivel 2

Al segundo piso se accede a través de paneles y ascensores mecanizados (mostrados en los mapas como círculos). En realidad el segundo piso fue el primero en construirse, ya que los elementos de gran tamaño (como los depósitos desmantelados) tenían que trasladarse a través de los domos.

Domo de Ciencia

Esta zona contiene los depósitos de oxígeno principales y el equipo de reciclado de aire del domo. Los depósitos originalmente eran parte del «Phoenix». Fueron desmontados, trasladados, y ensamblados en este lugar. El acceso a los depósitos está rigurosamente restringido para evitar accidentes.

Domo de Instalaciones Médicas

Aquí se encuentran los depósitos de agua principales y el equipo de potabilización del agua. Los depósitos formaban parte del «Phoenix» y, al igual que los de oxígeno, fueron desmantelados y traídos a este lugar para su reensamblaje. Su acceso está igualmente restringido para evitar accidentes.

Domo de Alojamientos

Esta área es idéntica a la zona de alojamientos del primer piso. Debido a la bomba citada anteriormente, la zona se encuentra todavía bajo reconstrucción. Cuando se complete su reparación podrá albergar a siete familias numerosas y a cuatro parejas sin hijos. En estos momentos, sin embargo, todavía hay agujeros de la explosión en la planta.

Domo de Ingeniería

Debido al gran tamaño del reactor y los sistemas de soporte vital, no hay un segundo piso en el domo de ingeniería. De aquí al techo este domo se encuentra deshabitado.

Domo Principal

El área más cercana al domo de instalaciones médicas es el tanque de hidroponía principal. La comida de la colonia surge de aquí; la mayoría de los alimentos provienen de organismos cultivados en cubas, estrechamente emparentados con algas y levaduras, que son muy ricos en proteínas e hidratos de carbono. Los tejidos de estos materiales se cultivan, se procesan y se sirven en formas variadas. Aunque es muy nutritiva, esta comida no es precisamente un manjar. Los colonos llaman a estos organismos «comestibles» o, simplemente, «porquería» (N. de T.: juego de palabras entre «food stuff» y «stuff»). Para dar cierta variedad, también se

cultivan ciertas plantas, como tomates. No es necesario decir que no hay carne real disponible en Marte (salvo carne humana, claro). Las hortalizas de verdad a menudo se dan como recompensa o incentivo entre los colonos. Los depósitos se construyeron con partes del casco del «Phoenix».

La zona del Domo Principal más cercana al domo de alojamientos contiene las viviendas del segundo nivel. Esta zona es igual que los alojamientos del primer piso que hay justo debajo.

Nivel 3

El tercer piso es el más recientemente construido en los domos. También será el último, ya que la cima de los domos se encuentra repleta de maquinaria alienígena, construida con el mismo material indestructible con el que están hechos los domos. Los científicos de la colonia están desconcertados con esta maquinaria y no tienen ni idea de cual puede ser su propósito. Sin embargo, como parece que estas máquinas son completamente inertes, los científicos no están demasiado preocupados por su posible peligrosidad. Para llegar al tercer piso se pueden usar varios paneles de acceso (no mostrados en el mapa) y varios montacargas (representados en el mapa como pequeños círculos). Los ingenieros planean instalar eventualmente ascensores que permitan acceder fácilmente a todos los pisos del domo pero, por ahora, desplazarse por las instalaciones puede resultar complicado.

Domo de Ciencias, Domo de Alojamientos y Domo de Instalaciones Médicas

Cada una de estas áreas tiene habitaciones para cinco familias y dos parejas sin hijos. El área incluye cocinas, lavabos y zonas de recreo. Estas habitaciones son muy semejantes a las del segundo piso, pero son más nuevas y están construidas algo mejor. El tercer piso del Domo de Alojamientos todavía está habitado, pues no fue afectado por la bomba. Sin embargo, debido a los daños de la explosión, el acceso a este piso es bastante complicado, incluso ligeramente peligroso.

Domo de Ingeniería

En este piso el domo se encuentra prácticamente vacío.

Domo Principal

El domo principal contiene treinta y dos apartamentos familiares con cocinas, lavabos y zonas de recreo. Son muy similares a los de las plantas inferiores, pero más nuevos y algo mejor contruidos.

Colonia Bradbury

La Colonia Bradbury comenzó en el 2131 y recibió su nombre por Ray Bradbury, el autor de los relatos posiblemente más famosos sobre Marte. Esta colonia se encuentra bastante lejos de Hope, principalmente por dos razones. La primera es que la distancia entre ambas hace menos probable que un desastre alcance a ambas colonias. La segunda es que las ruinas alienígenas intactas y utilizables son difíciles de encontrar, y el domo de Bradbury fue en su momento el más cercano descubierto.

El domo de Bradbury está hecho del mismo material que el de Hope, y tiene un diseño muy similar. Por ello, los científicos afirman convencidos que los domos fueron contruidos todos por una sola civilización. Al

contrario que los domos de Hope, en las ruinas sobre las que se levanta Bradbury sólo hay un domo aislado. Los científicos no están seguros de las causas, pero el hecho de que las ruinas sean menores que las de Hope sugieren que estas ruinas fueron las de una ciudad de menor tamaño, y que por lo tanto no necesitaban una estructura mayor. Al igual que los domos de Hope, el domo de Bradbury es más bien una estructura con forma de gota.

La colonia Bradbury contiene además del domo alienígena, una torre de control y una pista de aterrizaje muy similares a las de Hope. También hay otra pista cercana para el aterrizaje de naves mayores.

Nivel 1

Al primer nivel se accede por una robusta puerta sellada muy similar a las de Colonia Hope. El domo se divide en cuatro secciones principales:

Administración y Alojamientos: Esta sección contiene las oficinas de administración y cuatro alojamientos. Las oficinas son tres: la del Presidente de Bradbury, la del Ingeniero Jefe, y la del Jefe de Seguridad. Las otras zonas son salas reuniones y el centro de control y comunicaciones.

Alojamientos: Cada sección contiene ocho apartamentos. Hay lavabos públicos, cocinas, y salas de recreo. Esta zona fue bastante bien construida y se mantiene en buenas condiciones.

Ciencia e Ingeniería: En esta sección se encuentra el generador de energía, los sistemas de soporte vital, y los laboratorios. El generador fue construido a partir del reactor secundario del «Phoenix» y los sistemas de soporte vital son los de reserva de la misma nave. Los laboratorios tienen instrumentos muy avanzados y casi todos se dedican a la investigación de artefactos extraídos de las ruinas alienígenas cercanas. El acceso a los laboratorios está restringido a casi todo el personal de la colonia y ha habido rumores de graves accidentes en los mismos.

Nivel 2

Al segundo nivel se accede mediante un montacargas y varias compuertas de acceso. Se planea instalar un ascensor en cuanto los materiales estén disponibles.

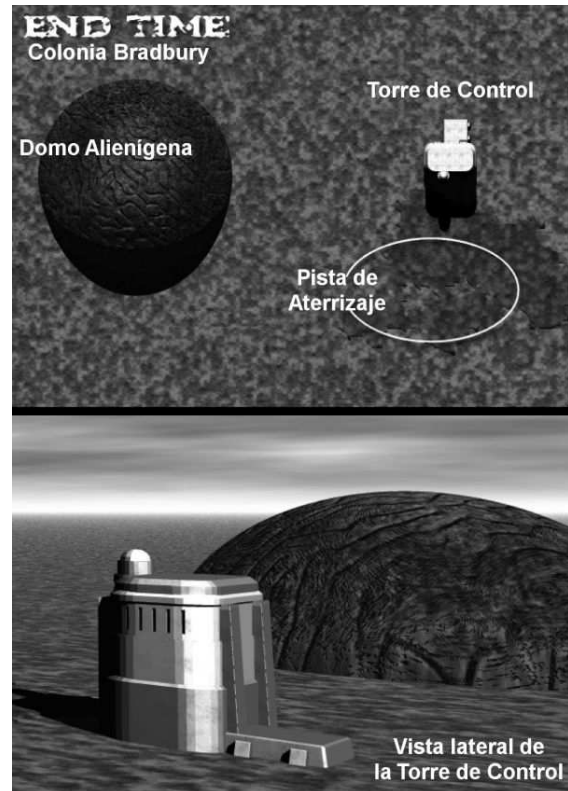
Hidroponía: Esta zona, siempre repleta de humedad, contiene tres tanques de hidroponía que proporcionan a la colonia comida y oxígeno en una buena cantidad. Esta comida es igual que los «comestibles» producidos en las cubas de Hope. El acceso está estrictamente restringido, para evitar posibles accidentes.

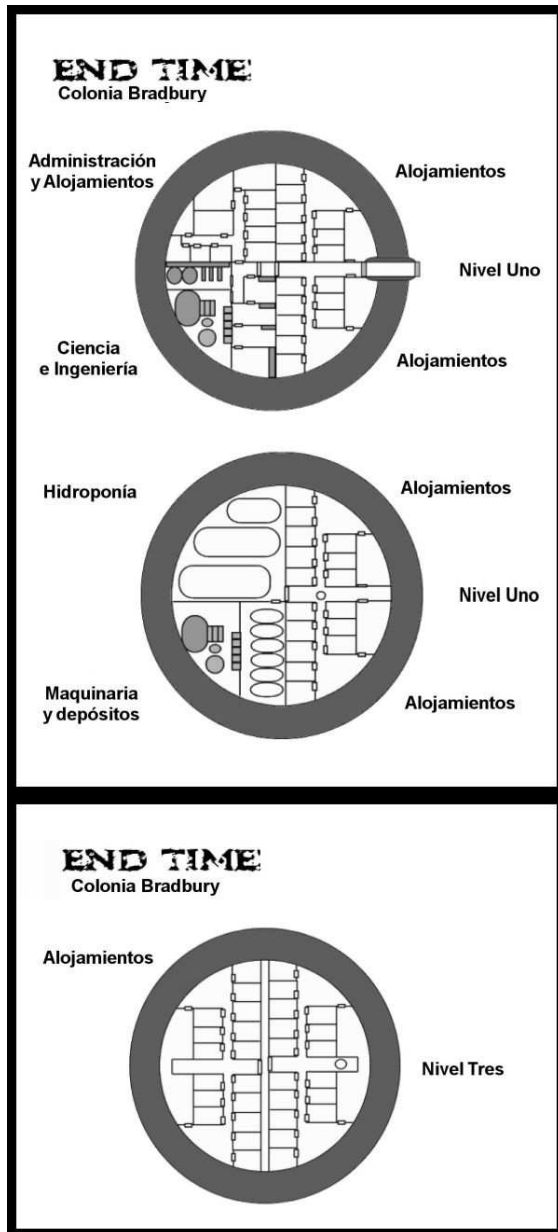
Ingeniería y Depósitos: Esta área tiene una sección abierta en la que se extienden el generador y los sistemas de soporte vital. Los depósitos de este piso contienen el oxígeno y el agua de la colonia. También se encuentran aquí los sistemas de reciclado de agua y oxígeno, que fueron extraídos del «Phoenix» y funcionan bastante bien. Esta sección se encuentra prohibida para casi todo el personal.

Alojamientos: Esta zona es igual a su equivalente en el primer piso.

Nivel 3

Al tercer nivel se accede mediante un montacargas y compuertas de acceso. Contiene alojamientos similares a los de los niveles anteriores.





MURROQUES DE MARTE

Cthunund uleths, raza independiente menor

Los cthunund uleths son una raza horrorosa de viajeros interplanetarios. Físicamente, son seres amorfos capaces de asumir casi cualquier forma alterando la distribución de su masa corporal, desarrollando apéndices y cambiando de color y textura. En su forma natural sin modificar, un cthunund uleth aparece como una masa semitranslúcida de limo verde grisáceo. De su masa corporal sobresalen tentáculos a modo de azotes, recubiertos de espinas afiladas como agujas. Varios órganos parecidos a ojos palpitán por la superficie de la masa, constantemente absorbidos y moldeados por ésta. Los cthunund uleths tienen una capacidad sensorial básica ligeramente superior a la humana, con la excepción de que no tienen órganos auditivos naturales.

Los cthunund uleths son una raza de nómadas interestelares y viajan de mundo en mundo en busca de formas de vida menores de las que alimentarse. Al igual que los mi-go y algunas otras razas, los cthunund uleths son capaces de volar a través del espacio interestelar y sobrevivir en un vacío extremo.

Los cthunund uleths llegaron a Marte hace incontables eones e hicieron la guerra a los avanzados y pacíficos nativos de aquel fértil mundo. La guerra prosiguió con furia durante algún tiempo, hasta que los terribles cthunund uleths erradicaron casi por completo a los marcianos. Los victoriosos cthunund uleths se instalaron en algunas ciudades marcianas y empezaron a construir sus propias ciudades subterráneas en las que vivir. También intentaron algunas expediciones a la Tierra, pero fueron rechazados por las otras razas que ya se habían establecido allí. Gobernaron Marte durante algún tiempo hasta que sus sacerdotes trajeron a Vulthoom al planeta. Vulthoom, conocido por los cthunund uleths como Gsarthotegga, convirtió el mundo rápidamente en tierras yermas y llevó casi al exterminio a los cthunund uleths alimentándose de ellos. Los pocos cthunund uleths que quedan son aquellos contados supervivientes que se esconden entre las ruinas de las antiguas ciudades o los servidores vivos de Vulthoom que comparten su ciclo vital.

En su forma natural, los cthunund uleths atacan a otros organismos con sus tentáculos como látigos. Estos tentáculos infligen sólo una cantidad de daño moderada, pero están recubiertos con protuberancias como agujas que se clavan en las víctimas. Una víctima alcanzada por un tentáculo tendrá varias de esas agujas clavadas en su cuerpo que le inyectarán toxinas y diversos microorganismos en el cuerpo. Estas toxinas infligen un daño adicional de 1D6 puntos y los microorganismos sirven para descomponer el cuerpo de la víctima de modo que cuando muera los cthunund uleths puedan alimentarse de los licuados restos. Cuando un cthunund uleth se alimenta de una víctima, absorbe tanto parte del material genético de ésta como de los contenidos de su cerebro. Tras la absorción, un cthunund uleth puede moldear con su cuerpo un duplicado similar a la víctima. Esta copia puede ser descubierta por aquellos que conocieran a la víctima si superan una tirada de

Idea (notarán ciertos fallos en la imitación). Los cthunund uleths también tendrán acceso a parte de la memoria de la víctima, de modo que pueden hacer una imitación bastante convincente y utilizar algunos recuerdos de ésta. En lo que se refiere a «recordar» un tipo de información en concreto, los cthunund uleths deben sacar menos de su INT×5, sumando 5% al resultado por cada hora transcurrida desde que absorbieron a la víctima. De este modo, los cthunund uleths olvidarán con el tiempo todo lo robado a sus víctimas. Sin embargo retendrán permanentemente su habilidad de duplicarlas. Cuando imita a una víctima, un cthunund uleth puede utilizar las armas naturales (corporales) de ésta así como sus medios de locomoción. Por supuesto, sólo puede imitar a aquellas víctimas de igual o menor tamaño que él (compactando su cuerpo para copiar formas más pequeñas).

Cthunund uleths, polimórficos malignos

Características	Tiradas	Media
FUE	2D6+10	17
CON	3D6+4	14-15
TAM	4D6+4	18
INT	3D6	10-11
POD	3D6	10-11
DES	3D6	10-11
Mov	6/8 (volando)	

Bonificación media al daño: +1D6

Ataques: Tentáculo* 45%; daño 1D6 + toxinas*Puede atacar con DES/3 tentáculos por turno (redondeando hacia arriba) a su puntuación de DES correspondiente. Por ejemplo, un cthunund uleth con DES 9 atacará a DES 9, DES 6 y DES 3.

Armadura: Ninguna, pero su materia alienígena hace que todas las armas que puedan empalar causen el mínimo daño posible.

Hechizos: Cada uno tiene una probabilidad igual a su INT×2 de conocer 1D3 hechizos.

Pérdida de Cordura: Ver a un cthunund uleth en su forma natural cuesta 1/1D10 puntos de COR, y posiblemente menos (pero no más) en cualquier otra forma.

Marcianos auténticos, raza independiente menor

Llevados al borde de la extinción por los horribos cthunund uleths, los pocos supervivientes marcianos auténticos perviven en cámaras de preservación ocultas, a la espera del día en que sean rescatados por seres más amables que los cthunund uleths. Físicamente, los marcianos son humanoides delgados y muy altos. Carecen prácticamente de vello corporal y tienen tres pares de ojos. Un par está situado a ambos lados de la cabeza, montado en pequeños salientes. Esos ojos se limitan a detectar el movimiento y no están preparados para distinguir objetos con precisión. El segundo par de ojos se sitúa más o menos donde estarían en una cabeza humana. La visión de éstos es ligeramente inferior a la media humana. El tercer par de ojos se sitúa bajo el segundo, justo por encima de la boca de los Marcianos. Estos ojos sólo les sirven para ver de cerca, pero equivalen a una lupa de alta potencia. La boca de los Marcianos es una línea vertical en el rostro y está rodeada de dientes afilados como agujas. Los Marcianos tienen una segunda hilera de dientes al comienzo de la garganta, que equivalen a las muelas de los humanos. El resto del

cuerpo se asemeja a grandes rasgos al de los humanos, salvo porque tienen seis dedos en cada extremidad y agallas para respirar en el pecho. El color de los Marcianos varía desde el marrón claro al gris oscuro.

La civilización marciana floreció durante muchos miles de años y alcanzó un alto grado de desarrollo científico y artístico. A pesar de su gran conocimiento, no estaban preparados para el aciago día en que los cthunund uleths llegaron de las estrellas para asesinarlos y tomar sus ciudades. Con apenas aptitud militar ni experiencia en la lucha, los pacíficos Marcianos fueron expulsados de sus ciudades y la mayoría pereció de forma terrible. Unos pocos lograron sobrevivir y entraron en animación suspendida en una ciudad marciana oculta, junto a la totalidad de los conocimientos de su raza. Están esperando el día en que puedan reclamar la superficie de su mundo natal y restablecer su perdida civilización.

Los Marcianos consideran la violencia y la lucha cuerpo a cuerpo desagradables, aunque sí que tienen una curiosa arma parecida a una carabina que dispara una poderosa descarga energética. La ciudad marciana oculta está repleta de maravillas tecnológicas diversas y es un almacén de información y arte de la cultura marciana.

Marcianos, Durmientes de una Era perdida

Características	Tiradas	Media
FUE	2D6	7
CON	3D6	10-11
TAM	3D6	10-11
INT	4D6	14
POD	3D6	10-11
DES	3D6	10-11
Mov	8 (volando**)	

Bonificación media al daño: 0

Armas: Arma energética* 25%, daño 4D6

* El arma energética marciana tiene 25 cargas y un alcance de unos 80 metros.

** N. del T.: Posiblemente sea una errata, no parece que los marcianos vuelen.

Vulthoom (Gsarhtotegga, El Devorador de Mundos), Primigenio

«De alguna manera, el ser era como una planta gigante, con innumerables raíces, pálidas e hinchadas, que se ramificaban desde un tronco bulboso central. Este tronco, semioculto, estaba rematado por una copa de color bermellón como un monstruoso capullo; y de la copa crecía una figura élfica, de color perla y formada con exquisitas belleza y simetría...». Clark Ashton Smith «Vulthoom».

Vulthoom es una horripilante criatura que parece ser cuasi vegetal. Sin embargo, su parecido con las plantas normales se reduce a una similitud de función. Mientras que las plantas normales obtienen su sustento absorbiendo pequeñas cantidades de nutrientes, agua y otras materias a través de sus raíces, el terrorífico Vulthoom deseca en gran medida los mundos vivos de los que se alimenta. Vulthoom extrae de la indefensa tierra valiosos nutrientes, agua y minerales, y también las mismísimas esencias vitales de cualquier criatura lo suficientemente desafortunada como para enmarañarse en sus pseudo-raíces. A diferencia de las plantas normales, que contribuyen a su entorno, Vulthoom deja secos mundos

enteros y abandona después sus cáscaras sin vida en busca de otro planeta fresco que devorar.

Vulthoom es extremadamente inteligente, listo y (a pesar de sus bastos hábitos alimenticios), posee un intelecto agudo y muy sofisticado. Por ello, prefiere actuar sutilmente para conseguir lo que quiere, y aprovechará al máximo sus poderes de razonamiento y persuasión para ganar seguidores que le ayuden en su búsqueda de sustento. Por supuesto, esto no es incompatible con métodos más viles para conseguir lo que desea.

Vulthoom posee unos sentidos muy desarrollados y tiene la habilidad de ampliar su campo de percepción sobre grandes extensiones de espacio y tiempo. Así, es capaz de ver y oír (y quizás dispone de otras habilidades sensoriales que le proporcionan datos adicionales) áreas que distan mucho de él tanto espacial como temporalmente. Sin embargo, no es omnisciente y necesita concentrar activamente su atención para ser consciente de cualquier zona en particular del espacio y del tiempo. Aunque Vulthoom puede hablar, también tiene la habilidad de comunicarse telepáticamente con cualquier ser sintiente capaz de hablar en un radio de unos dos kilómetros. La voz mental de Vulthoom es suave y melodiosa, y puede resultar extremadamente persuasiva. También tiene ligeras cualidades hipnóticas de modo que aquellos que la escuchen deberán tirar su PODx5 para evitar ser influidos por él (trata esto como un éxito en Charlatanería si la víctima falla su tirada).

Su principal modo de ganar servidores es produciendo una droga, de dulce aroma, que altera la consciencia. Aquellos que inhalen la sustancia deben tirar su Constitución en 1D100 para eludir pasar 1D6 horas de vívidas alucinaciones de los gloriosos jardines paradisíacos del mundo originario de Vulthoom (devorado hace largo tiempo). Las víctimas que sucumban a la sustancia deben tirar su PODx5 para evitar volverse adictas a ella. Los que cojan adicción serán sumamente vulnerables a las sugerencias mentales de Vulthoom y deben enfrentar su Poder con el de Vulthoom para evitar obedecerlo (siempre que la víctima desee resistirse). Por supuesto, como la droga es en extremo adictiva físicamente, la mayoría de víctimas obedecerán por su necesidad de más «dosis». Vulthoom puede producir suficiente droga como para afectar un área de 200 metros de radio y dispone de plantas de su mundo capaces de producir la sustancia en un radio de veinte metros (con los mismos efectos que la suya).

El ciclo vital de Vulthoom consiste en 1000 años de sueño seguidos de 1000 años de actividad. Utilizando un gas especial que él mismo produce, Vulthoom puede conferir este mismo ciclo a otros seres, garantizándoles algo parecido a la inmortalidad. Este ciclo vital le permite desecar tanto como sea posible un planeta: se alimentará durante mil años y, tras éstos, dormirá mientras el mundo que parasita se recupera y entonces volverá a nutrirse. Por supuesto, el mundo que le hospeda se acaba agotando y se convierte en un desolado yermo. Cuando Vulthoom duerme, sus largos y extensos zarcillos se marchitan. Por ello, los humanos aún no han encontrado una prueba definitiva de su presencia.

El cuerpo de Vulthoom se compone de un tronco central, que alberga sus órganos de razonamiento y demás componentes vitales, y del cual emergen miles de zarcillos como raíces que varían en tamaño desde unos pocos metros a miles de kilómetros. Vulthoom se alimenta por medio de estos zarcillos. Dañar a los zarcillos causa dolor a Vulthoom, pero sólo el daño producido al tronco le hiere realmente. Si su tronco es destruido, el lejano extremo de un zarcillo brotará y crecerá hasta formar un nuevo tronco, permitiéndole así sobrevivir. Sin embargo, le serán necesarios 1000 años de letargo antes

de reanudar su ciclo. La única manera de acabar con Vulthoom es destruyendo cada parte de él, lo cual no es tarea fácil.

Pero, a pesar de su gran poder, Vulthoom es incapaz de trasladarse de un mundo a otro y debe encontrar seguidores que le lleven a sus nuevas fuentes de suministros. Tras consumir indecibles mundos, hace mucho tiempo que Vulthoom fue traído a Marte por sacerdotes de los cthunund uleths, una raza horripilante que casi había exterminado a los Marcianos nativos. Los viles cthunund uleths adoraban a Vulthoom como Gsarhtotegga, El Devorador de Mundos, y sus sacerdotes fueron engañados y drogados para traerlo a Marte. A medida que Vulthoom drenaba la vida del mundo, contaminaba la atmósfera y, en general, provocaba la ruina, los cthunund uleths se retiraron a las profundidades de sus ciudades subterráneas y, finalmente, su civilización desapareció. Por último, los mil años de consciencia de Vulthoom llegaron a su fin y se sumergió en otros mil años de sueño en el corazón de una ciudad marciana. Despierta cada mil años sólo para no hallar salida de Marte y todavía espera el día en que despierte y encuentre algún ser que le lleve a un nuevo mundo.

En combate, Vulthoom lucha con sus zarcillos, y puede destinar 1-3 de estos apéndices a cada atacante. Los zarcillos varían de tamaño e infligirán un valor entre 1D6 y 4D6 puntos de daño si golpean con éxito. Cada golpe también quita a la víctima 1D4 puntos de Fuerza (por la pérdida de fluidos y tejidos). Las víctimas que sobrevivan al ataque de Vulthoom pueden recuperar sus fuerzas a un ritmo de hasta 1D3 puntos al día, siempre que descansen y reciban los cuidados médicos adecuados. Vulthoom puede atacar en cualquier lugar donde tenga zarcillos. Las características siguientes corresponden al tronco de Vulthoom, que es su única parte verdaderamente vulnerable.

Vulthoom (Gsarhtotegga, El Devorador de Mundos)

FUE 25	CON 50	TAM 20	INT 25
POD 25	DES 06	Mov 0	PV 35

Bonificación media al daño: n/a

Armas: Zarcillos 70%, daño de 1D6 a 4D6 más concusión.

Armadura: Ninguna, pero regenera a ritmo de 2D10 puntos de vida por turno (reabsorbiendo sus zarcillos).

Hechizos: A discreción del Guardián.

Pérdida de Cordura: Ver a Vulthoom cuesta 1/1D10 puntos de COR.



REGLAS DE CORDURA Y LOCURA PARA END TIME

Psicoanálisis

Al contrario que en zonas más primitivas, esta habilidad se ha convertido en una disciplina científica dedicada a reparar mentes dañadas. El tratamiento requiere tanto de métodos tradicionales de asesoramiento como de tratamiento químico avanzado y terapia de realidad virtual para ayudar a reordenar y reparar la psique del paciente. Esta habilidad se puede usar de dos maneras. En primer lugar, puede usarse como una especie de primeros auxilios mentales. En este caso, un uso exitoso puede recuperar a un investigador que sufra de locura temporal o darle puntos de cordura durante una locura indefinida. En segundo lugar, puede ser usada en un tratamiento a largo plazo. En este caso, cada semana de tratamiento continuado (de dos a cuatro horas diarias) recupera 1D3 puntos de Cordura perdida. Un individuo podrá recuperar pero no incrementar su Cordura de este modo. Por ejemplo, un investigador con una Cordura inicial de 65 que haya perdido diez puntos sólo podrá recuperar Cordura hasta llegar a 65. En ningún caso servirá esta habilidad para aumentar la cordura de una persona por encima de su PODx5 ni por encima de 99 menos su puntuación en la habilidad de Mitos de Cthulhu. La puntuación básica para esta habilidad es 01%.

Cordura y Locura

La Cordura es el estado natural de la mente humana. El balance mental que constituye la Cordura es dañado por la exposición al terror, especialmente el horror de los Mitos (ya que estos seres y sus actividades son chocantes, sobrenaturales e inexplicables).

Los encuentros y experiencias terroríficas pueden hacer que se pierdan puntos de Cordura, lo que puede resultar en una locura temporal, indefinida, e incluso permanente. Aunque el equilibrio mental original puede ser restaurado y los puntos de Cordura perdidos pueden ser recuperados, la locura puede dejar una marca perdurable en el investigador.

La locura es causada por la pérdida de demasiados puntos de Cordura en un corto periodo. Aunque la locura no es consecuencia directa de una baja Cordura (pero siempre por encima de cero), un bajo número de puntos de Cordura hace a un investigador más vulnerable a experiencias traumáticas.

La cordura de un investigador puede ser recuperada tanto en cuestión de minutos como en unos cuantos meses. En algunos casos, los investigadores estarán avocados a la locura y jamás se recuperarán. Ha de quedar claro que recuperarse de una locura no es lo mismo que recuperar puntos de Cordura, puesto que un investigador puede recuperarse de una locura sin ver incrementados sus puntos de Cordura.

Los investigadores pueden ganar puntos de Cordura e incluso aumentar su máximo de puntos. Cualquier incremento en la habilidad de Mitos de Cthulhu disminuye los puntos máximos de Cordura de un investigador en

igual cantidad. El incremento en esta habilidad no reduce la Cordura directamente. Sin embargo, si el incremento en la puntuación en Mitos de Cthulhu del investigador reduce su máximo de puntos de Cordura por debajo de su Cordura actual, los puntos de Cordura deberán ajustarse en consonancia.

La Cordura se indica de tres maneras: la característica COR (que es PODx5 cuando se crea el investigador), el máximo posible de Cordura (99 menos Mitos de Cthulhu), y la Cordura actual (que puede ser, y normalmente será, diferente a la característica COR).

El uso de la COR

La característica Cordura es el producto de multiplicar PODx5 en el momento de la creación del investigador. No cambia aunque el POD crezca o decrezca. Incluso aunque un investigador pierda toda su Cordura, la característica COR no varía. La COR representa el máximo de puntos de Cordura que pueden recuperarse mediante psicoanálisis.

Puntos máximos de Cordura

La habilidad Mitos de Cthulhu representa la comprensión que un investigador tiene sobre ciertos aspectos de los Mitos. Una vez adquirido, este horrible conocimiento nunca puede ser olvidado del todo, y el investigador «cambia» equilibrio mental por dicho conocimiento. Debido a los desgarradores efectos que el entendimiento de los Mitos acarrea, la cordura del investigador se debilita a la vez que su comprensión de los Mitos aumenta.

En términos de juego, la Cordura actual de un investigador nunca puede ser mayor que 99 menos su puntuación en la habilidad Mitos de Cthulhu. Así, un investigador con un 15% en Mitos de Cthulhu no podrá tener más de 84 puntos de Cordura (y probablemente tenga menos).

Cuando la Cordura de un investigador comience a mermar, su jugador debería considerar el retirarlo, o al menos dejarlo al margen de expediciones que probablemente vayan a amenazar su Cordura.

Puntos de Cordura actuales

Los puntos de cordura actuales de un investigador representan su equilibrio mental actual y los recursos mentales que le quedan. Este número está registrado en el apartado de Puntos de Cordura en la ficha del investigador.

Encontrarse con criaturas y situaciones horribles o sobrenaturales requiere a menudo que el jugador haga una tirada de Cordura si el guardián lo ve oportuno. Cuando el guardián pida una tirada, el jugador deberá tirar 1D100 y comparar el resultado con los puntos de Cordura que el investigador tenga en ese momento. Si la tirada es menor o igual que los puntos actuales de Cordura, la tirada es exitosa. En caso contrario es un fallo. También se pueden arriesgar puntos de Cordura al leer determinados libros y al lanzar conjuros relacionados con los Mitos. En general, cualquier encuentro con los Mitos puede causar la pérdida de algunos puntos de Cordura.

Una tirada exitosa de Cordura significa que el investigador ha conseguido salvar un pedazo de su mente, ya sea por fuerza de voluntad o por pura suerte. En estos casos, puede que el investigador no pierda cordura o pierda una cantidad mínima (que aún puede ser sustanciosa), posiblemente sin más efecto. En escenarios y estadísticas publicadas las pérdidas de Cordura se muestran como dos números o tiradas de dado separadas por una barra, como por ejemplo 0/1D6. La primera

cantidad es el número de puntos de Cordura que se pierden con una tirada exitosa, y la segunda los puntos que se pierden con un fallo.

Cuándo exactamente hay que hacer una tirada de Cordura queda a discreción del guardián. Sin embargo, cada nueva situación que amenace a la Cordura requiere una tirada. Encarar a un número elevado del mismo tipo de monstruos de una vez o en rápida sucesión generalmente requiere una única tirada de Cordura en el primer encuentro. Encuentros separados por intervalos de tiempo de unas horas o más pueden requerir tiradas separadas debido a que la mente se relaja y se vuelve vulnerable de nuevo.

El fallo en una tirada de Cordura significa siempre que el investigador pierde puntos de Cordura. La pérdida exacta depende de la situación y de lo que decida el guardián. Al determinar dicha pérdida, conviene recordar que hacer el juego entretenido debe prevalecer sobre la aplicación estricta de las reglas y las tiradas de dados.

Mientras que una pequeña pérdida de Cordura sólo aturdirá al investigador momentáneamente, las pérdidas más severas pueden hacer que un investigador se vuelva loco, como se describe más adelante. Si los puntos de Cordura de un investigador llegan a cero, se vuelve loco de manera permanente y sólo puede recuperarse mediante «reconstrucción de la personalidad».

El guardián deberá mirar las pérdidas de Cordura para varias situaciones, seres, y tomos de los Mitos, y consultar la tabla de más adelante.

La descripción por parte del guardián de una situación que afecte a la Cordura debería justificar siempre la amenaza al bienestar físico y mental del investigador. Por ejemplo, un cadáver en una mesa de inspección médica no amenazará a la Cordura de un doctor colonial, pero los restos despedazados de un amigo cayendo por una esclusa de aire sí debería hacerlo.

Acostumbrándose al Horror

En un intervalo razonable de juego, un investigador no debería perder más puntos de Cordura por ver varios monstruos de un determinado tipo que el máximo posible que podría perder por ver a uno sólo. Por ejemplo, en el mismo día o incluso la misma semana de juego, un investigador no debería perder más de seis puntos de Cordura por ver a cualquier cantidad de Mi-Go.

Qué significa exactamente un «intervalo razonable» lo decide el guardián. Cuando el guardián decide que el miedo se ha renovado, el intervalo razonable llega a su fin.

Pérdidas típicas de cordura

Pérdida de cordura	Hecho desencadenante
0/1D2	Encontrarte el cadáver mutilado de un animal
0/1D3	Encontrar un cadáver humano
0/1D3	Encontrar parte de un cuerpo humano
0/1D4	Ver sangre manando de un suministro de agua de la colonia
1/1D4+1	Encontrar un cadáver humano mutilado
0/1D6	Presenciar la muerte de un amigo o familiar
1/1D6+1	Encontrarte a alguien que sabías muerto
0/1D10	Soportar una tremenda tortura
0/1D10	Ver un Vagabundo Dimensional
1/1D10	Ver a los muertos levantarse y caminar
1D10/1D100	Ver al Gran Cthulhu

Incrementar los Puntos de Cordura

Los puntos de Cordura pueden recuperarse después de perdidos e incluso pueden verse incrementados. Mientras que el total de puntos de Cordura de un investigador no exceda el límite de 99 menos Mitos de Cthulhu, tanto la Cordura actual como el máximo podrán aumentar por encima de la COR original del investigador. Sin embargo, la característica COR nunca cambia.

Aumentar la Cordura actual por encima de la COR es una tarea difícil y que consume mucho tiempo. El si la COR de un investigador puede o no aumentar es algo que se deja a discreción del guardián. Algunos guardianes piensan que tal auto-mejora es contraria al espíritu oscuro y pesimista de Lovecraft y no permiten dichos aumentos. Otros guardianes puede que permitan aumentos sólo si el jugador saca su Cordura actual o más con 1D100. Otros guardianes no le darán la menor importancia a este hecho, pues los investigadores seguirán volviéndose locos independientemente de los puntos de Cordura que tengan. Los jugadores deben ser informados de la decisión que a este respecto haya tomado el guardián, y debería mantenerse durante toda la campaña. En cualquier caso, se les debe permitir a los jugadores recuperar al menos algo de la Cordura perdida, con el fin de mantener su interés en el juego.

Recompensas por superar una misión

Al final de una aventura o cuando sea apropiado (como finalizar una gran parte de una aventura larga) los guardianes conceden como recompensa tiradas para aumentar los puntos de Cordura. En los módulos publicados se incluyen al final de la aventura las recompensas sugeridas por el autor. En cualquier caso, la recompensa debería ajustarse al desafío si los investigadores se han esforzado y han tenido éxito. Si han fallado en su misión, pueden recibir una parte de la recompensa o incluso ninguna. Si los investigadores han sido cobardes, rudos, o asesinos despiadados, no estaría mal que perdieran algo de Cordura. Excepto por circunstancias excepcionales, todos los investigadores que hayan participado en una aventura recibirán la misma recompensa. Si un investigador se ha comportado de una manera especialmente heroica o ruin, ese investigador en particular podrá recibir una recompensa o un castigo especial. El guardián deberá considerar cuidadosamente tales tratos especiales antes de aplicárselos al investigador. En la mayoría de los casos, las aventuras publicadas darán algunos patrones para recompensar (o castigar) a los investigadores. Cuando un guardián prepara su propia aventura, debe pensar también en ciertos patrones para dar las recompensas.

90% de una habilidad

Perfeccionar una habilidad mediante duro esfuerzo requiere de cierta disciplina mental y puede llevar a incrementar la confianza en uno mismo. Si, durante el transcurso del juego, un investigador aumenta su puntuación en una habilidad hasta el 90% o más, sumará 2D6 puntos a su Cordura actual. En ningún caso servirá esto para aumentar la Cordura por encima de su máximo. Naturalmente, Mitos de Cthulhu es una excepción a esta regla.

Derrotar a monstruos

Los animales y las personas normales pueden dar miedo, pero no aterrorizar. Derrotar a un pequeño grupo de humanos en una refriega en la colonia no debería

reportar nuevos puntos de cordura, pero matar a un Uleth bien puede valer 1D10 puntos. Derrotar a humanos excepcionalmente malignos, en especial aquellos relacionados o alterados por los Mitos, puede reportar algunos puntos de Cordura a discreción del guardián.

Cuando un investigador evita, desconvoca o mata a uno o varios monstruos, su confianza aumenta. Cualquier victoria, por pequeña o breve que sea, puede ayudar al investigador a creer que las criaturas de los Mitos no son omnipotentes y que pueden ser contrarrestadas. A pesar de que esta creencia es equívoca ayuda a calmar y fortalecer la mente humana. Cuando un investigador consigue tales victorias, el guardián puede recompensarle con puntos de Cordura en el acto, o tal vez prefiera esperar hasta el final de la aventura o la sesión de juego. Tales recompensas no se otorgan automáticamente.

Los criterios bajo los cuales un monstruo ha sido vencido son específicos de cada situación, y desde aquí sólo podemos dar unas vagas ideas como guía. El guardián debe tener en cuenta los objetivos e intenciones del monstruo, hasta qué punto se han dado cuenta de ello los investigadores, y si son conscientes de lo que han logrado. En general, cuanto mayor sea el grado de éxito de los investigadores y cuanto más conscientes sean de ese éxito, mayor será la recompensa en forma de puntos de Cordura.

Si el único propósito del monstruo era neutralizar o retrasar a los investigadores, derrotarlo consistirá en destruirlo o neutralizarlo de forma permanente. Si los objetivos del monstruo eran muy complejos, derrotarlo será una tarea muy retorcida y harto complicada. Por supuesto, estas tareas tan complicadas tienen una recompensa mayor (si los investigadores sobreviven).

La recompensa otorgada por derrotar a un monstruo no debe sobrepasar la cordura máxima que se puede perder debida a ese monstruo. Si se derrota a muchos monstruos el guardián puede otorgar la máxima recompensa. Por ejemplo, si los investigadores vencen a una gran cantidad de Uleths que están intentando colarse en la colonia, se les puede dar una recompensa de diez puntos.

Terapia

Al igual que el daño físico puede repararse mediante el tratamiento adecuado y la propia capacidad curativa del cuerpo, el daño mental se puede tratar y curar de manera natural. Debido a las condiciones imperantes en la colonia hay muchos doctores especializados en tratar la locura y los desórdenes mentales. Estos doctores son llamados oficialmente Especialistas Psicoterapeutas, pero más comúnmente se les llama «médicos de la cabeza», «tíos del cerebro», «retraídos», y «observadores» (dado que son los encargados de monitorizar la salud mental de los colonos). A pesar de los apodos estos especialistas son, salvo algunas excepciones, respetados por los colonos. Muchos de ellos también trabajan como sacerdotes.

Para dar una terapia provechosa el terapeuta debe tener la habilidad Psicoanálisis. El psicoanálisis y tratamiento médico intensivos pueden restaurar los puntos de Cordura que un investigador haya perdido durante el transcurso del juego. Sin embargo, el psicoanálisis no puede otorgar puntos por encima de la característica COR: el tratamiento puede recuperar pero no mejorar al investigador.

Por cada semana se tira 1D100 para comprobar los efectos de la terapia. Cada semana de tratamiento continuado (de dos a cuatro horas diarias) exitoso recuperará 1D3 puntos de Cordura perdida. Si se falla la

tirada no se gana ningún punto. Si se obtiene un resultado de 96-100 el paciente pierde 1D6 puntos de Cordura y no puede volver a ser tratado por ese terapeuta. Estos accidentes durante el tratamiento pueden acarrear alguna locura de las que se detallan en las reglas.

El psicoanálisis puede mitigar los efectos de una locura indefinida y puede fortalecer al investigador recuperando puntos de Cordura perdidos. Recuperarse de una locura indefinida no depende de los puntos de Cordura. Por ejemplo, un investigador puede estar cuerdo con 24 puntos de Cordura, mientras que otro puede estar loco a pesar de tener 77.

Locura

Los investigadores de End Time pueden volverse locos debido a una única, o a una rápida sucesión de varias experiencias traumáticas o de una magnitud abrumadora. En la mayoría de los casos los investigadores se volverán locos debido a hechos, seres, o conocimientos relacionados directa o indirectamente con los Mitos. El tipo de locura (temporal, indefinida, o permanente) que sufra un investigador dependerá de la cantidad de puntos de Cordura perdidos en comparación con la cantidad de puntos que tuviera en el momento de la pérdida. La duración de la locura variará en cada caso.

Los acontecimientos particularmente horribles pueden causar tres estados de perturbación mental distintos. Los dos primeros, locura temporal e indefinida, se pueden tratar con éxito por una persona hábil. El tercer tipo, la locura permanente, aparece cuando la Cordura de un investigador llega a cero o menos. La locura permanente no se puede curar, salvo con medidas drásticas (como reconstrucción de la personalidad).

Efectos en «Mitos de Cthulhu»

La primera vez que un investigador se vuelva loco como resultado de una experiencia con los Mitos, incrementará su puntuación en la habilidad de Mitos de Cthulhu en cinco puntos (disminuyendo a su vez su Cordura Máxima en cinco puntos también). Tras la primera locura inducida por los Mitos, el investigador gana un punto en Mitos de Cthulhu (que acarrea la pérdida de un punto de Cordura Máxima) por cada nueva locura provocada por los Mitos. Las locuras que no hayan sido causadas como consecuencia de los Mitos no otorgan puntos extra en la habilidad Mitos de Cthulhu (y por tanto no reducen la Cordura Máxima).

Locura Temporal

Cuando un investigador pierde de una sola tirada cinco puntos de Cordura o más, el daño psíquico sufrido es suficiente para perturbar su equilibrio mental. En esta situación el jugador debe hacer una tirada de Idea. Si ésta resulta exitosa, el investigador habrá comprendido la magnitud del suceso y se volverá temporalmente loco. Si falla la tirada de Idea, el investigador no se volverá loco, pero tampoco recordará con claridad el suceso en cuestión. En este caso, los recuerdos que pueda tener el investigador estarán distorsionados, o no recordará nada en absoluto.

La locura temporal puede durar desde un par de minutos hasta unos cuantos días. La duración exacta de la locura se determina mediante una tirada en la «Tabla de Locura Temporal». El efecto de la locura puede ser tanto una fobia como un fetiche temporales, un breve desvanecimiento, ataques de histeria, temblores espasmódicos, o salir huyendo de lo que le ha provocado la locura. El resultado exacto lo decidirá el guardián adap-

tándolo a cada situación. La locura debe describirse de manera que el jugador sepa interpretarla, suponiendo que el investigador pueda actuar. En otros casos, el investigador caerá al suelo entre convulsiones, huirá gritando, empezará a arrancarse la ropa y el pelo, o se quedará con la mirada perdida en un punto hasta que pase todo.

Un investigador con la habilidad de psicoanálisis puede aliviar o acabar con los efectos de una locura temporal que esté sufriendo otro. Esta habilidad puede usarse también para acelerar la recuperación de una locura. El uso exitoso de la habilidad reducirá el tiempo de recuperación a la mitad. Durante el período de locura y después de la recuperación, esta habilidad podrá usarse para recuperar algunos puntos de cordura, tal y como se describe más adelante. Si, mientras que dure la locura, el investigador recupera tanta cordura como la que perdió al volverse loco, el guardián puede permitir que el investigador se recupere completamente.

Si el tratamiento recibido por el investigador no da buen resultado, la locura temporal acabará según lo indicado en la «Tabla de Locura Temporal» o cuando el guardián lo estime oportuno. Durante el tiempo que dure la locura, el comportamiento del investigador cambiará notablemente en un corto intervalo de tiempo. En la mayoría de los casos, el guardián y el jugador deberán concretar los detalles de la locura.

Aunque la locura temporal acabe, sus efectos en la mente del investigador serán profundos y duraderos. En algunos casos (como aquellos en los que la pérdida de cordura haya sido sustancial), el guardián deberá acordar con el jugador qué tipo de marca le ha dejado la locura. Los efectos no serán tan serios como la fobia o el fetiche, pero se basará en ellas. En general, estas marcas perdurables serán interesantes pero no particularmente dañinas, y acabarán desapareciendo con el paso del tiempo. Por ejemplo, un investigador que se haya vuelto temporalmente loco por haber leído acerca de seres de los Mitos capaces de surcar el espacio seguirá temiéndole al espacio durante algunos meses después de su recuperación. Estos pequeños matices de la personalidad proporcionarán una oportunidad excelente para interpretar de forma creativa.

Tabla de Locura Temporal

Tirada 1D10	Duración de la locura
1-4	1D10 rondas de combate
5-7	4D10+10 rondas de combate
8-9	Hasta la puesta o salida de sol, o similar
10	1D3 ó 1D10 días de juego, a elección del guardián

Locura Indefinida

Si un investigador pierde el 20% o más de su cordura actual en el transcurso de una hora, se vuelve loco de forma indefinida. El guardián decidirá si un investigador se vuelve loco o no. Puede que el guardián decida aplicar la locura indefinida sólo en casos en los que el 20% de cordura se pierda de una sola tirada, y evitar así retirar a un investigador demasiado rápido. O puede que el guardián use también otros métodos para regular la incidencia de la locura indefinida entre los investigadores (como pasar por alto alguna tirada desafortunada).

Los efectos de la locura indefinida comienzan de inmediato y duran 1D6 meses de juego o hasta que el guardián decida que los efectos ya han pasado. Los efectos de la locura indefinida pueden verse aliviados mediante el psicoanálisis. El investigador que se haya

vuelto loco deberá pasar al menos dos horas semanales con el psicoanalista, y éste deberá hacer una tirada de psicoanálisis. Si la tirada es exitosa el investigador podrá vivir con normalidad esa semana. Si la tirada falla, el investigador no podrá superar su aflicción y sufrirá todos sus efectos. Se hará un intento por semana, independientemente del resultado de la semana anterior. Durante el período de locura y después de que ésta acabe, el investigador podrá recuperar parte de la cordura perdida, tal y como se describe más adelante. Si, mientras que dure la locura, el investigador recupera tanta cordura como la que perdió al volverse loco, puede que el guardián estime oportuno que el investigador se ha recuperado completamente de su locura.

La locura indefinida incapacita al investigador debido a la seriedad de los daños mentales. Como ejemplo extremo, un investigador que sufra catatonía será incapaz de reaccionar a los sucesos que le rodean y por tanto no podrá jugar un papel activo en ninguna sesión de juego. En ciertas situaciones, guardián y jugador pueden acordar que el investigador todavía pueda actuar en ciertos acontecimientos, aunque de forma algo restringida. Por ejemplo, un investigador que sufra de megalomanía será capaz de intervenir, pero se considerará a sí mismo infalible y destinado a ser alguien grande e importante. Un investigador así intentará hacerse con el control de cualquier operación y seguramente reaccionará con hostilidad ante cualquier crítica.

Jugar bien con un investigador afectado requiere grandes dosis de interpretación (suponiendo que la enfermedad le permita al investigador poder tomar un papel activo) y en la mayoría de los casos pondrá al jugador bajo más restricciones de las que le gustaría afrontar. Si el jugador no está preparado para esta tarea o no quiere jugar con un personaje loco, el guardián puede ver mejor retirar del juego al investigador hasta que éste se recupere.

Después de que un personaje se recupere, la terrible conmoción que le habrá supuesto la experiencia seguramente dejará algunas huellas en su mente y su personalidad. Guardián y jugador deberán ponerse de acuerdo en los efectos exactos. Dichos efectos no serán muy perjudiciales para el investigador. En lugar de eso, deberían estar enfocados para darle al investigador más personalidad y al jugador más oportunidades para la interpretación. Por ejemplo, un investigador que haya padecido balistofobia procurará no usar armas, y uno que se haya recuperado de la megalomanía tenderá a intentar ocupar puestos de líder y todavía tendrá una visión algo exagerada de sus propias habilidades.

Recuperarse de la locura indefinida.

Tal y como se ha dicho antes, los efectos de una locura indefinida duran 1D6 meses de juego o hasta que el guardián decida que han pasado los efectos. Estos efectos pueden verse aliviados, como se comentó anteriormente, mediante el uso del psicoanálisis. Mientras dure el tratamiento, el investigador podrá recuperar parte de la cordura perdida. Cada semana de tratamiento exitoso (de 2-4 horas diarias) servirá para recuperar 1D3 puntos de cordura. En este contexto, un buen tratamiento implica una tirada de psicoanálisis. Si sale de 96 a 100, el psicoanalista daña la mente del paciente de forma accidental. En esta situación, el paciente perderá 1D6 puntos de cordura y no podrá volver a ser atendido por ese psicoanalista. Sólo se puede recuperar (no aumentar) la cordura de este modo.

Los índices de tratamiento expuestos arriba presuponen que el psicoanalista está usando métodos avan-

zados y que tiene acceso a equipo y psico-medicamentos especiales. Si no se dispone de las drogas o el equipamiento adecuados (como en un tratamiento de campo), la tasa de recuperación será de 1D3 puntos por mes, con una tirada exitosa. Una tirada de 96-00 sigue dando como resultado una pérdida de 1D6 puntos de cordura y hace que no se pueda volver a ser atendido por ese psicoanalista.

Si el investigador no puede recibir ningún tratamiento, tal vez el guardián le permita una tirada de Suerte cada dos meses. Si se tiene éxito en la tirada, recuperará 1D3 puntos de cordura. Si obtiene un 96-00, el investigador tendrá que esperar otros cuatro meses para poder hacer otra tirada. La tirada de Suerte representa la capacidad de la mente de recuperarse de forma natural. Esta recuperación natural de puntos de cordura sólo es posible si el investigador se encuentra en un entorno estable y recibe algún tipo de soporte emocional de parte de otra gente.

Si el investigador se convierte en un vagabundo, luchando por el control de su mente, podrá recuperarse de la locura, pero no ganará ningún punto de cordura. Un individuo así normalmente vivirá en unas ruinas alienígenas habitables o en un refugio de emergencia. La política colonial trata de recuperar a estos individuos, evitando usar la fuerza en sus intentos de recuperar a alguien.

Tipos y descripciones de Locuras Indefinidas.

Cuando un investigador se vuelve loco por tiempo indefinido, el guardián debe determinar la naturaleza de su aflicción. En la mayoría de los casos, la causa de la locura determinará la naturaleza de dicha aflicción. Por ejemplo, un investigador que se haya vuelto loco tras conocer el horror de los Mitos por culpa de una mujer, será un buen candidato para sufrir de ginefobia. Si no se encuentra ninguna locura que se adapte a la situación entre las locuras que se describen más adelante, el guardián deberá inventarse una locura apropiada. A veces la cusa de la locura no sugerirá ninguna aflicción en particular. En este caso, el guardián puede decidir asignar una locura al azar sacada de la lista. Sin embargo, esto debe llevarse a cabo con precaución. Alternativamente, tal vez el guardián prefiera asignar una locura que se ajuste al investigador. En este caso, la locura será una exageración de algún aspecto de la personalidad del investigador. Tal vez la locura estuvo ahí escondida todo el tiempo, esperando el momento adecuado para aparecer. Por ejemplo, un investigador que sospeche mucho de los demás será un buen candidato para convertirse en un paranoico cuando se vuelva loco.

Las descripciones que se dan más adelante no pretenden ser descripciones médicas precisas de los estados mentales. Más bien pretenden servir como guía general para describir una manera de interpretarlos. En el mundo actual, muchos de estos estados no se adquieren tras una terrible conmoción, sino que surgen de hechos como períodos prolongados de abusos o desequilibrios químicos.

Locuras Indefinidas

Tabla de Locuras Indefinidas

Tirada 1D6	Tabla
1-3	Tabla de Locuras Estándar
4-6	Fobias y Fetiches

Tabla de Locuras Estándar

Tirada 1D10	Tipo de demencia
1	Catatonía
2	Amnesia
3	Panzaismo / Quijotismo
4	Paranoia
5	Estupefacción
6	Obsesión, Adicción, Temblores
7	Megalomanía
8	Esquizofrenia
9	Psicosis criminal
10	Personalidad múltiple

Fobias y fetiches

Tirada 1D6	Tabla
1-2	A
3-4	B
5-6	C

Fobias y Fetiches: Tabla A

Tirada 1D10	Fobia / Fetiche
1	Acrofobia / Acrofilia
2	Agorafobia / Agorafilia
3	Ailurofobia / Ailurofilia
4	Androfobia / Androfilia
5	Bacteriofobia / Bacteriofilia
6	Balistofobia / Balistofilia
7	Belonefobia / Belonefilia
8	Bibliofobia / Bibliofilia
9	Botanofobia / Botanofilia
10	Cromofobia / Cromofilia

Fobias y Fetiches: Tabla B

Tirada 1D10	Fobia / Fetiche
1	Claustrofobia / Claustrofilia
2	Clinofobia / Clinofilia
3	Demofobia / Demofilia
4	Dorafobia / Dorafilía
5	Entomofobia / Entomofilía
6	Ginefobia / Ginefilia
7	Hematofobia / Hematofilía
8	Latrofobia / Latrofilia
9	Monofobia / Monofilía
10	Necrofobia / Necrofilia

Fobias y Fetiches: Tabla C

Tirada 1D10	Fobia / Fetiche
1	Pecatofobia / Pecatofilía
2	Pedofobia / Pedofilía
3	Psicrofobia / Psicrofilía
4	Pirofobia / Pirofilía
5	Escotofobia / Escotofilía
6	Tecnofobia / Tecnofilía
7	Verbofobia / Verbofilía
8	Vestiofobia / Vestiofilía
9	Xenofobia / Xenofilía
10	Zoofobia / Zoofilía

Catatonía / Estupefacción

Estas locuras pueden ser producidas por casi cualquier tipo de conmoción mental extrema, y a menudo se pueden aplicar cuando la situación no sugiere ningún tipo de locura más específica.

Catatonía: A no ser que alguien lo lleve de la mano o lo mueva, un catatónico se quedará tirado en el suelo

en posición fetal, apretando piernas y brazos contra su cuerpo. Un investigador catatónico ignorará todo lo que ocurra a su alrededor y no se resistirá a ser movido por otros. Un investigador catatónico no se levantará, caminará ni hablará. En casos de peligro físico directo (como que se le prenda fuego), el guardián decidirá cómo reacciona la víctima. En la mayoría de los casos, la víctima simplemente apretará más los brazos y piernas y tal vez gimie.

Estupefacción: Mientras que nadie lo guíe, un investigador estupefacto se quedará de pie con la mirada perdida. El afectado no mostrará interés por nada y no se comunicará con nadie, aunque puede que balbucee cosas incoherentes. El afectado tendrá que ser guiada o forzada a caminar, y se le puede obligar a levantarse, sentarse o comer, pero no emprenderá ninguna acción por sí sola. El guardián decidirá cómo reacciona la víctima ante casos de peligro físico directo (como ser atacado). Normalmente, la víctima sufrirá simplemente sin reacción ninguna (o muy poca).

Amnesia

Esta locura se le puede aplicar a un investigador como resultado de casi cualquier tipo de extrema conmoción mental que no sugiera otra locura más específica.

Un investigador que tenga amnesia sufrirá la pérdida de algo de memoria. La pérdida puede ser relativamente pequeña (unas cuantas horas o días) o muy extrema (años o décadas). Normalmente, los idiomas y las habilidades físicas no se ven afectadas por la pérdida de memoria, pero las habilidades intelectuales que dependen de la memoria (como Historia o Química) a menudo se pierden mientras que dura la amnesia. Una vez que el investigador recupere su memoria, todas las habilidades volverán a sus niveles normales, a no ser que el guardián lo quiera de otra manera (puede haber algunas pérdidas permanentes de memoria).

Cuando los investigadores sufren amnesia, el guardián deberá asegurarse de que los jugadores no usen información que sus personajes ya no poseen. En muchos casos, el investigador tendrá que ser retirado del juego.

La recuperación de la memoria a menudo se puede ver acelerada exponiendo a la víctima a estímulos fuertemente relacionados con la parte de la memoria que se ha perdido. Por ejemplo, llevar al investigador al lugar en el que ocurrió el hecho que lo enloqueció puede ayudarlo a recordar lo que sucedió. Entonces, puede que vuelva a sentir pánico y terror y huya gritando. El guardián decidirá los efectos exactos de estos métodos. En general, añadirán un pequeño bonificador a la tirada de psicoanálisis o reducirán ligeramente la duración de la locura.

Panzaísmo / Quijotismo

Tanto el panzaísmo como el quijotismo surgen a menudo de «shocks» relacionados con experiencias particularmente extrañas o fantásticas. En el caso del panzaísmo, la mente del afectado se refugia en ilusiones de total normalidad. En el caso del quijotismo, la mente es incapaz de percibir con normalidad el mundo de alrededor.

Panzaísmo: Los afectados de panzaísmo ven los acontecimientos, criaturas y objetos más extraordinarios como si fuesen perfectamente comunes y ordinarios. Por ejemplo, un tomo de los Mitos le parecerá un libro de cuentos de terror, y un monstruo humanoide le parecerá un hombre feo. En términos de juego, el investigador

afectado tratará todos los fenómenos relacionados con los Mitos como mundanos. El guardián deberá preocuparse de describir hasta las situaciones más fantásticas como si fuesen perfectamente normales. Esta discapacidad para ver las cosas como realmente son puede ser extremadamente peligrosa para el investigador, por razones obvias. Sin embargo, el investigador todavía es capaz de reconocer y reaccionar ante las amenazas. Así, aunque un ser de los Mitos que le esté atacando pueda parecerle una criatura normal, el investigador se dará cuenta de que le está atacando y podrá tomar medidas ofensivas o defensivas. A elección del guardián, el investigador puede no ser capaz de usar ninguno de los conjuros que conozca ni la habilidad Mitos de Cthulhu. El guardián puede además estimar oportuno que el investigador afectado no necesite hacer tiradas de cordura mientras dure la locura u otorgarle automáticamente un éxito en dicha tirada (no toda la pérdida de cordura por enfrentarse a los Mitos viene provocada por su visión...). Es totalmente imposible convencer a una víctima en estas condiciones de que no todo es lo que parece. Guardián y jugador deben decidir si el investigador puede permanecer en el juego durante el transcurso de su locura.

Quijotismo: los afectados de quijotismo verán los más corrientes objetos, criaturas y hechos como si fuesen fantásticos y sobrenaturales. Un humano con traje espacial le parecerá una horrible criatura, unos cables le parecerán los tentáculos de un monstruo, y el silbido de un viejo sistema de soporte vital le sonará como la ronca respiración de un monstruo. Tales percepciones pueden ser también meras alucinaciones, con la víctima viendo y oyendo cosas que simplemente no están ahí. El grado de deterioro y sus efectos se dejan a discreción del guardián. Un investigador que sufra de un grado menor de quijotismo puede que se comporte normalmente la mayor parte del tiempo y sea capaz de actuar con normalidad, mientras que si sufre un caso más serio puede que sea incapaz de actuar de manera normal, ya que su mundo se ha convertido en una horrible pesadilla. Si el investigador puede o no continuar se deja a elección del guardián y el jugador.

Paranoia

Un hecho horrible que llevaría al investigador a desconfiar seriamente de los demás (como que un amigo muy apreciado resultara ser una horrible criatura disfrazada) es algo que suele llevar a esta locura.

El investigador pierde toda capacidad de confiar en los demás, incluidos los amigos que tenga en ese momento. Se empeñará en comportarse de una manera que demuestre su completa falta de confianza, haciendo cosas como pegar su espalda a la pared, entrar el último en las habitaciones, examinar cuidadosamente su comida, y preocuparse de ir siempre bien armado y protegido. Cualquier gesto o acción por parte de otra persona será interpretado como una amenaza, las conversaciones le parecerán maquinaciones secretas, y cosas así. Se centrará en las personas o tipos de persona que ya le cayeran mal antes de su aflicción, o en aquellos a los que encuentre diferentes (como la gente de la otra colonia o en órbita). Los afectados ocultarán a menudo sus verdaderos sentimientos, a la vez que prepara secretos y elaborados planes para su defensa y venganza.

El investigador afectado todavía podrá actuar con la suficiente normalidad como para permanecer en el juego, pero el guardián deberá preocuparse de fomentar la paranoia. Esto se puede conseguir describiendo entornos, personas y situaciones de forma amenazado-

ra, así como animando al jugador a comportarse de manera paranoica (esto último es a veces sorprendentemente fácil de conseguir).

Obsesión, Adicción, y Temblores

Cuando es expuesta al horror, la mente tiende a veces a estrechar sus horizontes para hacer más manejable la realidad que percibe. En cada una de las siguientes afecciones, este estrechamiento conduce a ciertas alteraciones potencialmente dañinas en el comportamiento del investigador.

Obsesión: los investigadores que padecen de obsesión se fijan como meta alguna actividad (como convertir a su religión a los demás), o se fijan en una persona u objeto. Entonces dedicarán su tiempo y sus energías a su obsesión, dejando de lado otros asuntos. Abandonan sus actuales hobbies y trabajos, ignoran a sus amigos y a su familia, y se apartan de todo aquello que no esté al menos indirectamente relacionado con su obsesión. Un investigador obsesionado será capaz de recorrer grandes distancias para cumplir con su obsesión. Por ejemplo, una persona obsesionada con coleccionar un determinado tipo de objeto ofrecerá gustoso sus demás posesiones para hacerse con esos objetos. Debido a la fuerza de su obsesión, puede que el investigador padezca también insomnio, y que alterne periodos de una increíble euforia con otros de una terrible depresión. La comunicación con los demás se volverá errática, reservada, y a menudo se centrará en la obsesión de la víctima. En la mayoría de los casos, la víctima se volverá violenta si alguien interfiere en la persecución de su obsesión. Esta aflicción puede influir seriamente en la capacidad del investigador para funcionar con normalidad, y guardián y jugador tendrán que decidir si el investigador debería seguir en la partida mientras siga afectado.

Adicción: los investigadores que se vuelven adictos se refugian en estimulantes y depresivos químicos y en otros tipos de drogas para huir del terror. Otros se consuelan de maneras menos mundanas, refugiándose en los sistemas de entretenimiento de realidad virtual o haciendo uso de medicamentos que estimulan el sistema nervioso (activando directamente los centros del placer en el cerebro). Como la colonia marciana está bien controlada y es demasiado pequeña como para que haya una cultura criminal, las sustancias químicas pueden ser producidas por cualquiera con algo de entrenamiento y acceso al equipo adecuado (o sea, prácticamente cualquiera, dado el fácil acceso a tutoriales mediante un ordenador). Los investigadores que se vuelvan adictos verán cómo sus vidas se echan a perder de varias maneras. En primer lugar, la sustancia a la que sean adictos puede que tenga efectos perjudiciales en el investigador. Las drogas más potentes pueden mermar la inteligencia del investigador o producir alucinaciones o alteraciones en su comportamiento. En segundo lugar, deberá procurarse continuamente acceso al objeto de su adicción. Si por cualquier razón no puede acceder a ello, caerá en una terrible depresión e incluso se volverá violento. En ciertos casos desaparecerán algunos de los síntomas. El tipo y gravedad de la adicción se deja en manos del guardián (por lo general, cuanto más grave sea la causa de la locura, mayor será la adicción), y el jugador y el guardián deberán decidir juntos si el investigador permanece en la partida o no.

Temblores: en algunos casos, la mente se oculta a sí misma el terror de la experiencia, quizás subconscientemente. Mientras que permanezca escondido en el subconsciente, el desequilibrio provocado por el terror

puede aflorar en forma de temblores. Los investigadores que sufran de temblores experimentarán unos efectos físicos extremos cuando se encuentre bajo presión o tal vez incluso en situaciones normales. Algunos ejemplos de este tipo de comportamiento incluyen crispaciones, tics nerviosos, muecas, espasmos musculares, sudoración excesiva, e incluso vómitos y convulsiones. El investigador que padezca temblores probablemente sea consciente de lo que le ocurre y lo admita, al contrario de lo que ocurre con otras afecciones. Los efectos y la gravedad exactos de los temblores son cosa del guardián, que podrá basarse en la magnitud de la pérdida de cordura. Por ejemplo, algunos casos pueden resultar en la pérdida de un punto de destreza debido a los temblores cuando el investigador se encuentre en una situación peligrosa. Otros casos pueden ser bastante más graves (el investigador pierde cuatro puntos de destreza y un 20% en todas las habilidades físicas debido a la agitación y los constantes espasmos) o completamente incapacitantes.

Megalomanía

En ciertos casos, una fuerte conmoción mental puede dar como resultado en la víctima una falsa sensación de superioridad como mecanismo de defensa. Los investigadores con megalomanía creen que poseen un mayor conocimiento y una capacidad de raciocinio por encima de las demás personas. Por tanto, el megalómano piensa que nunca se equivoca, que lo que pasa es que los demás no le entienden. El megalómano siente que el destino le ha designado un puesto de grandeza en la historia. En algunos casos, ciertas personas encontrarán muy atrayente la inquebrantable confianza del megalómano. Cuando se enfrente a un fallo o un contratiempo, el megalómano culpará a los demás por su traición, incompetencia o corrupción. Por supuesto, el megalómano jamás se culpará a sí mismo.

Un investigador con este tipo de locura insistirá siempre en estar al cargo de todo y querrá tomar todas las decisiones importantes. Además se sentirá ofendido por las sugerencias de otras personas y sus intentos de «usurpar» su autoridad. Los investigadores así son difíciles de tratar y a menudo son peligrosos para ellos mismos y para los demás. En la mayoría de los casos el jugador podrá seguir usando a ese investigador, pero el guardián tendrá que supervisar cómo se está llevando al investigador.

Esquizofrenia

Una conmoción mental extrema puede llevar al investigador a encerrarse en su propio mundo, a salvo de la causa de su locura. Los investigadores que sufren esquizofrenia crean su propio mundo, con un significado privado pero bien desarrollado y extremadamente sistemático. Un esquizofrénico cree firmemente que todos los sucesos importantes (los cuales pueden ser o no realmente importantes) están unidos por una única causa que la mayoría son incapaces de ver. Entender esta causa te revela todos los misterios de la vida, aunque tal «entendimiento» a menudo no tiene nada que ver con la realidad. En la mayoría de los casos, la causa será un grupo especial (alienígenas, una orden religiosa oculta), un ser o seres (como un dios), o una fuerza (como la fuerza de la Historia, las Leyes de la Naturaleza, o un Poder Cósmico). Aunque los afectados de casos leves de esquizofrenia a menudo se toman muchas molestias para convencer a los demás de la veracidad de su «conocimiento», los que padecen casos más avanzados no se suelen preocupar de comunicarse con los demás e incluso dejan de preocuparse de sí mismos

(dejan de bañarse, de cambiarse de ropa, etc.), tan inmersos como están en un mundo que ellos mismos se han inventado. A menudo, a los investigadores que le cuentan a todo el mundo lo que saben de los Mitos se les diagnosticará esquizofrenia.

Puede ser complicado jugar con un investigador esquizofrénico. Si el jugador quiere continuar con ese investigador, el guardián tendrá que imaginarse la naturaleza del «mundo personal» del esquizofrénico y definir bien los límites de esta aflicción. Por ejemplo, el investigador puede rechazar reconocer la amenaza de los Mitos a favor de su propia explicación para los sucesos más importantes.

Psicosis Criminal

En algunos casos, la conmoción mental puede hacer que un investigador se vea a sí mismo por encima de los cánones de moralidad de la sociedad humana. Los investigadores que se vuelven sicóticos creen que los seres humanos están separados los unos de los otros, y que los vínculos sociales tales como el amor, la verdad, la amistad y la moralidad son mentiras y ficciones que se usan en beneficio propio. La vida no tiene sentido ni valor alguno. El maltrato, las amenazas, el fraude, el robo y el asesinato se convierten en medios aceptables para conseguir lo que uno quiera. Las únicas restricciones posibles son aquellas que previenen al sicótico de ser cogido y castigado por los demás.

Un investigador con esta aflicción será totalmente egoísta y falto de moral. En la mayoría de los casos, será extremadamente malvado y una peligrosa amenaza para los demás, y no cooperará con el resto del grupo. En resumidas cuentas, se empezará a comportar como aquellos contra los que luchaba antes. En la mayoría de los casos, el jugador no querrá llevar a un investigador así hasta que éste se recupere.

Personalidad Múltiple

En algunos casos, una conmoción mental grave puede hacer que la mente genere personalidades extra copiando mecanismos o fragmentos suyos en cada una de ellas. Un investigador que sufra un caso de personalidad múltiple jugará principalmente con su personalidad original más un determinado número de personalidades adicionales (número que, posiblemente, irá aumentando con el tiempo), creadas como estrategia para hacer frente a la experiencia traumática así como a los fallos y carencias de la personalidad original. Hablando de manera estricta, cada nueva «personalidad» es realmente una faceta o un modo de comportarse de la personalidad original. Cada nueva personalidad es distinta a las demás y perfectamente reconocible, y por lo general suele tener su propio nombre. Estas personalidades a veces aparecen y desaparecen a una velocidad sorprendente. Normalmente cada personalidad representa un estado emocional general, como dulce, infantil, impulsivo, abusón, rabioso, cuidadoso, malvado, o asustadizo. Las personalidades pueden ser tanto masculinas como femeninas (aunque una vez establecidas rara vez cambian), independientemente del género del investigador. El género de una personalidad concreta estará basado en las ideas del investigador respecto a la caracterización de los distintos estados emocionales. Aunque las distintas personalidades empezarán como poco más que breves alteraciones en el comportamiento, irán desarrollándose conforme pase el tiempo y podrán llegar a eclipsar a la personalidad original a no ser que se lleve a cabo un tratamiento efectivo. Incluso después de dicho tratamiento, puede que quede en el paciente

alguna huella de las otras personalidades, en especial de aquellas que más se desarrollaron.

El guardián tendrá que decidir cuántas personalidades distintas va a tener el investigador y cuándo añadir alguna nueva. En algunos casos sólo se desarrollarán de tres a siete personalidades, en otros puede haber hasta docenas de ellas. Además de esto, el guardián deberá decidir también la naturaleza de cada personalidad y qué factores hacen que se active cada una. Las habilidades y características tanto físicas como mentales del investigador no se verán alteradas. Sin embargo, ciertas personalidades no harán uso de algunas habilidades o no las aprovecharán al máximo. Por ejemplo, una personalidad infantil no actuará como un adulto, y lo más probable es que no haga uso de toda la fuerza del investigador, ni su habilidad para conducir o usar armas. En la mayor parte de los casos, los recuerdos de una personalidad no serán accesibles para el resto. Durante el transcurso de una terapia, las personalidades extra serán cada vez más débiles y menos numerosas, a la vez que se vuelven a integrar en la personalidad principal.

Fobias y Fetiches

Un trauma psicológico lo suficientemente grave como para acarrear una locura indefinida puede «disparar» las fobias o los fetiches latentes en un investigador. En otros casos, el horror de la experiencia puede crear una nueva fobia o fetiche en la maltrecha mente del investigador.

Las fobias y los fetiches varían de intensidad y el guardián debe decidir la gravedad de las condiciones del investigador. Las fobias y fetiches derivados de una locura temporal no serán tan intensos como los surgidos de una locura indefinida. La cantidad de puntos de Cordura perdidos también afectará a su gravedad: a mayor número de puntos perdidos, mayor gravedad. Por ejemplo, a un investigador con un caso menor de Pirofilia le fascinarán los fuegos pequeños, mientras que un investigador con un caso más grave sorprenderá a sus allegados quemando cosas a cada instante. La naturaleza de la aflicción debería ajustarse también al investigador y al jugador. Por ejemplo, un investigador que trabaje en el depósito de cadáveres de la colonia puede que desarrolle necrofobia.

Si no se encuentra ninguna fobia ni fetiche adecuados, el guardián puede consultar algún catálogo o diccionario, textos de psicología, o simplemente inventarse uno. Las fobias y fetiches deberían ser elegidos para permitir interpretaciones interesantes y entretenidas en lugar de hacer injugable a un investigador.

Acrofobia / Acrofilia

Cuanto más alto te encuentras, más cerca estás de Los Seres de las Estrellas. Un investigador con miedo a las alturas encontrará de lo más incómodo estar en la cima de altas estructuras, de montañas, o en vehículos espaciales. Si la aflicción no es muy grave, se mostrará incómodo y visiblemente nervioso. Un investigador que sufra un caso más grave será prácticamente incapaz de hacer nada en tales situaciones. En estos casos, el guardián hará bien en penalizar ciertas habilidades, como Pilotar aeronave.

Cuanto más alto te encuentras, más lejos estás de Los Seres de las Profundidades. Un investigador al que le gusten las alturas buscará sin miedo alguno refugiarse en lugares altos. En los casos menos graves, la víctima se contentará con escalar altas colinas y coger un camino seguro hasta lo más alto de algún edificio de la colonia.

En los casos más graves, la víctima buscará las alturas desenfrenadamente y encontrará de lo más excitante las situaciones más peligrosas. Las víctimas de esta aflicción encontrarán irresistibles las alturas y se verán arrastrados hasta ellas.

Agorafobia / Agorafilia

¡El cielo se extiende hasta el infinito! ¿Quién sabe lo que puede estar observando desde allí arriba? Un investigador que le tenga miedo a los lugares amplios encontrará los espacios abiertos (como fuera de los edificios de la colonia) amenazantes. Los investigadores con casos leves se sentirán inquietos al estar en espacios abiertos y tenderán a buscar un refugio lo antes posible. Un investigador con un caso grave encontrará terriblemente perturbador estar al descubierto y buscará cobijo de manera frenética. Puede que el guardián decida penalizar algunas tiradas de habilidad dado que el investigador se encuentra muy nervioso y probablemente esté observando los alrededores continuamente.

¡Si no estás en el exterior no les puedes ver acercarse! Un investigador con un caso menor de agorafilia preferirá los espacios abiertos y pasará bastante tiempo fuera de los vehículos y edificios de la colonia. Probablemente padezca también un caso menor de claustrofobia. Un investigador con un caso grave de agorafilia pasará grandes intervalos de tiempo fuera de lugares cerrados y probablemente sufra un caso grave de claustrofobia cuando no pueda salir.

Ailurofobia / Ailurofilia

Los gatos son unos monstruos siniestros... tan silenciosos y misteriosos... ¡esconden una gran maldad! ¡Deberíamos haber dejado atrás (N. del T.: en la Tierra, al emigrar a Marte) a esos demonios! Un investigador que le tenga miedo a los gatos se sentirá muy incómodo en su presencia. Un investigador aquejado de un caso leve encontrará turbadora la presencia de gatos, puede que desarrolle una alergia sicosomática a ellos, y seguramente intentará ahuyentarlos. Un investigador aquejado de un caso grave verá a los gatos como si fueran demonios amenazantes. Estos individuos no tolerarán en absoluto la presencia de gatos e incluso se portarán de forma violenta con ellos. En los casos más extremos, puede que el investigador intente eliminar todos los gatos de la colonia.

Los gatos son amistosos e inteligentes. Son muchísimo mejores amigos que los humanos. Un investigador que adore a los gatos se sentirá muy a gusto en su presencia. Un investigador con un caso leve cuidará de un gran número de gatos y no se sentirá a gusto cuando no haya gatos delante. Alguien así se alterará cuando vea un acto de crueldad hacia un gato, pero no es muy probable que reaccione de forma violenta. Un investigador con un caso grave tendrá muchos gatos y estará obsesionado con incrementar la población de gatos de la colonia (en el caso más extremo, puede que presione a los genetistas de la colonia para que clonen grandes felinos terrícolas con las muestras del banco genético). Estos individuos serán propensos a preferir la compañía de gatos a la de personas y a reaccionar de manera agresiva contra aquellos que hagan daño o traten mal a los gatos.

Androfobia / Androfilia

Los hombres son todo lujuria y crueldad, y lo único que quieren es destruir y hacer daño. ¡No confíes nunca en ellos! Un investigador que le tema a los hombres en-

contrará perturbadora la presencia de varones humanos. La víctima de un caso menor sentirá cierta hostilidad y miedo a los hombres, pero podrá trabajar con ellos si es necesario. La víctima de un caso extremo desarrollará un temor muy profundo a los hombres y será incapaz de trabajar en la misma área que éstos. El roce con un hombre probablemente le provoque una reacción histérica o violenta. Aunque esta fobia afecta casi siempre a mujeres, es posible que un hombre también la sufra. Un hombre con esta aflicción se odiará a sí mismo y temerá a otros hombres.

¡Los hombres son maravillosos «Príncipes Azules» que nos protegerán del peligro! Un investigador con esta aflicción sentirá un gran y exorbitante afecto por los hombres. El individuo que sufra un caso leve buscará estar rodeado de hombres y le costará reconocer los fallos de estos. En casos más graves, la víctima idolatrará a los hombres y estará ciego para cualquier fallo por parte de un hombre, hasta el punto de engañarse a sí mismo. Aunque esta aflicción normalmente afecta sólo a mujeres, es posible que también afecte a algún hombre.

Bacteriofobia / Bacteriofilia

Pequeños monstruitos... que traen enfermedades y muerte... ¡están por todas partes! Un individuo con miedo a las bacterias se mostrará muy angustiado en zonas en las que suele haber gran cantidad de bacterias. Un individuo con un caso leve evitará entrar en contacto con zonas no muy limpias y mostrará su desasosiego cuando alguien se acerque demasiado, en especial alguien que esté enfermo. Normalmente, la víctima se preocupará mucho de su higiene personal. La víctima de un caso extremo le tendrá verdadero pánico a cualquier área que no esté esterilizada y hará todo lo que pueda para evitar el contacto con otras personas. Si el contacto es totalmente necesario, se pondrá ropa que le proteja. Estos individuos se preocuparán de su higiene de manera casi obsesiva.

Las bacterias son nuestras pequeñas amigas. Debemos asegurarnos de tener muchas amiguitas. Un individuo que adore a las bacterias hará todo lo que esté en su mano para aumentar su número. Aquellos con una aflicción moderada dejarán un poco de lado su higiene y aseo personales y estarán algo enfermos la mayor parte del tiempo. Aquellos con aflicciones extremas serán una amenaza para la salud, puesto que abandonarán del todo su higiene personal y convertirán su lugar de residencia en un criadero de bacterias. Estos individuos suelen contraer graves enfermedades.

Balistofobia / Balistofilia

Disparo no dista mucho de ser sinónimo de muerte. Los disparos Los atraen. Un individuo con miedo a las balas o las armas de fuego no podrá aguantar mucho en presencia de éstas, especialmente si están siendo usadas. Un individuo con una aflicción moderada estará visiblemente incómodo cuando haya armas cerca, retrocederá cuando se disparen, y se resistirá a llevar o usar una. El guardián puede optar por imponerle un penalizador al investigador cuando intente disparar un arma en combate. Un investigador con un caso grave no soportará ver un arma u oír un disparo, e intentará huir de estas visiones y sonidos. En cualquier caso, se negará a usar un arma y probablemente las esconda o destruya a la menor oportunidad.

Las armas son poder. Las armas acaban con las cosas malas. Las armas son buenas. Un investigador que

adore las armas las encontrará extremadamente atractivas y disfrutará con el sonido de los disparos. Un individuo con una afección moderada tendrá probablemente una pequeña colección de armas, querrá examinar y probar cualquier arma que vea, y le gustará el sonido de los disparos. Un individuo con un caso extremo de balistofilia tendrá una colección tan grande como se pueda permitir, llevará encima todas las armas que pueda a todas horas, y se ofrecerá a llevar las armas de los demás. Estos individuos son extremadamente posesivos con sus armas (a menudo les darán nombres) y se mostrarán muy agitados si se les pide que vayan desarmados. Naturalmente, les encanta el sonido de los disparos y a menudo pegarán unos cuantos tiros por puro placer.

Belonefobia / Belonefilia

Las cosas pequeñas y afiladas pueden perforar la piel... dejan salir la sangre ¡y ve tú a saber lo que dejan entrar! Un investigador que le tenga miedo a alfileres y agujas (y otros objetos pequeños y punzantes) se sentirá del todo incómodo cerca de los objetos que tema. A un investigador con un caso leve no le gustarán los alfileres, agujas, etc. y lo pasará mal si tiene que trabajar como doctor o enfermera. Una persona con un caso extremo se volverá completamente trastornado cuando vea tales objetos y se pondrá violento o histérico si se le ponen demasiado cerca. Una persona así será incapaz de administrar o recibir voluntariamente medicinas mediante agujas hipodérmicas, y tendrá serios problemas con cualquier objeto pequeño y punzante (como las puntas de los cables eléctricos, y distintos equipamientos médicos y electrónicos). A discreción del guardián, esta fobia puede extenderse a los objetos afilados en general (como cuchillos y tijeras).

Las cosas puntiagudas son divertidas. Me gustan las cosas puntiagudas. Un investigador al que le gusten los objetos pequeños y punzantes probablemente los coleccionará y será propenso a pincharse con ellos de vez en cuando. Un investigador con un caso leve se verá atraído por los objetos pequeños y punzantes y a menudo los llevará consigo, excepto cuando hacerlo sea peligroso. Un investigador con un caso grave dará muestras de una notable fascinación por los objetos puntiagudos, y siempre estará jugueteando con alguno que tenga en la mano. Estos individuos tenderán a llevar tales objetos encima en todo momento, incluso cuando sea peligroso (como cuando lleven un traje espacial o de superficie). A elección del guardián, esta aflicción puede extenderse a objetos afilados en general.

Bibliofobia / Bibliofilia

¡Los libros encierran un poder y una locura increíbles! ¿Quién sabe realmente lo que se oculta tras las palabras escritas en ellos? Un investigador que le tenga miedo a los libros (y medios parecidos) le tendrá pánico a las palabras impresas, ya sea en un libro de verdad o en un ordenador. Una persona con un caso leve será reacia a leer ciertos libros o palabras en concreto (como cualquier tomo ocultista o de los Mitos), pero podrá controlarse en la mayoría de los casos. Para un individuo con una aflicción extrema los libros de cualquier tipo serán un caso perdido y puede que incluso intente destruirlos. En casos excepcionales, el individuo le tendrá miedo a cualquier cosa escrita sin importar cuan inocua sea.

Los libros encierran verdad y sabiduría. Los libros son maravillosos. Un individuo que adore los libros se sentirá muy atraído por ellos y a menudo preferirá la palabra impresa (o escrita en la pantalla de un ordenador) al

mundo real. Un individuo con un caso leve pasará mucho tiempo leyendo y tendrá por hobby coleccionar libros. Un individuo con un caso extremo pasará leyendo todo el tiempo que le sea posible y coleccionará (y protegerá) sus libros de forma obsesiva. Una persona así tenderá a alejarse de aquellos que quieran usar su colección. En casos excepcionales, el individuo coleccionará y leerá cualquier cosa escrita, como etiquetas de ropa e instrumentos.

Botanofobia / Botanofilia

Las plantas son espantosas. Se alimentan de cosas muertas... ¡y quieren que nos muramos todos para poder alimentarse de nosotros! Un investigador con miedo a las plantas encontrará irritante la presencia de plantas. A un investigador con un caso leve no le gustarán las plantas y no permitirá que haya ninguna en su espacio personal. Un investigador así puede que sea aficionado a comer plantas. Un investigador con un caso extremo evitará las plantas a no ser que sea imposible. Si se le obliga a estar cerca de plantas, las mirará con cautela. Intentará matar plantas en cuanto se le presente la oportunidad. Normalmente, un individuo gravemente afectado no comerá plantas, ya que teme que crezcan en su interior.

Las plantas son nuestras amigas. Producen oxígeno y alimento para nosotros y todo lo que esperan a cambio es nuestro amor. Un investigador que adore a las plantas procurará estar cerca de ellas e intentará hacer crecer a tantas como le sea posible. Un investigador con un caso leve se inclinará a favor de las plantas y tendrá docenas de ellas. Estos individuos comerán plantas de vez en cuando, pero luego se sentirán culpables. Los investigadores con casos extremos estarán obsesionados con las plantas. Ocuparán todo su espacio personal con plantas y las pondrán por todas partes. Protegerán mucho a las plantas y jamás se comerán una. Se volverán completamente locos si ven a alguien comiendo plantas delante suya.

Cromofobia / Cromofilia

Ciertos colores representan monstruos y los atraen... ¡tal vez algunos colores sean monstruos! Un investigador con miedo a los colores sentirá una terrible angustia cuando vea ciertos colores (el guardián debe decidir qué color o colores). A un investigador con un caso leve le perturbarán vagamente el color o los colores que tema y, por supuesto, jamás poseerá, llevará o usará nada de ese color. Un investigador con un caso extremo se volverá histérico cuando vea ese color, e incluso violento si se le fuerza a interactuar con algo de ese color. Tales individuos buscarán repintar, teñir o destruir cualquier cosa del color al que temen.

Ciertos colores tienen el poder de calmar y proteger... los colores son buenos. Un investigador al que le gusten los colores se sentirá atraído por cierto color o colores (el guardián debe decidir cuáles). Un investigador con un caso leve se excederá en el uso del color o colores que le gusten, pero todavía podrá atender a razones. Un investigador con un caso extremo se obsesionará con el color o colores que adora e intentará hacer que todo sea del color o colores que le gustan. Una persona así no atenderá a razones y, por ejemplo, no verá qué hay de malo en pintar de ese color monitores de ordenador y reglas de seguridad.

Claustrofobia / Claustrofilia

Esta habitación es demasiado pequeña... no puedo respirar... ¡los muros están cada vez más cerca! Un

investigador que sufra de miedo a los espacios cerrados se sentirá muy incómodo en lugares así. Un investigador con un caso leve romperá a sudar en lugares pequeños tales como armarios, pasillos angostos, y compartimentos para ponerse el equipo. Los investigadores afectados tal vez se sientan también incómodos en vehículos. Los investigadores en tales situaciones se sentirán nerviosos y buscarán salir a un lugar más abierto lo antes posible. Un investigador con un caso grave se negará a entrar en lugares pequeños y cerrados, y estará visiblemente incómodo incluso en lugares más amplios tales como las estructuras coloniales. Estos investigadores no serán capaces de viajar en la mayoría de vehículos e incluso les será imposible llevar una escafandra. Si se les obliga a entrar en un lugar pequeño y cerrado, los investigadores afectados encontrarán prácticamente imposible hacer nada (en estas situaciones, el guardián puede optar por aplicar penalizaciones a las tiradas de habilidad) e intentarán huir de ahí lo antes posible. Se volverán violentos si se les bloquea u obstaculiza la salida.

Los lugares pequeños son seguros. Lo puedes ver todo y es más fácil esconderse. Los grandes monstruos no caben en lugares pequeños. Los investigadores que gustan de espacios pequeños y cerrados buscarán lugares así y los preferirán a los lugares abiertos. Sin embargo, estos individuos no tienen por qué tenerle miedo a los lugares abiertos. Un investigador con un caso leve se sentirá más a gusto cuando esté encerrado y buscará activamente lugares pequeños. Un investigador con un caso extremo buscará encontrarse en lugares pequeños y cerrados y pasará en ellos todo el tiempo que pueda. Puede que un investigador con esta aflicción se mueva por pasillos angostos, construya más muros en sus dependencias, o incluso fabrique una caja en la que dormir.

Clinofobia / Clinofilia

La gente muere en su cama... los monstruos pillan a la gente en sus camas... ¡los monstruos se esconden debajo de las camas! Un investigador con miedo a las camas (esto incluye todo el mobiliario diseñado para dormir en él) nunca dormirá en una y se mostrará cauto cerca de ellas. Un investigador con un caso leve dormirá fatal en una cama y las evitará en la medida de lo posible. A un investigador con un caso extremo le asustarán visiblemente las camas y jamás dormirá en una. Si en alguna habitación hay una cama, el investigador la observará continuamente y mirará a menudo debajo de ésta. El investigador dormirá en el suelo. En casos realmente extremos, la víctima dormirá en el suelo sin tan siquiera una sábana debajo. En la mayoría de los casos, los afectados tendrán especial temor a las cápsulas de hibernación.

Las camas son seguras, cálidas y confortables... ¿por qué dejarlas? Un investigador que adore las camas se mostrará reacio a dejar la suya. Un individuo con un caso leve procurará permanecer en su cama todo el tiempo que pueda y se acostará lo antes posible. Un individuo con un caso extremo pasará todo el tiempo en la cama y se negará a salir. En algunos casos, el afectado intentará ser hibernado.

Demofobia / Demofilia

¿Quién sabe lo que acecha entre la multitud? ¡Algunas de las «personas» no son personas en absoluto, sino que son Ellos! Un investigador con miedo a las multitudes se sentirá más y más incómodo conforme el número de personas a su alrededor vaya creciendo. Un individuo con un caso leve se encontrará bien cerca de su

pequeño grupo de amigos, pero se sentirá nervioso y agitado cuando se encuentre en grupos más grandes. A un individuo con un caso extremo le entrarán náuseas e incluso se volverá histérico cuando haya cerca más gente. Tales individuos evitarán los grupos e intentarán encontrar lugares en los que quedarse a solas.

Los grupos son seguros. La unión hace la fuerza. Los monstruos sólo pueden atraparte cuando estás solo. Un investigador con apego a las multitudes buscará grupos de personas y preferirá estar en grupos antes que estar solo. Un investigador con un caso leve buscará activamente grupos de personas y será reacio a abandonarlos. En casos extremos, el afectado se unirá él mismo a un grupo y será imposible librarse de él. A menudo, una persona así se convertirá en una molesta carga, al no ser capaz de quedarse solo. Si alguien intenta sacar al afectado de un grupo, éste se resistirá y se volverá cada vez más hostil y violento.

Dorafobia / Dorafilia

Los monstruos tienen piel (NdT: se refiere piel con pelo espeso), y los animales tienen piel, ¡luego los animales son monstruos! Un investigador con miedo a las pieles considerará amenazante cualquier animal con piel. Un investigador con un caso leve se mostrará cauto ante cualquier criatura con piel (esto posiblemente incluya a algún humano) y se mostrará visiblemente nervioso cerca de dichas criaturas. A un investigador con un caso extremo le aterrorizará todo lo que tenga piel y puede tanto huir de estas criaturas como atacarlas violentamente independientemente del grado de amenaza que suponga.

La piel es linda, cálida y adorable. Las criaturas peludas son nuestras amigas. Un investigador al que le gusten las pieles se sentirá atraído por las criaturas peludas y le será difícil considerarlas amenazantes. Un investigador con un caso leve se inclinará a favor de las criaturas peludas, pero seguirá siendo capaz de reconocer una amenaza. Un investigador con un caso grave se obsesionará con las criaturas peludas y será prácticamente incapaz de hacerle ningún daño o considerar amenazador a algo con piel.

Escotofobia / Escotofilia

Hay cosas que se ocultan en la oscuridad... ¡puede que incluso la misma oscuridad sea un monstruo! Un investigador con miedo a la oscuridad mostrará un miedo excesivo a las sombras y otras regiones oscuras. Un investigador con un caso leve mirará con cuidado y recelo las zonas oscuras que le sean familiares y le asustarán mucho las zonas oscuras desconocidas. Si una persona así se encuentra alguna vez en completa oscuridad, le entrará pánico y buscará desesperadamente una salida o una fuente de luz. A un investigador con un caso extremo le aterrorizará cualquier región de oscuridad y estará convencido de que desde ellas acechan (o que tales regiones son) cosas. Una persona así se negará a entrar en ninguna zona oscura. Si un investigador afligido se encuentra en completa oscuridad, se volverá histérico y se empeñará en conseguir o crear luz. Los investigadores con esta aflicción normalmente empezarán a recopilar fuentes de luz y se obsesionarán con tener siempre un montón de repuestos para cualquier sistema de iluminación.

[N. del C.: La escotofilia no aparece descrita.]

Ginefobia / Ginefilia

Las mujeres son calculadoras y crueles... ¡son unas brujas tentadoras que nos arrastran hacia el mal! Un investigador que le tenga miedo a las mujeres las encontrará amenazadoras. Un investigador con un caso leve desconfiará un poco de las mujeres y estará claramente a disgusto cerca de éstas. Un investigador con un caso grave verá amenazante y misteriosa cualquier cosa que hagan las mujeres: si unas mujeres están hablando, estarán conspirando. Si se ríen, se estarán riendo del investigador. Si trabajan, estarán preparando un terrible destino para el investigador. Estos individuos pensarán en las mujeres de forma paranoica y tenderán a huir de las mujeres o tratarlas de forma violenta. En casos extremos, el miedo se tronzará odio y el investigador actuará contra las amenazas que perciba. Aunque esta aflicción es mucho más común entre hombres que entre mujeres, es posible que una investigadora se vea afectada. En ese caso, se verá abrumada por sus propios sentimientos de auto-repulsión.

Las mujeres son seres hermosos y maravillosos. Un investigador que adore a las mujeres estará muy inclinado a su favor. Un investigador con un caso leve querrá estar rodeado de mujeres y las tratará muy bien, incluso a su propia costa. Un individuo con un caso extremo estará obsesionado con las mujeres en general y las tratará como a reinas y diosas, sin importar la verdadera situación. Aunque esta aflicción suele afectar más a hombres que a mujeres, es posible que una mujer también la padezca. En ese caso, la mujer sentirá un amor irracional por todas las mujeres y, por lo tanto, por sí misma.

Hematofobia / Hematofilia

A los monstruos les encanta la sangre... la sangre los atrae... sangre es sinónimo de muerte. Un investigador con miedo a la sangre se pondrá muy nervioso cuando la vea. Si la afección es leve, entonces la víctima se alterará cuando vea sangre y tenderá a limpiarla u ocultarla lo antes posible. A un investigador con un caso extremo le horrorizará la sangre (sea suya o de otra persona) y puede que se quede paralizado cuando vea gran cantidad de ella. Los investigadores con miedo a la sangre tenderán a no herir a ninguna criatura de forma que ésta sangre.

La sangre es vida... la sangre es bella... me encanta la sangre. Un investigador que adore la sangre sentirá una atracción antinatural por ella. En el caso de una afección leve, el investigador se quedará mirando fijamente a cualquier mancha visible de sangre y no intentará limpiarla ni taparla. Todavía razonará lo suficiente como para permitir que se le traten las heridas serias, pero mirará, fascinado, pequeños cortes y heridas sangrantes. Los investigadores con un caso extremo mirarán muy fijamente cualquier tipo de sangre visible y harán todo lo que puedan para ver sangre. Estos individuos serán capaces de herirse a sí mismos y a otras personas con tal de ver sangre, y es muy probable que no dejen que nadie cure las heridas. En algunos casos muy extremos, las víctimas almacenarán e incluso consumirán sangre.

Iatrofobia / Iatrofilia

Los médicos aparecen cuando la gente está enferma y muriéndose... puede que estén transformando a la gente en monstruos... ¡aléjate de ellos! Un investigador que le tenga miedo a los médicos los percibirá como una amenaza. Un investigador con un caso leve tenderá

a evitar a los médicos y desconfiará siempre de ellos. Sólo buscará atención médica cuando sea absolutamente necesario, y observará al doctor atentamente. A un individuo con un caso extremo le aterrorizarán los médicos y jamás buscará atención médica de ellos voluntariamente, por miedo a que lo maten o lo transformen en un monstruo. Sin embargo, no es probable que un investigador ataque a un médico. A discreción del guardián, este miedo puede extenderse a cualquier cosa que trabaje en algo relacionado con la medicina.

Los médicos le salvan la vida a las personas... deben de ser ángeles. Un investigador al que le gusten los médicos se inclinará a favor de éstos de manera poco natural. Un investigador con un caso leve tendrá una fe exorbitante en las habilidades de los médicos y tendrá una visión algo exagerada sobre lo que pueden hacer. Estos individuos confiarán mucho en los médicos. Una persona con un caso extremo percibirá a los médicos como hacedores de milagros y tendrá una visión realmente exagerada sobre lo que son capaces de hacer los médicos. Una persona así tendrá absoluta fe en los médicos ante cualquier comportamiento.

Monofobia / Monofilia

Si estás solo, los monstruos vendrán a comerte o los demonios vendrán a robar tu cuerpo... ¡estando solo, podrías desaparecer y nadie se enteraría! Un investigador con miedo a la soledad sentirá pavor cuando se quede solo. Un investigador con un caso leve se sentirá muy incómodo cuando esté solo y sólo se sentirá aliviado cuando haya otras personas o incluso animales amistosos cerca. En casos extremos, el individuo se asustará tremendamente cuando se le deje solo y entrará en frenesí hasta que encuentre a otra persona o animal para que le haga compañía. Al contrario que en la demofilia, un individuo con monofobia se contentará con que haya unas cuantas personas cerca, mientras que uno que sufra demofilia querrá estar rodeado por grupos de gente (cuanto más grande sea el grupo, tanto mejor).

¡No me gusta que haya nadie cerca! ¡Quiero estar solo! Un investigador que sufra monofilia se comportará en muchos aspectos como uno con demofobia, excepto que al investigador no lo motivará el miedo a otras personas, sino el placer de estar solo. Un investigador con un caso leve tenderá a quedarse solo por largos periodos de tiempo y le ofenderán ligeramente las intrusiones. Un investigador con un caso grave buscará zonas solitarias y se agitará mucho si otros invaden su intimidad. En casos extremos, el investigador afligido intentará alejarse de los demás lo máximo posible, lo cual es muy peligroso en Marte.

Necrofobia / Necrofilia

Los muertos son horripilantes... llenos de alimañas y de odio... ¡envían a los vivos y quieren arrastrarlos con ellos a la oscuridad! Un investigador que le tema a los muertos encontrará la presencia de la muerte mucho más perturbadora de lo normal. Una persona con un caso leve tendrá vagos temores acerca de muertos levantándose y se sentirá excesivamente incómodo cerca de los muertos. Si se enfrenta a un no-muerto de verdad, el investigador se volverá histérico con toda seguridad. Un individuo con un caso extremo estará convencido de que los muertos sólo están esperando su momento para pasar a la acción. A un individuo así le aterrorizará la presencia de un muerto e insistirá en asegurarse de que todos los cadáveres son destruidos (preferiblemente por incineración). Estos individuos son pro-

pensos a tener alucinaciones de espíritus y fantasmas, que los volverán histéricos. Si se le obliga a entrar en contacto con los muertos, el individuo se volverá frenético y violento. Si un investigador afectado se enfrenta a no-muertos de verdad, probablemente se quedará paralizado por el miedo.

La muerte es algo maravilloso... los muertos descansan en paz y saben cosas que nosotros no podemos saber... la muerte es fascinante y también las cosas muertas. Un investigador al que le gusten los muertos sentirá una atracción desmedida por ellos. Estos individuos por lo general no desearán matar a nadie, pero se volverán suicidas si su apego a la muerte se vuelve demasiado grave. Un investigador con un caso leve se verá atraído por los muertos y puede que colecciona restos de esqueletos. Un individuo así será también propenso a interesarse por medios ocultistas para contactar con los muertos y puede que se interese por hacer algunos experimentos poco importantes con los muertos. Un investigador con un caso grave intentará pasar el máximo de tiempo posible cerca de los muertos y coleccionará restos de cualquier tipo (ya que la colonia «recicla» a sus muertos, esto le resultará difícil). Un individuo así será propenso a obsesionarse con medios ocultistas de contactar con los muertos y con chocantes experimentos científicos con muertos. En los casos muy graves, puede que el investigador sienta deseos sexuales antinaturales para con los muertos.

Peccatofobia / Peccatofilia

Los pensamientos impuros nos tientan... no debemos rendirnos... el Infierno les aguarda a aquellos que pecan. Un investigador con miedo a cometer pecados vivirá con el temor de llevar a cabo cualquier acto que considere pecaminoso. Un investigador con un caso leve notará un gran sentimiento de culpa cuando se comporte así, y vivirá con miedo al castigo divino. Un investigador con un caso extremo vivirá con un miedo mortal a cometer pecados y empezará a considerar pecaminoso prácticamente cualquier acto o pensamiento, y a sí mismo como un canalla indigno. Si un individuo así cede ante algún pecado, más tarde se volverá furioso e histérico, y probablemente se auto-imponga su propio castigo.

Todos nacemos en pecado, es algo natural en nosotros... ¡deleitémonos pues con nuestra perversidad! Un individuo al que le guste pecar se verá atraído a llevar a cabo actos considerados pecaminosos. Un investigador con un caso leve se sentirá atraído hacia actos impuros y a menudo se dejará llevar por pequeños pecados sin sentirse culpable. Un investigador con un caso grave será incapaz de resistirse a cometer los actos que él considere más pecaminosos y se deleitará con ellos. Estos individuos saben perfectamente que lo que hacen está mal, pero les encanta hacerlo.

Pedofobia / Pedofilia

Los niños son malvados y astutos... matan y mutilan sin pensar... las fuerzas del mal actúan a través de los niños. Un investigador que le tenga miedo a los niños encontrará muy turbadora la presencia de niños. Un investigador con un caso leve les tendrá un miedo vago y se sentirá incómodo con niños cerca. Un individuo así verá las actividades de los niños con recelo. Un investigador con un caso grave verá a los niños como perversos, conspiradores y malvados, y sospechará que albergan espíritus malignos. Los juegos inocentes los verá como dañinas conspiraciones, percibirá cualquier cántico como si fuese el lanzamiento de algún conjuro, y así

con todo. Un individuo así se comportará de forma violenta con los niños si se le provoca (y considerará amenazante casi cualquier actividad suya).

Los niños son tan maravillosos... Una persona que adore a los niños será víctima de una atracción desmedida hacia los niños. Un investigador con un caso leve se inclinará muy a favor de los niños y se sentirá muy atraído por ellos, de una manera que hará que muchos padres se inquieten. Un investigador con un caso extremo se verá tan atraído por los niños que hará que muchos padres se asusten y espanten. Puede que estos individuos no tengan intención de hacerles daño, pero su comportamiento aterrorizará a muchos niños. En algunos casos, esta atracción será extremadamente perversa y retorcida, y el individuo en cuestión tendrá terribles planes para los niños.

Pirofobia / Pirofilia

El fuego quema y mata... ¡el fuego es salvaje, peligroso e incontrolable! Un investigador al que le asuste el fuego se sentirá incómodo cerca de una llama. Un investigador con un caso leve se mantendrá alejado de las llamas y las extinguirá siempre que pueda. Encontrará además muy inquietantes cosas como los sopletes. A un investigador con un caso extremo le aterrorizarán las llamas. Será incapaz de manejar nada como un soplete o incluso quemadores de laboratorio. Cuando se enfrenten a un gran fuego, a estos individuos les entrará pánico y se volverán histéricos. Cualquier daño infligido por una fuente de calor aterrorizará al investigador, que se verá obligado a huir tan rápido como pueda.

El fuego es precioso y poderoso... ¡me encanta el fuego... me encanta quemar cosas! A un investigador al que le guste el fuego le atraerán las llamas y se verá inclinado a quemar cosas. Un investigador con un caso leve mostrará excesivo interés por las llamas y le prenderá fuego a cualquier cosa cuando esto no entrañe peligro alguno. Un investigador con un caso extremo estará obsesionado con las llamas. Si hay llamas a la vista, se quedará mirándolas fijamente e ignorará todo lo demás. Si se le presenta al investigador la oportunidad de prenderle fuego a algo, lo hará, incluso aunque sea peligroso. Estos individuos suelen llevar encima un montón de material inflamable para mantenerse entretenidos.

Psicrofobia / Psicofilia

El frío ennegrece y mata la carne... la destruye... ¡se lleva los miembros y las vidas de la gente! Un investigador con miedo al frío tenderá a mantenerse alejado de zonas frías (como el espacio y la superficie de Marte). Un investigador con un caso leve se pondrá nervioso cuando la temperatura baje de un nivel confortable y siempre estará demasiado pendiente de llevar ropa y equipo que le proteja del frío. Un investigador que sufra de un caso extremo se obsesionará con evitar las zonas frías y será reactivo a entrar en ellas. Percibirá las corrientes de aire frío como intrusiones demoníacas, una bajada de temperatura como obra de algún demonio absorbiendo la vida de un lugar, y cosas así. Estos individuos estarán obsesionados con las ropas y equipo protectores.

El frío es bueno... conserva la comida... enfría nuestras bebidas... ¡es maravilloso! Un investigador que adore el frío tenderá mucho a buscar o crear zonas frías. Un investigador con un caso leve mantendrá el sitio en que viva más frío de lo normal, mantendrá el refrigerador lleno de hielo, y saldrá al exterior tan a menudo como le sea posible. Un investigador con un caso extremo mantendrá sus aposentos extremadamente fríos y a menudo

apagará los calentadores de su traje cuando se encuentre en el exterior. Estos individuos sufren a menudo de congelación en alguna parte de su cuerpo.

Tecnofobia / Tecnofilia

La tecnología está arrebatándonos nuestras almas... la tecnología destruyó la Tierra... ¡y nos va a destruir a nosotros también! Un individuo con miedo a la tecnología encontrará aterradores y amenazantes los aparatos tecnológicos. El guardián debe decidir qué tipo de tecnología es la que teme el investigador. Normalmente, los individuos temerán a la tecnología relativamente avanzada. Así, un colono no le temerá a un reloj, pero sí a un PDA. Un investigador con un caso leve se sentirá incómodo cerca de aparatos tecnológicos y le tendrá cierto temor al progreso tecnológico. Estos individuos tenderán a eliminar todos los aparatos tecnológicos de sus aposentos y a eludir las tareas que requieran entrar en contacto con dichos aparatos. A los investigadores que sufran una aflicción grave les aterrorizará la tecnología y se volverán frenéticos o violentos si son expuestos a ella. Estos individuos se verán inclinados a destruir aparatos tecnológicos. Los afligidos a menudo empiezan a temer que las máquinas están intentando tomar el control. No es de extrañar que muchos tecnó-fobos le tengan un especial temor a los ordenadores.

La tecnología es lo que hace grande a la humanidad... la tecnología nos mantiene vivos... prefiero las máquinas a los humanos. Un investigador que adore la tecnología se sentirá atraído por los aparatos tecnológicos e insistirá en buscarle una solución tecnológica a cualquier problema, incluso aunque métodos más simples pudieran dar mejores resultados. Un investigador con un caso leve tenderá a recopilar aparatos tecnológicos, a soltar sermones sobre las virtudes de la tecnología, y tendrá poca paciencia con aquellos que no compartan su punto de vista. Un investigador con un caso grave estará obsesionado con la tecnología, será extremadamente sermoneador acerca de las virtudes de la tecnología, y pasará mucho más tiempo cerca de máquinas que de seres humanos. En casos extremos, puede que algún individuo emprenda una especie de «proyecto especial» para propagar o acelerar la tecnología, aunque sea a expensas de la humanidad.

Verbofobia / Verbofilia

Las palabras son vehículo de falsedades y maldad... las palabras conforman conjuros... las palabras transmiten terror e ideas que corrompen... ¡debo dejar de hablar! A un investigador con verbofobia le asustarán las palabras bajo cualquier forma (oral, escrita, en una pantalla de ordenador, etc.). Un investigador con un caso leve evitará hablar o escribir tanto como pueda, y se le verá agitado si se le obliga a leer o hablar durante largos períodos de tiempo. Un investigador que sufra un caso grave no hablará ni escribirá, y se negará a escuchar a los demás. Si alguien intenta hablarle a la víctima, ésta intentará huir. Si esto falla, intentará dejar de oír o hacer ruidos para ahogar la conversación. Si todo falla, la víctima se volverá violenta.

Las palabras son herramientas maravillosas para transmitir verdades y belleza... adoro las palabras... Un investigador que adore las palabras recogerá cualquier cosa que lleve palabras (libros, cintas, etc.) y estará encantado de hablar y de oír hablar a otros. Un investigador con un caso leve tendrá una pequeña colección de palabras (libros, cintas, discos, etc.) y hablará constantemente si no lo está haciendo otro, incluso aunque esté solo. Un investigador con un caso grave empapela-

rá las paredes de sus aposentos con palabras escritas y estará continuamente leyendo y hablando (aunque haya alguien hablando a la vez). En algunos casos, algunos individuos encontrarán un gran significado tras alguna palabra y bien pueden estudiar parte de un impreso durante horas, repitiendo las palabras una y otra vez.

Vestiofobia / Vestiofilia

Vestirse es antinatural... la gente que lleva ropa debe estar ocultando una visión horrible... ¡puede que sean monstruos, o que ni siquiera sean personas! Un investigador con miedo a la ropa intentará llevar tan poca ropa como le sea posible y recelará de aquellos que la lleven. Un investigador con un caso leve sólo llevará ropa cuando sea imprescindible y sospechará de aquellos que lleven gran cantidad de ropa. Desconfiará de cualquiera al que no haya visto completamente desnudo. Un investigador que sufra de un caso extremo se negará simplemente a llevar ropa y le aterrorizarán aquellos que sí la llevan, con el pensamiento de que ocultan algún espantoso secreto. La única forma de calmar a estos individuos es quedarse desnudo al igual que ellos. A estos individuos les aterrorará el simple hecho de pensar en llevar un traje espacial o de superficie. Sin embargo, a excepción de los casos más extremos, su instinto de auto-conservación se impondrá a su miedo (aunque puede que esta experiencia tan aterradora les cueste más puntos de Cordura).

Las ropas nos protegen... ir sin vestir es de depravados... nuestras ropas ocultan nuestra fealdad a la vista de los demás. Un individuo que adore la ropa llevará siempre cubierta la mayor parte de su cuerpo que le sea posible y se sentirá incómodo cerca de gente que no haga lo mismo. Un investigador con un caso leve llevará gran cantidad de ropa, incluso mientras duerme o se baña. Desconfiará de aquellos que muestren demasiada piel y sospechará que son unos degenerados o unos exhibicionistas. Un individuo con un caso extremo llevará varias capas de ropa o puede que hasta lleve un traje espacial completo, y se negará a estar sin ropa. Si se le obliga a desnudarse, el investigador se horrorizará e intentará cubrirse con cualquier cosa. A aquellos que no vayan cubiertos según los estándares del investigador, éste los verá como perversos e infrahumanos y los tratará con miedo y hostilidad.

Xenofobia / Xenofilia

Mis amigos son buena gente, y la gente como ellos... otras personas y otros tipos de gente... bueno, podrían ser cualquier cosa. ¿No-humanos? ¡Monstruos! ¡Son todos unos monstruos! A un investigador con miedo a los extraños le asustará la gente y los seres que no sean como él. Un investigador con un caso leve desconfiará de cualquiera que no sea de su grupo o de su raza. Ya que la colonia se encuentra bien integrada, se han preservado distintas identidades culturales, y un xenó-fobo encontrará gente a la que temer. Percibirá a los seres no-humanos como monstruos terribles, independientemente de que lo sean o no. Un investigador con un caso extremo le tendrá miedo a cualquiera que no sea como él, aunque las diferencias sean insignificantes. Normalmente estos individuos se comportarán de forma paranoica respecto a aquellos que temen, y sospecharán que están conspirando o que son monstruos inhumanos. Cualquier ser que no sea humano será objeto de su temor, sea o no un monstruo.

La diferencia es magnífica... las personas que son diferentes tienen una sabiduría y un misterio especiales

de los que yo carezco... por eso los adoro... Un investigador al que le gusten los extraños se verá atraído e inclinado a favor de personas y seres que no sean como él. Un individuo con un caso leve buscará gente distinta a él e imitará sus costumbres de un modo que incomodará y perturbará ligeramente a los demás. Un investigador con un caso extremo verá a las personas y seres distintos a él como seres especiales que se merecen su amor. El investigador importunará a esta gente constantemente y los intentará imitar de una manera que asustará a los demás. A estos individuos les fascinarán y se verán atraídos por los no-humanos, y serán reacios a hacerles daño.

Zoofobia / Zoofilia

Los animales muerden, desgarran y arañan... los monstruos son animales... traen enfermedades y parásitos dañinos... ¡nos odian y se van a alzar contra nosotros! Un investigador con miedo a los animales encontrará su presencia desconcertante y será hostil hacia ellos. Un individuo con un caso leve estará visiblemente nervioso cerca de cualquier tipo de animal y mostrará una vaga, aunque perceptible, hostilidad hacia los animales. Un investigador que sufra de un caso extremo se mostrará visiblemente asustado de los animales y se inclinará a hacerles daño (si saca el coraje suficiente para hacerlo). Estos individuos albergarán a menudo pensamientos acerca de que los animales son en realidad monstruos o que están conspirando en contra de la humanidad. En algunos casos, el investigador afectado se negará a comer carne porque piensa que haciéndolo se expone a algún tipo de espantosa corrupción del animal.

Los animales son criaturas maravillosas... nos acompañan en nuestro viaje a través de la vida... son mejores que las personas. Un investigador que adore a los animales se inclinará a favor de ellos de una manera que no es normal. Un investigador con un caso leve será muy amable con los animales y se alterará mucho si alguien le hace daño a un animal. Un investigador así no comerá desde luego carne de ningún animal. Un investigador con un caso extremo sentirá un apego desmesurado por los animales. Criará y protegerá a tantos animales como pueda, y preferirá la compañía de éstos a la de los humanos. Una persona así es muy probable que se vuelva violenta si los animales están bajo amenaza. No comerá nada de carne y no permitirá que nadie más lo haga si puede evitarlo.

Locura permanente

Los investigadores cuyos puntos de Cordura hayan descendido hasta cero se volverán locos de manera permanente. Llegados a este punto, a no ser que el investigador se recupere mediante reestructuración de la personalidad, el investigador no podrá ser de nuevo un personaje jugador. Si el guardián tiene planes para el investigador, deberá preparar una copia de la hoja de personaje. En otro caso, el investigador será retirado.

El guardián debe decidir qué locura sufrirá el investigador permanentemente. Esta locura debería ser elegida cuidadosamente, ya que será un rasgo central de la vida de locura del investigador. Si ninguna locura parece apropiada, el guardián podrá elegir una al azar de entre las tablas anteriores.

En End Time, la Cordura se pierde más a menudo por encuentros con seres de los Mitos y por crisis personales. Un investigador con la Cordura a cero puede seguir funcionando en el mundo e incluso puede que exteriormente no se le pueda distinguir de la gente normal,

aunque su mente se retuerza de locura y su alma esté corrupta. Un investigador que haya perdido un brazo, una pierna o un ojo aún puede salir airoso en End Time. Un investigador que haya perdido la cordura y con ella su sentido de la ética y la moral, no puede, ya que no tendrá motivos para resistirse ni a los Mitos ni a la desintegración del espíritu humano. Una persona así estará más allá del ámbito humano y estará más cerca del horror y la locura de los Mitos. Los investigadores que ahondan tanto en la corrupción dejarán de ser investigadores para convertirse en su lugar en villanos enemigos de la humanidad. Estos personajes deberían ser entregados al guardián o retirados y no permanecer como personajes jugadores.

Sin embargo, puede que los investigadores se hayan vuelto permanentemente locos por otras causas distintas a los Mitos. En estos casos, puede que no aparezcan la corrupción mental ni moral, y que el guardián necesite representar la locura de modo distinto. Los investigadores que se han vuelto permanentemente locos sin haber sido corrompidos, podrían tener posibilidades de recuperarse e incluso de permanecer en el juego. Llevar a un investigador permanentemente loco puede ser un reto, pero también puede ser interesante. Una recuperación asistida, a ritmo normal, puede llevar años y deberá considerarse cuidadosamente por el guardián. Por supuesto, siempre queda la opción de la reestructuración de la personalidad.

Locura Permanente: Recuperación Natural y Reestructuración de la Personalidad.

Un investigador cuya Cordura haya llegado a cero habrá cruzado el umbral entre las regiones de la cordura y las regiones de la locura. Una vez cruzado este umbral, es difícil (si no imposible) cruzarlo de vuelta. Si los puntos de Cordura de un investigador se reducen a cero pero la mayor parte de las pérdidas no vinieron de la influencia corruptora de los Mitos, puede que el investigador tenga oportunidad de recuperarse de forma natural, a elección del guardián. Este proceso llevará como mínimo un año, o incluso más. Puede que el guardián le permita una tirada de Suerte cada seis meses al investigador afectado. Con una tirada exitosa, el investigador pasará a estar loco de forma indefinida en lugar de permanente. Llegado a este estado, puede empezar la recuperación de acuerdo a las normas de la locura indefinida, como se ha explicado más atrás. Si la mayoría de los puntos de Cordura perdidos vinieron de la influencia corruptora de los Mitos, entonces el investigador no podrá recuperarse de forma natural, ya que está manchado y corrompido por los Mitos. Sin embargo, los investigadores no han de perder toda esperanza. Estos individuos corruptos pueden ser recuperados mediante reconstrucción de la personalidad.

Si el investigador necesita recuperarse rápidamente de una locura permanente o éste ha caído bajo la influencia corruptora de los Mitos, entonces se le puede tratar con una terapia extrema: la reconstrucción de la personalidad. La reconstrucción de la personalidad es un procedimiento peligroso, altamente avanzado y muy experimental, centrado en la reconstrucción de la psique. Dicho procedimiento consta de tres etapas. En la primera etapa se usan el examen médico, el psicoanálisis, y la reconstrucción de la memoria mediante realidad virtual para trazar un «mapa» del cerebro y la psique del investigador. A partir de este «mapa» se puede determinar la naturaleza de la locura. La segunda etapa implica el uso de cirugía, drogas y psicoanálisis para eliminar la locura. No es sorprendente que este proceso destruya gran parte de la memoria del investigador junto con su

locura. En tercer lugar, se reconstruye la personalidad del investigador mediante el uso de cirugía, drogas, psicoanálisis, y terapia de realidad virtual. Si el proceso tiene éxito, el individuo recupera en cierto modo su cordura y su personalidad. Por supuesto, ni que decir tiene que habrá perdido algo.

La primera etapa del proceso tarda 1D4 meses en completarse, y requiere a una persona o grupo de personas con las habilidades de Informática (para la realidad virtual y otros aspectos informáticos), Medicina (para el examen médico), y Psicoanálisis. Cada habilidad se tendrá que usar de forma exitosa cada mes para que pueda comenzar la siguiente etapa del tratamiento.

La segunda etapa no tiene una duración definida. La terapia intensiva requiere Medicina (por la cirugía y las drogas) y Psicoanálisis. Se hará una tirada cada semana para cada habilidad. Si ambas resultan exitosas, el investigador pierde 1D10 puntos en Mitos de Cthulhu, y 1D10 puntos en otra habilidad por el daño a su memoria. Si cualquiera de las tiradas falla, no ocurre nada. Por cada 96-00 sacado en cualquiera de las habilidades, el investigador pierde 1D10 puntos de cada habilidad, pero no pierde nada en Mitos de Cthulhu. Cualquier individuo (NdT: se refiere al médico) que saque un 96-00 no podrá continuar con la terapia y deberá ser reemplazado. En ningún caso podrá reducirse una habilidad por debajo de cero. El tratamiento puede continuar indefinidamente, pero el paciente deberá tirar por debajo de su CONx5 cada semana o perderá 3D6 Puntos de Vida. Si pasa la tirada, el daño será de tan sólo 1D6. Este daño refleja el terrible stress que sufren cuerpo y mente durante el proceso. Este daño se puede tratar de manera normal. Si el investigador al que se está tratando no tiene puntuación en Mitos de Cthulhu (poco común, pero puede pasar), el guardián deberá decidir cuánto tiempo tardará en erradicarse la locura.

La tercera etapa del proceso tampoco tiene una duración fija, y requiere el uso de Informática, Medicina, y Psicoanálisis. Se tirará por las habilidades cada semana. Cada uso exitoso de todas las habilidades recupera 1D10 puntos de cada habilidad y 1D3 puntos de Cordura. Fallar una tirada significa que no se recupera nada y que se ha malgastado una semana. Cada tirada de 96-00 implica la pérdida adicional de 1D10 puntos en cada habilidad, y la persona que falló esa tirada no puede seguir tratando al paciente. El proceso continúa hasta que cada pérdida de 1D10 en una habilidad haya sido contrarrestada con una ganancia de 1D10. En ningún caso ganará un investigador más puntos de los que perdió en la segunda etapa. Cuando concluye la terapia, se puede seguir tratando al paciente con métodos más normales. El investigador encontrará algunas lagunas en su memoria derivadas del tratamiento, y las personas que soportan el tratamiento suelen decir que han perdido «parte de su alma». Guardián y jugador deberán ponerse de acuerdo sobre los efectos de la terapia en el investigador.

No debe sorprender que una terapia completa de reconstrucción de la personalidad consuma una gran cantidad de los recursos de la colonia en cuestión de drogas, de ordenadores, y de horas de trabajo del personal. A pesar del coste, se supone que todo colono tiene derecho a dicho tratamiento. Sin embargo, muy pocas personas saben de este tratamiento e incluso menos son las que lo necesitan.

Ejemplo de Reconstrucción de la Personalidad

Debido a una horrible experiencia con un artefacto de los Mitos, el Doctor David Tsung se vuelve loco de

forma permanente. Después de que sus compañeros lo dejen inconsciente y lo lleven de vuelta a la colonia, se le incluye en un programa de reconstrucción de la personalidad (y de esta forma los dirigentes de la colonia podrán seguir contando con sus habilidades). La primera etapa dura sólo un mes al hacer el guardián las tiradas por todos los PNJ's del equipo médico. El Dr. Tsung tiene 30 puntos en Mitos de Cthulhu. Para abreviar el proceso, el guardián tira por cuatro semanas de tratamiento. El jugador del Dr. Tsung tiene suerte y el equipo pasa sus tiradas todas las semanas. El guardián tira 4D10 para determinar cuántos puntos pierde en Mitos de Cthulhu y otros 4D10 para ver cuántos puntos pierde en cada habilidad. El guardián obtiene un 27 en los primeros 4D10, reduciendo a 3 la puntuación de Tsung en Mitos de Cthulhu. El guardián saca un 32 en la segunda tirada de 4D10, reduciendo cada habilidad del Dr. Tsung en 32 puntos. Durante las primeras tres semanas, el Doctor Tsung consigue pasar las tiradas de CONx5 (perdiendo unos insignificantes 1D6 Puntos de Vida por semana, pérdida que no amenaza su vida y que los médicos curan inmediatamente), pero en la cuarta semana falla y sufre 3D6. Tsung sobrevive al daño, pero el guardián decide que el equipo médico decide acabar con esta etapa, por temor a que puedan dañar más al Doctor Tsung. El equipo comienza entonces con la tercera etapa. Tsung tiene suerte durante el proceso y los PNJ's tienen éxito en todas sus tiradas tras cuatro semanas de tratamiento. Ya que Tsung perdió 4D10 puntos de habilidad, sólo puede recuperar otros 4D10. El guardián tira 4D10 obteniendo un resultado de 26, y Tsung recupera esa cantidad de los 32 que perdió, quedándose seis puntos por debajo de su nivel original. Tsung recupera además 4D3 puntos de Cordura, sacando el guardián un total de siete. Tsung está ahora loco de forma indefinida y tiene siete puntos de Cordura. Todavía le queda mucho para recuperarse, pero está bastante mejor que antes de comenzar el tratamiento.

Medicina Preventiva

Debido a las condiciones tan estresantes de la vida de la colonia y al riesgo extremo de que un individuo se vuelva loco, la colonia exige a cada colono que se le evalúe su salud mental cada tres meses o menos. Cuanto más estresante sea el trabajo del colono, más a menudo tendrá que someterse a las revisiones. Los investigadores suelen necesitar someterse a un chequeo al menos una vez al mes. El chequeo estándar es llevado a cabo por médicos de la colonia con la habilidad de psicoanálisis. El test estándar es bastante efectivo y le da al técnico una estimación aproximada de la salud mental del individuo tras una única tirada de Psicoanálisis. Si el técnico pasa la tirada, se dará buena cuenta del estado mental del individuo. Si alguien intenta engañar a la persona encargada de hacer el test, deberá superar su inteligencia contra la inteligencia del examinador en la tabla de resistencia. Si el que engaña pasa la tirada, puede hacerse pasar por perfectamente cuerdo. Si no, el examinador se dará cuenta del estado mental del individuo. Si el examinador pasa además una tirada de Idea, se dará cuenta de que han intentado engañarle. El guardián puede tener en cuenta además otros factores cuando alguien haga un intento por engañar (como la intrusión de seres de los Mitos haciéndose pasar por humanos).

Una vez completado el chequeo, el técnico enviará su informe a la administración de la colonia. Si el informe indica que la salud mental del investigador está empezando a deteriorarse, éste será incluido en un programa de terapia regular. Si al investigador se le

diagnostica como loco, se le encerrará para ser tratado. A los miembros de seguridad de la colonia también se les da información detallada sobre los perfiles psicológicos del personal de la colonia por «razones de seguridad», y vigilarán atentamente a los individuos potencialmente peligrosos.

Además del tratamiento post-traumático, las farmacias de la colonia poseen drogas que han sido especialmente diseñadas para reducir temporalmente el impacto de los hechos terroríficos en la mente humana. Por supuesto, estas drogas tienen importantes efectos secundarios. A pesar de la disponibilidad de estas drogas, su uso (e incluso el conocimiento de que existen) está muy restringido por el Consejo Colonial. Estas drogas son proporcionadas a los investigadores sólo cuando el Consejo lo estima necesario.

Hay disponibles dos tipos de drogas principales. El primero es conocido como «Amortiguador de Emociones». La droga se administra mediante una inyección hipodérmica y sirve para reducir las reacciones extremas de la mente ante los acontecimientos terroríficos, limitando químicamente el campo de acción de ciertas respuestas químicas en el cerebro. Cada dosis de droga dura 30+3D10 minutos. Mientras la droga esté surtiendo efecto, cualquier pérdida de puntos de Cordura que experimente el investigador se trata como si fuese la mitad de lo que es en realidad (redondeando hacia arriba). El investigador restará sin embargo la pérdida completa a su total de puntos de Cordura. Aunque la droga no puede evitar la locura, hace que no aparezca tan a menudo. Por ejemplo, un investigador que pierda siete puntos de Cordura mientras esté bajo los efectos de la droga, será tratado como si sólo hubiese perdido cuatro, lo cual no es suficiente para hacer que se vuelva loco.

El Amortiguador de Emociones tiene efectos secundarios. Puesto que el amortiguador limita la intensidad de las emociones, un investigador bajo sus efectos no tendrá reacciones emocionales extremas y parecerá por tanto muy distante y frío. Para un investigador bajo los efectos de esta droga, los lazos emocionales (como el amor o la amistad) parecerán más débiles y menos importantes. El guardián debe asegurarse de hacer cumplir estas condiciones y de que los jugadores las tienen en cuenta. Otro efecto secundario importante es que la experiencia de drogarse altera terriblemente a las personas. Una vez que la droga se desvanece, el investigador pierde un punto de Cordura por cada uso. Esta droga no crea adicción.

La segunda droga se conoce como «Inhibidor de emociones». La droga se administra mediante inyección hipodérmica y sirve para evitar que la mente reaccione a los acontecimientos terroríficos, inhibiendo químicamente ciertas respuestas químicas del cerebro. Cada dosis dura 30+3D10 minutos. Mientras que la droga hace efecto, es imposible que un investigador se vuelva loco, a no ser que sus puntos de Cordura se reduzcan a cero. Sin embargo, el investigador resta toda la pérdida a su total de puntos de Cordura.

El Inhibidor de Emociones también tiene efectos secundarios. Puesto que la droga inhibe las emociones, un investigador bajo sus efectos será incapaz de reaccionar emocionalmente. Para un investigador bajo los efectos de esta droga, los lazos emocionales (como el amor o la amistad) parecerán carentes de sentido. El investigador será además incapaz de reaccionar con emociones negativas, como el odio o la rabia. A pesar de su falta de sentimientos, el investigador será capaz todavía de entrar en acción, ya que su memoria y sus habilidades de razonamiento no se verán afectadas. El guardián debe asegurarse de hacer cumplir estas con-

diciones y de que los jugadores las tienen en cuenta. Otro efecto secundario importante es que la experiencia de drogarse altera terriblemente a las personas. Una vez que la droga se desvanece, el investigador pierde 1D4 puntos de Cordura. Esta droga no crea adicción.

Variante: Locura Inspiratoria

Una persona enloquecida puede ganar una inspiración sobrenatural sobre los problemas o monstruos a los que se enfrente. Un investigador puede obtener dicha inspiración nada más volverse loco si el jugador saca más que la INT del investigador por cinco. Como la inspiración es sobrenatural, será el guardián el que provea la inspiración, no el jugador. Por supuesto, el que el investigador pueda sacar algo de provecho de la inspiración es algo que depende del jugador.

Un pequeño grupo de investigadores, liderado por la Doctora Janet Barnes, se encuentra con un Horrendo Cazador mientras investigan unas ruinas alienígenas. La Doctora Barnes, ya un poco alterada por sus investigaciones arcanas, pierde la cabeza. Tiene una Idea de 85% y su jugadora saca un 95, por lo que obtiene inspiración. Su jugadora no tiene ni idea del lío en el que se acaba de meter su personaje. El guardián decide que en su locura, ella recuerda una descripción fragmentada de un tomo maldito que hablaba sobre los Horrendos Cazadores. El guardián informa a los jugadores de que la Doctora Barnes grita «Encended las luces» y empieza a apuntar su linterna hacia el Horrendo Cazador. Puede que los jugadores se den cuenta de que hace referencia a la debilidad a la luz del Horrendo Cazador, o puede que no lo hagan.

Ejemplo: La Heroína que se Vuelve Loca

Siguiendo órdenes del consejo, la Jefa del Equipo de Seguridad, Lynn Chiang, lleva a su pelotón hasta unas ruinas marcianas en la búsqueda de un grupo científico desaparecido. Adelantándose a su equipo, Lynn avista algo en un estrecho pasadizo y se arrastra hacia su interior. Ya bien dentro del pasadizo, se encuentra con el cuerpo de uno de los científicos terriblemente mutilado. El guardián determina que la mutilación es lo suficientemente horrible como para conmocionarla. Lynn tiene en la actualidad 60 puntos de Cordura. Su jugadora saca 75 y falla la tirada. El guardián tira 1D4+1 y saca un 5. El guardián informa a la jugadora de los resultados y le indica que disminuya la Cordura de Lynn hasta 55. Puesto que la causa del shock no está directamente relacionada con los Mitos sino con un humano en horrible situación, no gana puntos en Mitos de Cthulhu.

Puesto que una pérdida de cinco puntos es suficiente para causar locura temporal, el guardián le pide a la jugadora de Lynn que haga una tirada de Idea. La jugadora saca 12 y Lynn se da perfecta cuenta de lo terrible de la situación. El guardián decide que este suceso en el túnel va a provocar en Lynn un caso temporal de claustrofobia. El guardián decide entonces que a Lynn le entra pánico y sale huyendo del estrecho pasadizo tan rápido como puede.

Poco después de salir del pasadizo oye a Davis, un miembro de su equipo, gritando por la radio de su traje. Lynn corre hacia donde se encuentra el hombre y llega justo a tiempo de ver a una horrible y amorfa criatura (un Uleth, como bien sabe el guardián, aunque Lynn nunca antes había tenido la desgracia de encontrarse con uno) arrastrándolo hacia el interior de un estrecho pasadizo. Al ver a la criatura, el guardián le pide a la jugadora que haga otra tirada de Cordura. Saca un 56 y falla,

ya que su Cordura actual era de 55. La pérdida de Cordura por ver un Uleth 1/1D10. Puesto que la jugadora de Lynn ha fallado la tirada, Lynn pierde 1D10 puntos de Cordura. El guardián saca un 8 y Lynn pierde todos esos puntos de Cordura. Puesto que Lynn ha perdido un total de 13 puntos, ha perdido ya más del 20% del total que tenía al empezar a jugar, y se vuelve loca por tiempo indefinido (y por consiguiente, gana 5 puntos en Mitos de Cthulhu por ser la primera vez que se vuelve loca debido a un encuentro con los Mitos).

El guardián detiene la acción y comenta la situación con la jugadora. Ésta sugiere que el hecho de que el monstruo haya venido aparentemente de las profundidades y que está volviendo a ellas ha reforzado su claustrofobia. El guardián, que estaba pensando en la xenofobia, decide que es una sugerencia razonable y acepta. El total de Cordura de Lynn es ahora de 47.

La jugadora decide que Lynn corre hacia el pasadizo disparando al monstruo. Dispara con el arma en fuego automático y vacía un cargador en el monstruo. El Uleth sobrevive a la ráfaga, pero el guardián decide que ya ha tenido bastante por hoy y el Uleth se retira al interior del pasadizo, llevándose a Davis con él. El guardián le dice a la jugadora que Lynn aún oye gritar a Davis. La jugadora dice que Lynn recarga el arma mientras se adentra en el pasadizo. El guardián le recuerda la locura que padece Lynn en estos momentos. La jugadora declara entonces que se queda paralizada tan pronto como entra en el túnel y se vuelve rápidamente, tratando de no oír los últimos gritos de Davis.

Segundos más tarde el resto del grupo se abre camino hasta el recinto y encuentran a Lynn con la cara pálida y arrodillada en el suelo, agarrando su rifle, y con los gritos de Davis desvaneciéndose desde algún lugar al fondo del pasadizo.



SABER DEL GUARDIÁN

Reglas de Cordura

La amenaza de la locura, reflejada en las reglas de End Time, retrata los Mitos de una forma que no admite vaguedades. Ningún ser humano cuerdo elegiría libremente y de forma consciente los Mitos, ya que los Mitos son algo horrendo y malvado. La naturaleza misma de los Mitos es completamente opuesta a lo que cualquier ser humano racional tendría por valioso o querido, y hace que la mente cuerda los rechace. La relación entre los puntos de Cordura y la habilidad de Mitos de Cthulhu enfatiza el poder de los Mitos, que con su mera proximidad son capaces de corromper y arruinar la mente humana. Con sólo conocer información relativa a los Mitos, el delicado equilibrio de la mente se debilita. Las reglas de Cordura representan la fragilidad inherente en la humanidad. Todas las cosas en las que los humanos basan con más fuerza su fe, como Dios o la Justicia, son meras ilusiones. Las llamadas Verdades, por las que los humanos han apostado con tanto empeño, son equivocaciones confusas. La realidad no es como la gente cree. En el mundo de los Mitos, la locura es necesaria para llegar a la verdad, y la vida humana no tiene valor alguno.

Mientras el terror de los Mitos proyecta su oscura sombra a través del Universo, los jugadores deberían conservar un atisbo de esperanza, y el sonido de la risa se debería escuchar alrededor de la mesa de juego. Mientras los Mitos constituyen la auténtica realidad, y la locura y la corrupción son el orden natural del cosmos, los humanos crean un significado para todo y brillan como velas en una caverna oscura y tenebrosa. Una de las piezas clave del juego, tal y como se enfatiza a lo largo de todas las reglas, es la lucha constante de la Humanidad contra los Mitos, y su esperanza, pequeña y temblorosa, frente a un universo de negro pesimismo.

Rozando el Límite

Las reglas de Cordura presentadas anteriormente son bastante claras al respecto: cuando la Cordura de un investigador llega a cero, queda loco de forma permanente. Sin embargo, mientras al investigador le quede al menos un punto de Cordura todavía mantendrá el control de su mente. Una parte esencial de las partidas en End Time es la interpretación de un investigador casi loco. Al tiempo que la fortaleza mental del investigador se debilita bajo el impacto del terror y la corrupción, se debería hacer evidente el deterioro mental en la forma en la que se juega el personaje. Los Guardianes y los jugadores deben recordar que representar la cordura maltrecha de un investigador requiere mayores dosis de interpretación, y no debe significar una reducción en el control del jugador sobre su personaje.

Durante el transcurso del juego los jugadores deberían interpretar a sus investigadores hablando a cerca de su estado mental. Esto es importante por varias razones. Primero, permite que otros jugadores entiendan la situación y reaccionen de forma apropiada en su propia interpretación. Segundo, hace el juego más divertido e interesante. Si un jugador se limita a decir «mi personaje se está quedando sin puntos de Cordura», no mejora el

juego. Si el jugador interpreta el terror de su investigador («Todo lo que una vez amé se me escapa entre los dedos, como lágrimas... en la lluvia...»), el juego mejorará y la sensación de terror se hará más intensa.

Si un investigador tiene diez puntos de Cordura o menos será consciente de que se encuentra en una situación seria, y de que su mente se enfrenta a una amenaza mortal. En este momento el investigador tenderá a retirarse de la acción y buscar ayuda. Si el investigador no se retira por voluntad propia, es probable que otros traten de intervenir para ayudarlo. Si el jugador persiste en su intención de llevar a su investigador a la locura, debería tener una razón muy buena para hacerlo.

La Calidad de la Locura

La locura de un investigador muestra el poder de los Mitos, que limita las capacidades del investigador al modificar su comportamiento. Sin embargo, este tipo de conducta suele ser interesante de interpretar, y puede añadir un toque distinto y entretenido a la campaña. Por esta razón, la locura debe ser interpretada y utilizada para mejorar la campaña. ¡Encerrar a los investigadores en un psiquiátrico de la colonia al primer signo de locura no permitiría jugar mucho más! Los investigadores también deberían adquirir trastornos psicológicos, que ofrecerán una buena oportunidad para hacer interpretaciones excéntricas, absurdas o incluso ridículas.

Por ejemplo, un investigador puede llegar a convencerse de que la tierra de la superficie de Marte está siendo afectada de alguna manera por los seres de los Mitos, y que la pista para resolver el misterio se encuentra en la misma tierra. Semejante individuo gruñiría constantemente, murmurando a cerca de la tierra, iría por ahí cargando con bolsas llenas de muestras de tierra y se pararía de vez en cuando a comprobar la tierra que le rodea. Este comportamiento puede divertir al resto de jugadores y dejar inmóviles por la sorpresa a los PNJs.

Al adjudicarle una locura interesante a un investigador, su jugador puede transformar esa locura, puesta como un mero castigo, en una oportunidad para interpretar su personaje de forma que el juego se haga más divertido para todos. Las fobias y los fetiches son particularmente útiles en este aspecto, ya que no suelen ser tan incapacitantes como para que el investigador no pueda seguir jugando.

En algunos casos el jugador exagerará los rasgos de la locura de su investigador, sobreactuará su locura, o simplemente abusará de ella a la hora de interpretar. Si las acciones del jugador interfieren con el juego, o empiezan a poner a prueba la paciencia del resto de jugadores, el Guardián debe hablar con el jugador en beneficio del juego. No conseguir evitar estas situaciones sería injusto para el resto de jugadores y podría arruinar una partida divertida. Quizá esa sobreactuación podría ser interpretada como un signo de que el investigador ha superado los peores efectos y se está empezando a recuperar.

Negociando la Locura del Investigador

Cuando un investigador sufre locura transitoria el Guardián debe preocuparse de cómo el jugador representa la locura en su interpretación, y cómo la locura afecta al desarrollo del juego. Mientras que la interpretación se deja al jugador, el Guardián controla la duración de la locura y su intensidad. Es importante que tanto el Guardián como el jugador entiendan sus responsabilidades para que el juego transcurra sin problemas.

La locura indefinida dura un mes o más, y el investigador probablemente quede completamente incapacitado durante este tiempo. El Guardián y el jugador deben decidir los efectos exactos de la locura, así como el tiempo que el jugador va a pasar fuera del juego y qué efectos tendrá esa locura en la interpretación posterior del personaje.

Cooperando

Incluso cuando un investigador se ha vuelto loco y ha desarrollado una psicosis criminal, el Guardián debería animarle para que luche contra su enfermedad. Los conflictos violentos entre investigadores sólo deberían permitirse en circunstancias de mucha tensión y con la provocación adecuada. Conviene recordar que jugar una partida como una sucesión de puñaladas por la espalda al resto de jugadores provocará ira, resentimiento y herirá los sentimientos de otros jugadores. También es probable que una campaña así tenga una vida corta, y que los recuerdos que deje no sean muy agradables. Paradójicamente, la única ocasión en la que la competición entre investigadores debería producirse es cuando se trate de hacer el juego más divertido y agradable para todos. Una campaña en la que los investigadores son archienemigos puede ser la cima de la interpretación creativa, pero rara vez puede llevarse a cabo con éxito.

En la mayoría de las ocasiones los jugadores se darán cuenta de que los Mitos y otros PNJs les ofrecen suficientes conflictos, violencia y problemas como para que además ellos se creen más a sí mismos. Las peleas internas y las traiciones hacen perder de vista los objetivos de un investigador.

Reconstrucción de la Personalidad: la verdadera historia

De acuerdo a la política oficial de la colonia, cualquier colono que sufra de locura permanente es sometido a un proceso de reconstrucción de la personalidad. Este tratamiento es extremadamente caro (en términos de recursos y personas-hora) así que afortunadamente rara vez se aplica. De todos modos, habrá ocasiones en las que será necesario.

Cuando un individuo se vuelve loco de forma permanente, un subcomité del consejo colonial se reunirá en secreto y decidirá el destino del individuo. Si se decide que el valor del individuo para la colonia merece el coste del tratamiento, el proceso será aprobado. Puesto que la vida humana está considerada como uno de los recursos más preciosos para la colonia, este tratamiento se suele aprobar. Si no se considera al investigador digno del coste, o una amenaza para alguien con poder, el subcomité decidirá hacer una de las dos cosas siguientes. Como primera opción, el subcomité puede decidir posponer la aprobación. En este caso el investigador será puesto en hibernación hasta «el momento en el que la aplicación del tratamiento merezca la pena». Alternativamente, el subcomité puede decidir dar la aprobación, pero no con la intención de que el tratamiento tenga éxito. En este caso se organizará un «accidente» y el investigador «mostrará una respuesta letal a una complicación en el proceso de reconstrucción». Para ver algunas notas acerca de lo que el Consejo puede hacer con estos desventurados se puede consultar la sección «Secretos: Información del Guardián».

El Guardián también puede querer explorar otros usos del proceso de reconstrucción de la personalidad. Algunos ejemplos incluyen borrados de memoria, lobotomías electrónicas, programación subliminal y la sustitución de la personalidad del individuo por otra artificial. Los usos se dejan a discreción del Guardián.

Guía sobre la Pérdida de Cordura

Como se ha explicado arriba, la pérdida de puntos de Cordura se produce al ver criaturas de los Mitos, vivir situaciones terroríficas, y otros casos similares. Aunque la cantidad de puntos de Cordura perdidos se especificará en las reglas o los escenarios, esta guía general es una herramienta útil para el Guardián. A continuación aparecen sugeridos algunos niveles de pérdida de puntos de Cordura.

1 o 1D2 puntos: Desasosiego o Ligera Confusión.

Una pequeña pérdida que el investigador no apreciará especialmente (a no ser que su Cordura ya esté en niveles peligrosamente bajos) y que no creará alarma o miedo en los jugadores. Este nivel puede servir para recordarles qué les espera si ahondan en sus investigaciones. Un ejemplo de un hecho que puede ocasionar este tipo de pérdida sería el encontrar un cadáver animal mutilado o la manifestación sutil de algún hecho antinatural.

1D3 puntos: Miedo, Confusión o Incomodidad Es un nivel relativamente bajo de pérdida, que puede llevar a un investigador inestable a la locura después de tres o cuatro de estas experiencias. Una experiencia de este nivel hará desmayarse a los investigadores y servirá como aviso a los jugadores. Encontrarse con un cadáver es un hecho que puede servir como ejemplo de este nivel.

1D4 puntos: Pánico, Desorientación o Rechazo Lo más probable es que este nivel no vuelva loco a un investigador típico, en caso de que sólo lo sufra una vez. Este nivel es útil para asustar y acosar a los investigadores, así como para infundir miedo en los jugadores. Un suceso natural puede llegar a causar este nivel de pérdida, como por ejemplo ver sangre brotando de un dispensador de agua de la colonia, o ver a un desconocido sufrir una descompresión explosiva.

1D6 o 1D6+1 puntos: Nausea o Estupefacción Este nivel es el más bajo capaz de suponer una amenaza inmediata para la cordura del investigador. En esta categoría de pérdida de Cordura están los alienígenas y seres grotescos de los Mitos que sean relativamente débiles, como los Mi-Go. Seres terrestres de los Mitos que sean peligrosos pero no particularmente extraños, como los gules o los profundos, también entran en esta categoría. Este nivel de pérdida de Cordura supone una amenaza real para los investigadores y debería usarse en consecuencia. Ver morir a un amigo cercano de una forma violenta e inquietante (como la descompresión explosiva) costarían este nivel de puntos de Cordura.

1D8, 1D6+2 o 2D4 puntos: Conmoción La pérdida media a este nivel está cercana a cinco (5, 6 y 5 respectivamente), así que supone una amenaza seria para la Cordura del investigador. Cualquier ser capaz de crear semejante pérdida de Cordura merece respeto y terror. Este tipo de seres deberían ser particularmente fuertes o excepcionalmente alienígenas, horribles o inquietantes, como un ghast. Los sucesos en esta categoría deberían ser particularmente desagradables.

1D10 puntos: Conmoción Fuerte En este nivel la locura temporal es probable. Por esta razón, este nivel de pérdida de Cordura debería usarse de forma muy ocasional, quizá sólo en el clímax del escenario. Los seres de los Mitos que producen este nivel de pérdida de puntos de Cordura son muy extraños y mortíferos, como los Uleths. La tortura intensa, al igual que contemplar un muerto viviente, son ejemplos de los hechos extremos que producen este nivel de pérdida.

2D6 o 2D8 puntos: Horror con Daño Mental Este nivel de pérdida de Cordura volverá loco a un investigador con toda probabilidad, y por eso su uso debería ser meditado con cuidado. Los seres de los Mitos particularmente terroríficos y poderosos pueden crear esta pérdida de Cordura. Debido al efecto devastador de este nivel, una sola pérdida mal planificada puede arruinar el escenario entero.

1D20, 2D10 o 3D6 puntos: Horror Extremo En este nivel de pérdida de Cordura la mayoría de investigadores se volverán locos. Por esta razón, debería usarse únicamente en circunstancias realmente raras. Los monstruos que provocan semejante nivel de pérdida deben ser aterradores, diabólicos, letales y salvajemente extraños. Los monstruos que caben en esta categoría incluyen horrores como los Pólipos Volantes y ciertos Primigenios. Pocas experiencias, como ser levantado de entre los muertos como un horror no-muerto, pueden crear este nivel de pérdida de puntos de Cordura. Debido al efecto devastador de este nivel, un único incidente pobremente planeado puede arruinar una campaña entera.

3D10 puntos: Detente Ahora Antes de que Sea Peor

Este nivel de pérdida de Cordura prácticamente llevará al investigador a la locura. Por lo tanto, un Guardián debería tener el máximo cuidado antes de introducir un acontecimiento así. Alienígenas increíblemente terroríficos y seres poderosos considerados deidades menores, como los Primigenios, pueden generar esta pérdida. Provocar el exterminio de la raza humana a propósito y sin ayuda merecería también esta pérdida. Por la naturaleza extrema de este nivel, los seres y acontecimientos que lo generan pueden fácilmente hacer finalizar la campaña, volviendo locos a los investigadores.

1D100 puntos: Mal Cósmico Absoluto Este nivel de pérdida representa el límite superior para la pérdida de Cordura. No debería asociarse a monstruos o sucesos creados por el Guardián. Debería estar reservado para encuentros con deidades alienígenas de los Mitos increíblemente poderosas y terroríficas, como el Gran Cthulhu, Nyarlathotep en la más horripilante de sus manifestaciones y Yog-Sothoth. Este nivel de pérdida puede causar locura permanente de una sola vez. Por esta razón, este nivel de pérdida puede hacer acabar una campaña de forma instantánea.

Los Fragmentos Kerceez

Hace incontables siglos, en lo que ahora es Grecia, una expedición Mi-Go encontró su final en un terremoto que sepultó las instalaciones que habían construido. Siglos más tarde, un matemático griego llamado Alcibiades viajaba hacia Atenas en el 535 AC cuando un nuevo terremoto descubrió la base. Alcibiades entró en la base y fue capaz de rescatar algunos escritos Mi-Go antes de verse obligado a salir. Alcibiades volvió a Atenas y tras varios años de trabajo consiguió descifrarlos. Cuando acabó, usó los hechizos que aparecían en el libro y se volvió loco a sí mismo. Murió en el año 528 AC al atacar a dos soldados atenienses y los antiguos registros griegos afirman que falleció «en un estado de locura, mientras profería ruidos horribles». Sus escritos fueron guardados en la Academia de Platón durante algún tiempo, hasta que se perdieron. Algunas partes de estos escritos reaparecieron en Oriente Medio y más tarde apareció una traducción al latín llamada, por razones que son desconocidas, los «Fragmentos Kerceez». Esta copia latina fue redactada por un monje, quien más tarde se volvería loco y fallecería. Los escritos Mi-Go

originales nunca fueron encontrados, y puede que fueran recuperados por los propios Mi-Go.

La obra de Alcibiades se conoce con el nombre de «Fragmentos Kerceze». Los fragmentos originales están repartidos entre Grecia y una colección privada en Francia. Existen versiones de ellos en árabe y latín (en colecciones privadas) y sólo hay una versión en inglés, que es la traducción del Doctor Rice. Las partes que han sobrevivido incluyen un índice de contenidos, con el que se puede comprobar que gran parte de la obra se ha perdido. Las secciones que se conservan ofrecen fórmulas matemáticas detalladas, descripciones de varios planetas del sistema solar, y alguna información aislada sobre la interferencia de los Mi-Go en el desarrollo humano.

Las secciones matemáticas están escritas en un extraño código que requeriría años de estudio para descifrarlo (sólo meses con la ayuda de una computadora). Estas secciones describen la naturaleza del espacio-tiempo, otras dimensiones y las modificaciones físicas y genéticas que los Mi-Go han realizado a los seres humanos a lo largo de su proceso evolutivo. Las modificaciones se citan de forma precisa aunque a menudo su descripción es incompleta. Las secciones no matemáticas sólo necesitan una traducción a un lenguaje que el lector pueda entender. Estas secciones tratan sobre los planetas del sistema solar, principalmente de la Tierra y su luna, y dan detalles sobre los astros que no se han podido contrastar hasta bien entrado el siglo XX. La versión más completa de la obra, la versión griega, contiene tres hechizos intercalados entre las secciones matemáticas. Estos hechizos son Sintonizar Cristal, Activación y Contactar con un Mi-Go.

Versión	Bonificador conocimiento	Nº hechizos	COR
Griega	+10%	3	-2D6
Árabe	+8%	2	-2D4
Latina	+5%	1	-1D4
Inglés	+9%	3	-2D6

Los hechizos sólo pueden ser aprendidos por una persona que pueda leer el código matemático, o que tenga una versión descifrada del mismo.

Hechizos

Sintonizar Cristal

Este conjuro permite al usuario sintonizar un cristal para usarlo con el hechizo de Activación. El cristal debe ser de alta calidad, sin imperfecciones. Cada punto de Poder que se use para afinar el cristal añade un 10% de probabilidades de éxito cuando se lance el hechizo de Activación (la pérdida de poder es permanente). Lanzar el hechizo supone una hora de concentración por cada punto de poder gastado, y un coste de 1D4 puntos de COR. El cristal se mantiene sintonizado mientras la persona que lo sintonizó viva. Si se usa un auténtico cristal Mi-Go, cada punto de poder gastado garantiza un 20% de probabilidades más de éxito al lanzar la Activación.

Activación

Para lanzar este conjuro hace falta un cristal especialmente sintonizado. El mago puede lanzar el hechizo sobre sí mismo o sobre otra persona. Si lo lanza sobre sí mismo tendrá que sostener el cristal y mantener la concentración durante tantos minutos como el número de puntos mágicos que vaya a gastar. Cada punto mágico gastado le da una probabilidad de +5% de éxito. Para

lanzar el conjuro sobre otra persona, ésta debe estar cerca de un cristal sintonizado y el lanzador debe estar a menos de 10 metros. Si el hechizo se lanza con éxito (usando el procedimiento descrito antes) el lanzador debe superar el poder de la víctima, en caso de que se resista. El hechizo sólo funciona en humanos. El coste es de 1D4 puntos de COR, y puede repetirse.

Si se lanza con éxito, el lanzador activará una o más modificaciones Mi-Go (N. del T.: aquellos cambios físicos y genéticos que se ha comentado que los Mi-Go realizaron a lo largo de la historia evolutiva del ser humano) en la mente de la víctima (tira una vez por cada éxito). Desafortunadamente el hechizo no es demasiado preciso, y puede tener efectos graves en la víctima. Utiliza la siguiente tabla para determinar el efecto:

Tirada	Efectos sobre el objetivo
1	Malos sueños durante 1D6 días.
2	Sueños extremadamente inquietantes durante 1D6 días, perdiendo 1 punto de COR al final del periodo de pesadillas.
3	Pesadillas aterradoras durante 1D6 días, perdiendo 1 punto de COR al día.
4	Trance catatónico durante 1D6 días.
5	Pérdida de 1D8 puntos de COR inmediatamente.
6	Pérdida de 1D4 puntos de COR y subida de 1 punto de INT.
7	Pérdida de 1D6 puntos de COR y subida de 1 punto de POD.
8	Pérdida de 1D10 puntos de COR, subida de 1 punto de POD y 1 punto de INT.
9	Pérdida de 1D6 puntos de COR, y se convierte en un generador de Pesadillas (ver más abajo).
10	Pérdida de 1D8 puntos de COR, y se convierte en un generador de Caminantes del Vacío (ver más abajo).

Seres de los Mitos

Pesadillas

Descripción: Una Pesadilla es una creación psíquica de una mente humana, que ha sido «activada» por el hechizo de Activación o por otros medios. Las Pesadillas tienen una existencia muy limitada en espacio y tiempo, ya que pueden ser vistas y oídas, pero son incapaces de manipular nada físicamente. Al ser producto de la imaginación humana, su apariencia varía, pero en cualquier caso se trata siempre de lo más horrible y terrorífico que el humano que las genera pueda imaginar.

Notas: Cada vez que un generador de Pesadillas humano se va a dormir hay una probabilidad del 40% de que cree un número de Pesadillas igual al poder de la persona dividido entre 6. Estas Pesadillas se manifestarán en cualquier lugar a menos de 200 metros del humano, y se moverán aleatoriamente por los alrededores, sintiéndose atraídas hacia los humanos. Las estructuras físicas impiden su movimiento, así que no pueden atravesar paredes o puertas cerradas. Cada Pesadilla durará 1D10 minutos, o hasta que la persona se despierte. Ver a una Pesadilla cuesta un número de COR igual a un sexto del poder del generador de la Pesadilla, evitando la pérdida si se hace una tirada de COR con éxito. La persona que genera las Pesadillas tendrá sueños horribles y perderá un punto de COR durante cada episodio de generación, a menos que tenga éxito en una tirada de COR. Las Pesadillas se pueden detectar mediante instrumentos científicos (son campos de energía) y aparecen como

formas borrosas en los equipos de vídeo (sus formas están principalmente en la mente de los que las ven). La gente que ha tratado con el generador de las Pesadillas durante mucho tiempo (a discreción del Guardián) puede tomar a veces el control consciente de las manifestaciones.

Caminantes del Vacío

Notas: Los Caminantes del Vacío son, como las Pesadillas, entidades psicoquinéticas generadas por una mente humana «activada». A diferencia de las Pesadillas, los Caminantes del Vacío son manifestaciones poderosas de la imaginación humana, y son capaces de infligir un daño considerable en el reino físico. Además, los Caminantes del Vacío son invisibles. Tienen forma, generalmente de monstruos horribles, pero sólo pueden ser vistas esas figuras si algo los hace visibles (si queda empapado en sangre, por ejemplo). Cada vez que un sujeto generador de Caminantes del Vacío se va a dormir (o en otras ocasiones especiales), hay una probabilidad del 40% de que genere una de estas entidades. El Caminante del Vacío se manifestará en un radio de 200 metros desde el generador y deambulará manifestando su naturaleza destructiva, matando y arrasando cuanto encuentre. El Caminante del Vacío atacará a cualquier persona hacia la que el humano generador tenga algún tipo de animadversión o conflicto (N.d.T.: lo que se dice vulgarmente «que le caiga mal»), aunque sea un desagrado menor. Un Caminante del Vacío durará 1D10 minutos, o hasta que el generador despierte o el Caminante sea destruido. El humano generador tendrá horribles pesadillas durante todo el proceso, perdiendo 2 puntos de Cordura (ninguno si hace una tirada de Cordura con éxito) o más, dependiendo del horror causado por el Caminante del Vacío. Un generador humano con cierta experiencia (alguien que probablemente estará también loco) puede generar ocasionalmente de forma consciente un Caminante del Vacío. El Caminante del Vacío no provoca pérdida de Cordura, ya que es invisible. En caso de que se haga visible, el coste es de 1D8 puntos de Cordura, o ninguno si la tirada tiene éxito.

Características Tiradas

FUE	POD×2 del generador	
CON	POD×2 del generador	
TAM	POD+INT del generador	
INT	no	---
POD	no	---
DES	INT del generador	
PV	(CON+TAM)/2	
Mov	INT del generador	

Ataques:

Garra Ataque (%): INT del generador×5
 Daño: (POD del generador/6)D6 redondeado hacia abajo (mínimo 1D6)
Mordisco Ataque (%): INT del generador×4
 Daño: (POD del generador/4)D6 redondeado hacia abajo (mínimo 1D6).

Armadura: Ninguna, pero debido a su naturaleza, los Caminantes del Vacío sufren la mitad de daño causado por armas físicas.

Hechizos: Ninguno.

Pérdida de Cordura: 0/1D8 (si es visible).



GUBIERNO COLONIAL

Consejo colonial

La estructura gubernamental de la colonia fue diseñada cuidadosamente por los mejores expertos en ciencias políticas, sociología, psicología y filosofía que todavía estaban vivos y disponibles durante el principio de la Gran Oscuridad. Los diseñadores se encontraron con el problema de crear una forma de gobierno que no desembocara en una tiranía, pero que fuera altamente eficiente y capaz de actuar con rapidez. La solución alcanzada fue la formación de un Consejo Colonial. Para permitir la participación popular, la mayoría de los miembros del Consejo son cargos electos. Para evitar la incompetencia, los miembros del Consejo están sujetos a unas rigurosas pruebas. Para limitar la corrupción del poder, sus miembros reciben muy pocas primas y tienen un poder rigurosamente limitado. Los diseñadores creyeron que un gobierno de este tipo sería efectivo sin llegar a ser opresivo, y por el momento el tiempo les ha dado la razón.

El Consejo Colonial es el órgano gubernamental más elevado de la colonia y tiene autoridad absoluta sobre todos los colonos, estructuras, vehículos e instrumentos. Al igual que el gobierno de los antiguos Estados Unidos (N. del T: y otros muchos países) el Consejo se divide en tres ramas: la legislativa, la ejecutiva y la judicial. La División Legislativa está formada en su totalidad por miembros de la Cámara de Representantes y su objetivo es redactar las leyes que rigen la colonia y mantener la política colonial. Esta rama rara vez crea nuevas leyes ya que no se necesitan muchas más de las establecidas en la colonia. La mayor parte de sus miembros se dedica a tomar las decisiones del día a día (como el almacenaje de comida, la asignación de personal, etc.). El 75% de la Cámara de Representantes pertenece a esta rama. La cuarta parte restante de la Cámara de Representantes forma la División Judicial. Sus miembros deben aplicar las leyes y juzgar los conflictos legales. Puesto que las leyes son pocas y la mayoría son claras y sencillas, y los colonos suelen comportarse bien, generalmente hay pocas tareas judiciales que llevar a cabo. Sin embargo, si surge una disputa legal o un caso llega a juicio, es la rama judicial la que se encargará de estos asuntos. La División Ejecutiva del Consejo está formada por nueve magistrados: los Presidentes Coloniales de Hope y Bradbury, el Jefe Científico, los Jefes de Seguridad de Hope y Bradbury, los Ingenieros Jefe de Hope y Bradbury, el Jefe Médico y el Director Informático. Los magistrados de Hope son todos funcionarios experimentados.

Cargos coloniales

El Consejo Colonial consta de los nueve magistrados de las dos colonias y de un representante por cada 200 colonos. Los requisitos a cumplir para obtener un cargo incluyen pasar una serie de pruebas, habiendo una prueba específica para cada cargo. El individuo debe superar ciertas puntuaciones en los atributos y habilidades necesarios para permanecer en su puesto, y no descender de estos valores. La única excepción es la Cordura. El candidato debe tener un mínimo de Cordura

a la hora de ser elegido o seleccionado, pero después simplemente debe permanecer medianamente cuerdo para mantenerse en su cargo. Si la persona deja de cumplir los requisitos para su puesto o se vuelve loco de modo permanente, será retirado inmediatamente de su cargo. Si el individuo cae en la locura, pero acaba recuperándose, puede volver a ejercer su cargo tras la recuperación. Si es necesario, durante la duración de su demencia, el individuo incapacitado será sustituido. Si no hay nadie capaz de cumplir su función, se elegirá a aquel más cercano a cumplir los requisitos. Los diferentes cargos se describen más adelante.

La Cámara de Representantes

Como ya se ha indicado, hay un representante por cada 200 colonos. Cada región de la colonia se divide en zonas de población de 200 habitantes, y cada zona elige a su representante. Éstos sirven en su cargo durante dos años completos y sólo pueden ser reelegidos para cuatro periodos. Cada representante se asigna o bien a la rama legislativa o bien a la rama judicial, aunque siguen trabajando en sus oficios habituales. Las únicas ventajas de ser elegido para la Cámara de Representantes son una mayor capacidad de acceso a los ordenadores y disponer de tiempo libre para sus tareas en el Consejo. Hay un protocolo de destitución de estos funcionarios, pero nunca ha sido necesario llevarlo a cabo. Los representantes toman parte en casi todas las decisiones coloniales, con la excepción de las sesiones especiales. Estas sesiones no se anuncian al público, para evitar tensiones con los colonos. Ser elegido como representante se considera un gran honor entre los colonos y a los elegidos se les trata con el respeto debido. Si el Guardián aplica la habilidad Crédito, ser elegido como representante aumenta su puntuación en un +15%. Para ser elegido como miembro de la Cámara de Representantes se requiere un mínimo de 40 puntos de Cordura, y un mínimo de 11 puntos en INT y EDU. El candidato debe además tener al menos 18 años y vivir en la zona que desea representar.

Magistrados de Hope

La colonia Hope es la más antigua y extensa, y es donde se reúne el Consejo al completo. Los magistrados de Hope sirven tanto al complejo de Hope como al total de las colonias. Los magistrados tienen trabajos ordinarios, y sólo algunos de ellos son de naturaleza administrativa. Aunque tienen un poder considerable dentro de la colonia, cada uno se enfrenta a diversas restricciones y sólo disfrutan de unos pocos privilegios. La únicas ventajas reales que tienen los magistrados son, un mayor tiempo de acceso a los ordenadores (que normalmente se realiza durante su trabajo), unos alojamientos algo mayores (que rápidamente se llenan con archivos, equipo, y otros materiales requeridos para su labor), una comida ligeramente mejor (que rara vez tienen tiempo de acabar), y tiempo libre para sus tareas. Ser elegido como magistrado es un honor excepcional y aumenta la puntuación de Crédito en un 25% (si se usa la habilidad). Los inconvenientes son que los magistrados tienen que trabajar durante más horas, tomar decisiones difíciles, y sacrificar todo vestigio de vida personal para el bien de la colonia.

Presidente colonial

El Presidente Colonial de Hope se elige cada cuatro años en unas elecciones generales. Para cumplir los requisitos, el candidato debe tener al menos 35 años, cumplir una rigurosa serie de valores morales, y superar

una profunda evaluación psicológica. Si el individuo supera estos análisis, es apto como candidato. En términos de juego, el candidato debe tener al menos 50 puntos de Cordura, una INT de 13 o más, y una EDU mínima de 14. Cada colono adulto puede emitir un voto, lo cual se hace a través de los ordenadores. El Presidente Colonial es el más alto cargo de la rama ejecutiva, y su deber consiste en garantizar el cumplimiento del programa del Consejo Colonial. Para cumplir este fin, tiene control indirecto sobre aquellos que llevan a cabo la política del Consejo, como las fuerzas de seguridad. Aunque en teoría se supone que sólo debe encargarse del cumplimiento del programa, normalmente el resto de los miembros del Consejo le consultan a la hora de tomar decisiones. En muchos aspectos, el cargo de Presidente Colonial es análogo al de la Presidencia de los Estados Unidos (cuando éstos aún existían). En las reuniones de Consejo, al Presidente Colonial de Hope se le llama «Presidente Colonial Supremo».

Jefe científico

El Jefe Científico es el encargado de actuar como enlace entre los distintos científicos y el Consejo. Este magistrado es elegido por el Consejo y se mantiene en su cargo durante cuatro años. Una persona puede servir en este puesto durante un número ilimitado de veces, siempre que esté dispuesta a ello y que el Consejo continúe eligiéndola. Entre las tareas del Jefe Científico se incluye el informar al Consejo de los proyectos en los que trabajan los científicos y las propuestas de éstos, con el fin de que el Consejo pueda tomar decisiones adecuadas. También es responsable de supervisar a los científicos para que trabajen conforme a la política colonial. Finalmente, el Jefe Científico está a cargo de varios trabajos científicos y toma gran parte de las decisiones del día a día. Por ejemplo, es deber del Jefe Científico comprobar que se asigne el personal y equipo apropiado en varios proyectos importantes.

Para ser elegido Jefe Científico, un individuo debe superar una rigurosa serie de pruebas. En términos de juego, el candidato debe tener al menos INT 16 y EDU 20. El individuo además debe tener al menos 45 puntos de Cordura, un 90% o más en una habilidad científica, y al menos un 75% en otras dos. El Jefe Científico conserva la mayor parte de sus tareas habituales (tal como investigador), y generalmente está muy ocupado. Obviamente, el Jefe Científico debe haber escogido una profesión de índole científica.

Jefe de seguridad

El Jefe de Seguridad es el responsable de la seguridad de la colonia. Es elegido por el Consejo y se mantiene en su cargo durante cuatro años, y no hay límite en el número de reelecciones. Puesto que la colonia no tiene cuerpos militares y policiales diferenciados (se combinan las funciones de ambos), este magistrado actúa como una mezcla entre general militar y comisario de policía. Como tal, es responsable de mantener la ley y el orden en la colonia y de protegerla de posibles enemigos. Su principal ocupación es hacer efectivos los aspectos de la política colonial que requieren el uso de personal de seguridad. Sobre el papel, el Jefe de Seguridad tiene un gran poder (como la capacidad de declarar ley marcial en una situación de emergencia), pero en la práctica estas situaciones rara vez se dan. Debido a la ausencia de crimen y la aparente falta de enemigos, algunos colonos consideran que este cargo no es necesario. Sin embargo, el Consejo se ha mantenido firme a la hora de mantener este cargo y generalmente argumentan que el retorno a la Tierra requerirá una fuerza de

seguridad (al fin y al cabo, después del desastre, ¿quién sabe cómo es la situación en la Tierra?).

Para poder optar a este cargo, el candidato debe tener al menos INT 14, EDU 14 y 60 puntos de Cordura. El candidato debe tener al menos 75% en Persuasión, 90% o más en una habilidad de combate y al menos 75% en otras dos. Obviamente, el candidato debe haber escogido como profesión Agente de Seguridad. En las reuniones del Consejo, el Jefe de Seguridad de Hope es denominado «Director Superior de Seguridad» o «General» (de modo casi honorífico).

Ingeniero jefe

El Ingeniero Jefe de Hope se encarga de actuar como enlace entre los ingenieros de la colonia y el Consejo. Es elegido por el Consejo y su cargo dura cuatro años, no habiendo límite en el número de reelecciones de un individuo. Los principales deberes de este magistrado son mantener informado al Consejo de las actividades de ingeniería y sus problemas, e informar a los ingenieros de la política del Consejo. El Ingeniero Jefe también debe observar y supervisar las operaciones de ingeniería del día a día. Por ejemplo, es responsable de asignar ingenieros a diversos proyectos y asegurarse de que se les suministra el material adecuado. Debido a la importancia de los ingenieros para la supervivencia de la colonia, el Ingeniero Jefe es muy respetado. A causa de la naturaleza de sus deberes, éste dispone de gran autoridad durante las emergencias de ingeniería. En algunas situaciones, su palabra es ley (pues la supervivencia puede depender de obedecer sus órdenes). Por supuesto, es responsable de sus acciones tras las crisis.

Para estar capacitado para este oficio, debe tenerse al menos INT 16, EDU 16 y 60 puntos de Cordura. También se debe tener al menos un 90% en una habilidad de ingeniería, 80% en Electricidad, Electrónica y Mecánica, y al menos 50% en otra habilidad de ingeniería. Obviamente, el individuo debe haber escogido alguna rama de ingeniería como profesión para optar a este puesto. En las reuniones del Consejo, el Ingeniero Jefe es denominado «Ingeniero Superior».

Jefe médico

El Jefe Médico de Hope se encarga de actuar como enlace entre el personal sanitario de la colonia y el Consejo. Por añadidura, también está tanto a cargo de operaciones médicas corrientes en la colonia como de otras tareas especiales (tales como evaluaciones psíquicas). Este magistrado es elegido por el Consejo y su cargo dura cuatro años, sin límite de reelecciones. Para poder ser seleccionado para este cargo, un individuo debe tener al menos INT 16, EDU 18 y 65 puntos de Cordura. También debe tener al menos un 90% en Medicina y Primeros auxilios, un 80% en Psicoanálisis, un 60% en Farmacología y Psicología, y al menos un 50% en Medicina aspacial. Debido a las altas exigencias de este cargo, el Jefe Médico suele ser un individuo mayor. Obviamente, para optar a este cargo se debe ser Doctor en Medicina.

Director informático

El Director Informático de Hope se encarga de actuar como enlace entre el personal informático de la colonia y el Consejo. Además de este deber es responsable de diversas operaciones informáticas del día a día. Por ejemplo, es su tarea supervisar la asignación de recursos informáticos. Debido a la suma importancia de los ordenadores en la colonia (los cuales controlan todo, desde el soporte vital a la producción de alimentos), el

Director Informático controla un gran poder potencial. Este magistrado es elegido por el Consejo y su cargo dura cuatro años, sin límites en el número de reelecciones mientras se pueda cubrir el cargo. Para poder optar a este puesto, el candidato debe tener al menos INT 16, EDU 18 y 60 puntos de Cordura. Debe tener también un mínimo de 90% en Informática, 80% en Buscar Libros, y 40% en Electrónica y Electricidad.

Magistrados de Bradbury

Presidente colonial

El Presidente Colonial de Bradbury se elige cada cuatro años en la colonia Bradbury. Las elecciones se celebran dos años después de las elecciones a Presidente Colonial de Hope. Para cumplir los requisitos, el candidato debe tener al menos 35 años, cumplir una rigurosa serie de valores morales, y superar una profunda evaluación psicológica. Si el individuo supera estos análisis, es apto como candidato. En términos de juego, el candidato debe tener al menos 45 puntos de Cordura, una INT y una EDU de 12 o más para superar las pruebas. Cada habitante adulto de Bradbury tiene un voto en las elecciones, que se emiten mediante los ordenadores. El Presidente Colonial es el director ejecutivo de la colonia y es su deber asegurarse de que la política del Consejo se cumple en Bradbury. Para este menester, tiene control indirecto sobre aquellos que llevan a cabo el programa del Consejo, como las fuerzas de seguridad. Al igual que el Presidente Colonial Supremo, se le supone que debe asegurarse de que se cumpla el programa, y a menudo otros miembros del Consejo le consultarán para establecerlo. En muchos casos, el cargo de Presidente Colonial de Bradbury es análogo al cargo de Vicepresidente en los Estados Unidos de América (aunque el Presidente de Bradbury en realidad sí que tiene trabajo que hacer). En las reuniones del Consejo, al Presidente Colonial de Bradbury se le llama «Presidente Colonial Segundo». Si el Presidente Colonial Supremo muere durante su mandato, el Presidente de Bradbury asume sus funciones hasta que se puedan celebrar unas nuevas elecciones. Estas elecciones extraordinarias se celebran tan pronto como es posible.

Ingeniero jefe

El Ingeniero Jefe de Bradbury es el responsable de las operaciones de ingeniería de Bradbury y el asistente del Ingeniero Superior. El Ingeniero Jefe es elegido por el Consejo por un término de cuatro años, sin límite en el número de posibles reelecciones. Para poder optar a este puesto, el candidato debe tener el menos INT 15, EDU 15, y 50 puntos de Cordura. También debe tener al menos un 80% en su mejor habilidad de ingeniería, un 70% en Electricidad, Electrónica y Mecánica, y al menos un 40% en otra habilidad de ingeniería. Obviamente, este individuo debe haber escogido alguna rama de ingeniería como profesión para optar a este cargo. En las reuniones del Consejo al Ingeniero Jefe de Bradbury se le llama «Ingeniero Segundo». Si por alguna razón el Ingeniero Superior no puede continuar con su cargo, el Ingeniero Segundo asume sus responsabilidades hasta que se elija un sustituto. En el transcurso de la historia de la colonia, varios Ingenieros Superiores murieron durante su cargo, y generalmente fueron sustituidos por el Ingeniero Segundo.

Jefe de seguridad

El Jefe de Seguridad de Bradbury es el segundo al mando de las fuerzas de seguridad coloniales. Es elegido

por el Consejo y su cargo dura cuatro años, sin límite en el número de reelecciones. Sus principales deberes son las operaciones de seguridad en Bradbury [N. del T.: *Hope en el original, obviamente una errata*] y complementar al Director Superior de Seguridad. Para poder optar a este cargo, debe tenerse al menos INT 13, EDU 13 y 50 puntos de Cordura. Además debe tenerse al menos 60% en Persuadir, 80% en una habilidad de combate y al menos 60% en otras dos habilidades de combate. Obviamente, el candidato debe haber escogido como profesión Agente de Seguridad. En las reuniones del Consejo, al Jefe de Seguridad de Bradbury se le llama «Primer Oficial de Seguridad» o «Coronel» (de un modo casi honorífico). Si el Director Superior de Seguridad queda incapacitado para continuar con su cargo, el «Coronel» toma su puesto hasta que se resuelva la situación.

Secretos: Información para el Guardián

Los diseñadores de la colonia se encontraron con el difícil problema de diseñar un gobierno para la colonia que pudiera funcionar. Enfrentados al extremo horror de la situación en la Tierra, los diseñadores de la colonia sabían que no podían permitir que la mayoría de los colonos supieran la verdad. Sin embargo, algunas personas debían saber lo suficiente para poder actuar en consecuencia. Los diseñadores también sabían que ciertas decisiones deberían ser tomadas con rapidez y realizarse de un modo implacable. Al mismo tiempo, eran conscientes de que los colonos, instruidos e inteligentes, no estarían conformes con un gobierno militar o una tiranía. Para abordar esta situación, los diseñadores desarrollaron un gobierno a varios niveles, con algunos de estos niveles ocultos a la mayoría de los colonos.

El Consejo Colonial es una organización de tres niveles. El primer nivel es el Consejo que todo el mundo conoce, y el único que conocen la mayoría de los colonos. Este nivel está formado por el Consejo al completo descrito anteriormente. A causa de ello, el Consejo no es una ilusión de una democracia. Este nivel sirve para implicar a la población general en la toma de decisiones y satisface la «sed de democracia». El segundo nivel está formado por los Presidentes Coloniales y los demás magistrados (la rama ejecutiva del Consejo). Se le conoce como «cúpula de emergencia» y asume el control en casos urgentes. La existencia de esta cúpula es implícita al organigrama de la colonia, ya que muchos de los magistrados tienen poderes de emergencia, y una emergencia general dejaría prácticamente todo el poder en manos de los magistrados. Este nivel actúa solamente en situaciones de emergencia.

El tercer nivel es secreto y sólo lo conocen unos pocos colonos. Esta cúpula está formado por los tres magistrados de Bradbury. Una vez seleccionados, los magistrados son instruidos por sus predecesores (o por una grabación informática) sobre sus deberes especiales. Esta instrucción describe buena parte de la verdad sobre lo que realmente ocurrió en la Tierra y lo que realmente está sucediendo en Marte. Esta instrucción cuesta al individuo 1D8 puntos de Cordura y otorga un 8% a Mitos de Cthulhu. Esta cúpula secreta es responsable de mantener a los colonos con vida y eventualmente devolver a la humanidad a la Tierra. Con este fin, este consejo secreto tiene autoridad para utilizar cualquier medio necesario. Por ejemplo, ya que es esencial que la mayoría de los colonos no descubran la verdad sobre la Tierra, este consejo podría decidir matar a un individuo que sabe demasiado. Esto se haría de un modo sutil, pero

sería llevado a cabo. Debido a que el consejo secreto tiene un control directo sobre los sistemas informáticos coloniales, las fuerzas de seguridad, etc., hay muy poco fuera de su alcance en la colonia.

Para cumplir con su objetivo de asegurarse de que el colono común no conozca la verdad sobre la Tierra (en caso contrario, prácticamente toda esperanza se perdería), el consejo secreto ha adoptado un programa de engaño y represión. A los colonos se les enseña una falsa «historia» y se ocupan de todas las investigaciones no autorizadas. El consejo prefiere evitar matar a nadie, pero si es necesario se toman acciones violentas. El consejo secreto sabe de las operaciones de los Mi-Go en Marte y sospecha de la existencia de otras razas alienígenas en el planeta, por lo que restringen escrupulosamente las exploraciones de ciertas regiones y ruinas. Con ello se evitan confrontaciones con estos seres que podrían conducir al desastre para la colonia.

Para facilitar el regreso a la Tierra, el consejo secreto ha desarrollado varios proyectos. Algunos de ellos son públicos, como la restauración de las naves espaciales, y otros son secretos, como los intentos de modificar humanos para varios propósitos. En muchos aspectos, el retorno a la Tierra es una misión religiosa con la que los miembros del consejo secreto están obsesionados. Con el propósito de llevarla a cabo, algunos de ellos han hecho o quieren hacer cosas espantosas (como experimentar con los colonos o negociar con los Mi-Go).

Puesto que los miembros del Consejo están expuestos a información horrible, su Cordura suele mermar en el curso de sus actividades (por eso se exige una alta puntuación de Cordura a los candidatos). Cuando un individuo se vuelve demasiado inestable, es tarea del Jefe Médico mantenerlo oculto de la mayoría de los asuntos, para que esté lo suficientemente cuerdo para juzgar a los demás.

Aunque algunos colonos han llegado a sospechar de la existencia de una cúpula secreta, éstos o bien han sido introducidos en la conspiración, o bien han sido neutralizados. No es infrecuente que los miembros del Consejo busquen deliberadamente este tipo de individuos e intenten reclutarlos. Por supuesto, generalmente no les dejan saber para quién trabajan realmente.

Divisiones ejecutivas

La colonia tiene seis Divisiones Ejecutivas principales: Seguridad, Informática, Medicina, Ingeniería, Científica y Servicios. Cada una de estas divisiones se dedica a ciertos aspectos importantes de la vida colonial. Estas divisiones cumplen las funciones que eran cubiertas por sectores públicos y privados en la Tierra anterior a End Time. Cada División Ejecutiva (con la excepción de Servicios) es dirigida por un miembro del Consejo colonial y cada una tiene su propia jerarquía interna. Debido a la situación en la que se encuentra Marte, la jerarquía es mínima y a los altos cargos les espera mucho trabajo (de hecho, les espera más trabajo que a nadie).

Seguridad

La División de Seguridad de la colonia sirve tanto de cuerpo policial como de fuerza militar. Al igual que las fuerzas militares y policiales tradicionales, la División de Seguridad tiene una rígida jerarquía de rangos y una firme cadena de mando. Los rangos se basan en la graduación convencional del siglo XXI: soldado, soldado primero, cabo, sargento, teniente, teniente primero, capitán, mayor, teniente coronel, coronel, y general. A causa del reducido número del personal de seguridad y de las condiciones generales de la colonia, las fuerzas

de seguridad (en contraste con las fuerzas en la Tierra del siglo XXI) no son muy robustas. Además se adopta una política de «todos deben luchar» que deja la mayor parte del mantenimiento, administración y otras tareas ajenas a la seguridad y el combate en manos de personal externo.

Debido al reducido tamaño de la colonia, no se podría soportar una ramificación extensa similar a las de las fuerzas militares y policiales del siglo XXI, habiendo tan sólo unas pocas secciones. La mayor de todas la forma el Cuerpo de Seguridad. Sus oficiales se encargan de las tareas de seguridad del día a día en la colonia. Estas tareas diarias consisten en investigaciones policiales, vigilancia de áreas restringidas, y operaciones de búsqueda y rescate. Puesto que las tareas habituales no son desbordantes, la mayoría de los agentes del Cuerpo de Seguridad tiene otras ocupaciones secundarias. Por ejemplo, los oficiales asignados a la seguridad en las operaciones de ingeniería también ejercen de asistentes de los ingenieros. Pese al hecho de que parece no haber una necesidad inmediata de un Cuerpo de Seguridad numeroso, la planificación de la colonia exige explícitamente que tales fuerzas se mantengan y se encuentren preparadas para el combate. A pesar de las objeciones de ciertos individuos, esta planificación se ha cumplido. La segunda sección más numerosa de la División de Seguridad (equivalente a casi la mitad del Cuerpo de Seguridad) es el Cuerpo de Combate. Este cuerpo está formado por individuos que han dedicado gran parte de su tiempo y esfuerzo a un intenso entrenamiento de combate. En esta división se incluye personal entrenado para el uso de armas pesadas y vehículos de combate, incluyendo naves espaciales. Aunque en la colonia hay pocas armas y vehículos de este tipo, ciertas personas han sido instruidas para su manejo (la mayoría mediante simuladores de realidad virtual). Como no parece haber una clara amenaza militar en Marte, algunos colonos se encuentran molestos por los recursos y personal dedicados al Cuerpo de Combate. Sin embargo, la planificación de la colonia exige la existencia de este cuerpo y por el momento el Consejo la apoya. Las quejas son débiles, en parte, porque de hecho la mayoría del personal del Cuerpo de Combate también realiza otras tareas. Por ejemplo, muchos de ellos son buenos mecánicos o electricistas.

La tercera y más pequeña sección está formada por las **Fuerzas Especiales**. Todos los miembros de este cuerpo son la élite de los veteranos de las otras dos secciones (aunque la mayoría provienen del Cuerpo de Combate) y se dedican exclusivamente a las Fuerzas Especiales. A pesar de que los colonos conocen la existencia de las Fuerzas Especiales, sus funciones exactas y sus actividades no son de conocimiento público. La mayor parte de los colonos suponen que están involucrados en investigaciones especiales de alguna clase en varias ruinas alienígenas, pero otros sospechan que podría ser una fuerza de reserva para el caso de una posible rebelión colonial. En cualquier caso, aunque todo el mundo sabe que existen, nadie sabe a qué se dedican las Fuerzas Especiales. Se aconseja que ningún investigador comience en el juego como miembro de las Fuerzas Especiales.

Informática

El personal de la División Informática se encarga de los sistemas informáticos de la colonia, desde los PDA hasta la computadora central de la colonia. La División Informática se divide a su vez en tres ramas. La primera es la Sección de Mantenimiento: ésta es la responsable de las tareas diarias de mantenimiento informático -

pequeñas reparaciones, diagnósticos, y entrenamiento de personal para el uso de diversos sistemas informáticos. Los miembros de esta sección tienden a tener unas puntuaciones de Electrónica, Electricidad y Buscar Libros similares o mayores a su puntuación de Informática. La segunda rama es la Sección de Programación. El personal de esta sección se encarga de las operaciones de programación más complejas y de impartir clases de informática avanzada. Sus miembros tienen una alta puntuación en Informática. La tercera rama es la Sección de Investigación y Desarrollo (Sección de I+D), que colabora estrechamente con las secciones de I+D de las divisiones de Ciencia e Ingeniería. El personal de esta sección se encarga de desarrollar complejo software y hardware nuevo. Estas personas suelen tener habilidades relevantes de ciencia o ingeniería como especialidades personales. La Sección de I+D habitualmente se ve implicada en «investigaciones reservadas», cuyo contenido y resultados quedan ocultos a la población general de la colonia.

Médica

La División Médica está formada por el personal sanitario de la colonia. Sus miembros se encargan de proporcionar cuidados médicos a los colonos, realizar investigaciones médicas, y de otras tareas relacionadas con la medicina. La División Médica se divide en tres ramas. La primera es la Sección de Patología, formada por médicos, enfermeras, paramédicos, técnicos, etc., y se encarga de los cuidados médicos de la colonia. La mayoría de sus miembros suelen ser habilidosos en Primeros auxilios, Medicina, Farmacología y Medicina Espacial. A causa del pequeño tamaño de la colonia, la especialización excesiva es extremadamente rara. La segunda rama es la Sección de Psiquiatría. También está formada por médicos, enfermeras, etc., y se ocupa del cuidado de la salud mental de los colonos. La mayoría de su personal es habilidoso en Farmacología, Picoanálisis y Psicología. De ellos se espera suficiente competencia para atender casos de medicina convencional en caso de emergencia. La tercera rama es la Sección de I+D. Sus miembros son todos doctores o técnicos y la mayoría tienen habilidades científicas más allá de lo habitual en los profesionales de la medicina. Ellos se encargan de desarrollar nuevos fármacos, nuevas terapias, y asuntos similares. Se rumorea que algunos de los miembros de esta sección realizan investigaciones secretas. Aunque hay variados rumores (desde proyectos para crear superhombres hasta experimentos para transformar humanos para que puedan vivir sobre Marte), generalmente no se sabe nada de estos proyectos secretos.

Ingeniería

La División de Ingeniería se encarga de la construcción y mantenimiento las instalaciones de la colonia. La División de Ingeniería se divide a su vez en tres ramas. La primera, y la más extensa, es la Sección de Ingeniería Planetaria. Esta sección se encarga de la construcción y el mantenimiento de las instalaciones sobre la superficie de Marte. Sus ingenieros suelen ser especialistas y desarrollan sus habilidades de acuerdo con su especialización. Por ejemplo, algunos son expertos en minería mientras que otros se dedican a la construcción de estructuras. Obviamente, los ingenieros de la colonia deben ser competentes en un amplio abanico de materias. La segunda rama es la Sección de Ingeniería Espacial. Sus ingenieros se encargan de las operaciones de construcción y mantenimiento en el espacio. Sus trabajos abarcan desde el mantenimiento del interior de las naves espaciales hasta las operaciones de construcción en el

vacío. La tercera rama, y la más pequeña, es la Sección de I+D. Sus miembros se dedican al desarrollo de nuevos equipos, tareas de ingeniería, etc. Los ingenieros de esta rama suelen ser habilidosos en las ciencias físicas. Aunque muchos de los proyectos de esta sección son bien conocidos, algunos se ocultan cuidadosamente.

Científica

La División Científica se encarga de las investigaciones científicas sobre Marte. Tiene dos ramas principales. La primera es la Sección Experimental, que se encarga de las operaciones sobre el terreno, como investigar ruinas, análisis del suelo, pruebas de campo con organismos especializados, y tareas similares. Esta sección también se encarga de impartir clases de ciencias. Los científicos de campo se suelen dividir entre sí en grupos basados en sus propios intereses, pero la comunidad científica es aún demasiado reducida como para distribuirse en diversos departamentos académicos completos. La segunda rama de la División Científica es la Sección de I+D. Esta sección se dedica plenamente a la investigación y desarrollo científicos. Por ejemplo, los ingenieros genéticos de la colonia produjeron varios organismos especializados que se están usando para terraformar Marte. Aunque muchos de los proyectos de la Sección de I+D son públicos, algunos son secretos por naturaleza. Se especula bastante sobre a qué se dedican los científicos, pero casi nadie sabe que es lo que se cuece realmente en los proyectos secretos.

Servicios

La División de Servicios es la más extensa de todas las divisiones e incluye todo aquello que no abarcan otras. Por ejemplo, los granjeros, los elaboradores de alimentos, los conserjes, etc., forman parte de la División de Servicios. Esta división se divide en un amplio número de secciones, como Desarrollo y Preparación de Alimentos, Consejería, Cuidado Infantil, Educación, etc. Esta sección es la que maneja la mayoría de los asuntos de la vida colonia diaria. También hay varias secciones irregulares como Entretenimiento y como Vida Religiosa, creadas por gente que se encarga de ellas aparte de sus deberes habituales.

Secretos: Información para el Guardián

Como se ha sugerido anteriormente, muchas de las secciones tienen personal asignado a varias operaciones especiales o secretas. Puesto que es difícil mantener nada en completo secreto en una población tan pequeña y enclaustrada, el Consejo Colonial proporciona escrupulosamente suficiente información para evitar que los colonos se vuelvan demasiado suspicaces, pero no lo bastante como para que sepan realmente lo que sucede. En muchos casos, el Consejo filtra algunos proyectos, mientras mantiene otros en secreto. De este modo, si la curiosidad se desborda, el Consejo puede destapar un proyecto mientras protege los demás (al fin y al cabo, la mayoría de la gente pierde el interés una vez que el «secreto» se descubre).

La División de Seguridad dispone de varios equipos especiales que se pueden reformar y dismantelar conforme se necesite. El equipo que ha permanecido en activo durante más tiempo es un cuerpo de policía secreta que se encarga de llevar a cabo los asuntos más turbios de la política del Consejo. Estos agentes suelen ser fanáticos y se escogen por su absoluta lealtad al Consejo (por supuesto, la lealtad de algunos ha sido

asegurada por diversos medios). Algunos colonos sospechan de la existencia de un grupo como éste y los llaman «las SS», la «Policía Secreta», o las «Sombras». La mayoría de los colonos consideran a las «Sombras» como una especie de «hombre del saco», un simple mito usado para meter miedo a los niños para que se porten bien. Este grupo se encarga de reforzar la política del Consejo por los medios que sean necesarios. Un segundo grupo que se ha mantenido activo durante bastante tiempo es la Unidad de Control Psiquiátrico (conocido popularmente como el «Psicoescuadrón»). Estos agentes son personal entrenado especialmente para tratar con la locura, incluso la relacionada con los Mitos. Otro equipo es conocido como el Equipo de Control de Xenomorfos (los «Cazabichos»). Este equipo es una fuerza especial de combate que se usa para explorar las ruinas de Marte. El Cuerpo de Seguridad de Proyectos Especiales se usa para proteger varios proyectos especiales y prevenir filtraciones, y la «Guardia Real» actúa como guardaespaldas del personal colonial importante. Además hay otros variados equipos especiales.

Las Divisiones Científica, Médica y de Ingeniería trabajan en varios proyectos especiales por orden del Consejo. En algunos casos trabaja de modo conjunto personal de diferentes departamentos, en otros cada departamento realiza su trabajo y los expertos del Consejo reúnen los resultados. Algunos de los proyectos más interesantes se describen a continuación. Las secciones de I+D de la División Científica, de la División Informática y de la División de Ingeniería trabajan en el Proyecto Descartes, con el propósito de crear una auténtica inteligencia artificial. El objetivo es crear una mente que no sea vulnerable a la locura y que podría ser conectada a un cuerpo robótico o a un sistema de armamento de algún tipo. Aunque el proyecto ha alcanzado variados progresos en tecnología informática y robótica, todavía no se ha logrado producir una IA funcional. Las Divisiones Científica y Médica trabajan en el Proyecto Carter (llamado así por los comics de «John Carter de Marte»). El proyecto persigue la creación de un humano modificado que pueda sobrevivir en la superficie de Marte sin ayudas tecnológicas. Este proyecto permanece bien oculto, ya que si los colonos lo descubrieran podrían sospechar que el Consejo planea hacer permanecer a los colonos en Marte indefinidamente. La División Científica trabaja en el Proyecto Voz Estelar, cuyo objetivo es determinar la naturaleza y el origen de las señales provenientes del exterior del sistema solar. La División Científica también trabaja en el Proyecto Laberinto, que consisten en una exhaustiva investigación de las ruinas subterráneas de Marte. Aparte hay otros proyectos especiales de diversa naturaleza. Cualquiera de estos proyectos podría servir como base para una aventura o incluso una campaña.



LOCURA Y FE EN MARTE

Religiones Coloniales en Marte

Introducción

Tanto las religiones organizadas como las creencias religiosas tienden a prosperar en tiempos de grandes crisis. Dado que End Time es quizás la mayor crisis a la que se ha enfrentado jamás la humanidad, no es sorprendente que la religión prospere en las colonias de Marte.

Mientras que muchos colonos profesan sinceras creencias religiosas, es un hecho que prácticamente todas ellas son falsas. En el mundo de los Mitos, no hay ningún dios todopoderoso, toda bondad y toda sabiduría. No hay un gran Tao que lo guíe todo hacia la armonía. Tan sólo hay locura y oscuridad infinita.

Pese a la desoladora y vacía realidad, la fe de las personas puede suponer un pequeño resplandor en la oscuridad. Aunque las religiones no se lleven demasiado bien con la realidad, siguen formando una parte apreciable de la humanidad. Estas creencias siguen manteniendo en pie a las personas y les ayudan a seguir luchando por la supervivencia y el regreso a la Tierra.

De hecho, es esta capacidad de apoyo moral que tienen las religiones la que llevó a los directores del Éxodo a Marte a fomentar las creencias religiosas entre los colonos. Los planes de estos individuos siguen en funcionamiento, aunque el adoctrinamiento religioso sea a menudo aplicado de forma cínica por los gobernantes de la colonia para ayudar a mantener el orden y los objetivos comunes.

La mayoría de los colonos profesa algún tipo de creencia religiosa, pero no siempre es así. Los jugadores son libres de escoger entre cualquier creencia que deseen y no deberían sentirse forzados a adoptar un determinado perfil religioso.

Las creencias

Todas las principales creencias de la colonia tienen sus orígenes, directa o indirectamente, en el pasado distante (en términos humanos, por supuesto), pero la mayoría de ellas se han alterado radicalmente a lo largo de los años. El período conocido como la «Gran Oscuridad», cuando la civilización agonizaba en la tierra, marcó una profunda huella en las religiones coloniales. La influencia de esos oscuros años, así como una deliberada ingeniería social, han alterado significativamente a las religiones supervivientes.

A pesar de que las creencias religiosas presentes en Marte se pueden dividir en diferentes categorías, siguiendo un contexto académico, en la práctica actual tienden a mezclarse. Ello es debido al pequeño tamaño y a la poca intimidad presentes en la colonia así como a los intentos de moldear las religiones para que sean compatibles entre sí (y así evitar conflictos sociales). Un claro ejemplo de esto es que la mayoría de colonos celebra las principales festividades de cada religión, tanto si las practican como si no.

Las dos principales corrientes religiosas de la colonia son las llamadas «Cristianismo Apocalíptico» y «La Senda Oriental». Su predominancia se debe al hecho de que la gran mayoría de los colonos provienen de Norteamérica, Europa y Asia. El cristianismo apocalíptico es una síntesis de las corrientes cristianas más importantes de América y Europa (católicos, ortodoxos, protestantes, así como las diferentes ramas que surgieron durante la Gran Oscuridad). La senda oriental es una combinación de varias creencias procedentes de Oriente (como Taoísmo, Sintoísmo y Budismo). Podemos dividir a la mayoría de los colonos en tres grandes grupos: los Cristianos Apocalípticos, los seguidores de la Senda Oriental, y los que aceptan una fusión de ambas. También hay gente que practica otras creencias antiguas que han logrado sobrevivir o escisiones de las dos creencias principales. En las siguientes secciones, se detallan las dos principales creencias así como algunas de las más importantes entre las menores.

La Senda Oriental

La Senda Oriental deriva principalmente de las enseñanzas de tres sabios: Confucio, Buda y Lao Tze. Seguidamente, analizaremos las tres enseñanzas por separado, a pesar de que en la práctica se encuentren entrelazadas.

En sus tiempos, Confucio creyó que los problemas a los que se enfrentaba la humanidad (guerras, hambre, etc.) se debían al hecho de que el gobierno de la Tierra no se encontraba en sintonía con la Vía Celestial que reina en el universo. Siguiendo este razonamiento, Confucio creyó que la solución al problema era conseguir que el gobierno de la Tierra estuviera en concordancia con la Vía Celestial (que tomó como verdadero orden del universo). Confucio creía que para lograr este objetivo era esencial establecer una jerarquía social en la cual cada persona tuviera su lugar apropiado y tratara a aquellos por encima, por debajo y al mismo nivel social respecto a ellos de acuerdo a su posición relativa. Otro aspecto importante de esta creencia es que cada persona debe actuar de acuerdo a su posición y merecerla.

Durante el período de la Gran Oscuridad, el Confucionismo se volvió todavía más popular que en la antigua China. Durante este período de caos muchos creyeron que el gobierno de la Tierra se había alejado de la Vía Celestial, y, como el Confucionismo ofrecía una solución potencial, muchas personas aceptaron sus enseñanzas con renovado entusiasmo. Por esta razón, aunque con el tiempo cayera, China aguantó más tiempo que la mayoría de las otras naciones. Los colonos chinos trajeron consigo el Confucionismo, que fue también promovido por los líderes de la colonia.

En la actualidad, los principios de la Senda Oriental son los siguientes: Primero, los problemas surgen cuando el gobierno no está en sintonía con la Vía Celestial. Por esta razón, los que siguen la Senda Oriental tienden a preocuparse mucho acerca del gobierno colonial. Segundo, para evitar trastornos sociales, cada persona debe ocupar su adecuada posición social y tratar a los demás según su estatus social. Debido a esto, los seguidores de la senda oriental suelen fomentar la aparición de jerarquías en la colonia y a preocuparse por el respeto, el tratamiento, etc. Tercero, tan sólo puede existir un orden social correcto si cada persona cumple adecuadamente su rol social. Para el seguidor de la senda oriental, una persona debe ganarse su posición jerárquica y demostrar continuamente que es digno de ella. Una persona que ocupa un rol que no merece corrompe y debilita todo el sistema. Por esta razón los seguidores de la Senda Oriental se toman muy en serio sus tareas y

esperan que el resto también lo haga. Los auténticos seguidores de la Senda Oriental son leales, obedientes, responsables, y bastante intolerantes con aquellos que no lo son. Con estas creencias, aquellos fuertemente comprometidos con el Senda Oriental son los más leales seguidores del Consejo Colonial, aunque al mismo tiempo pueden ser potencialmente sus mayores enemigos (en caso de parecerles que el Consejo no está en sintonía con la Vía Celestial).

Otra parte importante de la Senda Oriental es el Budismo Colonial. Buda es una conocida figura histórica que alcanzó la iluminación en la antigua India. Sus enseñanzas no prosperaron del todo en su tierra natal, pero su semilla llegó y floreció en países como Japón, China, Corea y el Tíbet.

Durante la Gran Oscuridad, se hizo patente que la vida estaba llena de dolor y sufrimiento. A medida que aumentaban la locura y el caos, muchos orientales buscaron refugio en el Budismo, ya que sus enseñanzas prometían una salida del mundo del dolor. Durante este período el Budismo devino una religión que ofrecía una vía alternativa al camino del sufrimiento y del mundo del sufrimiento, tanto en esta vida como más allá.

A pesar de que en la tierra, a lo largo de los siglos y durante la Gran Oscuridad, se desarrollaron muchas escuelas de Budismo, sólo se ha conservado una pequeña fracción del Camino del Buda. De acuerdo con el Budismo Colonial, la vida puede llegar a ser bastante dolorosa. El dolor surge de los deseos y de los apegos, que conducen al sufrimiento. Para el Budismo Colonial, los deseos y apegos no son dañinos en sí mismos: son dañinos tan sólo cuando llegan a dominar a la persona. Según la creencia budista, si una persona es capaz del dominio de sus deseos y apegos, entonces puede vivir, en la medida de lo posible, libre del sufrimiento que provocan. Según creen los budistas coloniales, este control se alcanza percatándose de que el mundo es una trampa, un generador de decepción e ilusiones, y una espiral de dolor para aquellas criaturas que están gobernadas por sus deseos y apegos. Cuando una persona llega a desvelar la naturaleza del mundo, puede trascender del mundo y de sí misma para alcanzar un estado de Nirvana (que significa, literalmente, «sin viento»). Una persona que alcanza este estado es un completo maestro de sus deseos y apegos (los ha superado completamente) y está libre de sufrimiento, miedo y dolor.

En la colonia, aquellos que siguen la Senda Oriental aceptan esta creencia en mayor o menor medida. En su mayoría, los seguidores aceptan que en la vida hay una gran cantidad de sufrimiento, pues es un hecho demasiado obvio como para ser negado. También aceptan que el sufrimiento no les debe dominar, y que está en sus manos alcanzar algún grado de liberación del mismo. Esta actitud que alentan los budistas coloniales les hace estar bien considerados por los líderes coloniales.

La creencia en una correcta jerarquía social apoyada por la parte confucionista de la Senda Oriental se combina con la parte budista. En esta visión combinada, para alcanzar el Nirvana tienes que encontrar el papel que te corresponde en la sociedad y aprender a cumplirlo correctamente. Cuando una persona encuentra su adecuado rol social y aprende a aceptarlo, muchos de sus deseos y apegos cesan o pasan a estar bajo control. Por ejemplo, una vez una persona conozca su puesto adecuado, no se verá afectada (en teoría) por el deseo de alcanzar mayor poder. Del mismo modo, cuando una persona encuentra su puesto adecuado, nunca más se verá sujeta a la envidia, una envidia que lleva al conflicto y al sufrimiento. De esta manera, el típico seguidor de la Senda Oriental creará que la llave de la armonía y paz

personal y de grupo se halla al encontrar el puesto adecuado en la jerarquía social.

La tercera parte de la Senda Oriental es el Taoísmo. La fundación del Taoísmo le es atribuida principalmente a Lao Tze, sin que se haya probado que Lao Tze fuera una única persona. El Taoísmo fue durante siglos una parte esencial de la cultura china y sobrevivió a la Gran Oscuridad para ser incorporado a la Senda Oriental. Gracias a que el Taoísmo anima a la gente a solucionar pronto sus problemas, «cabalgar las olas» y evitar enfrentamientos dañinos cuando sea posible, y vivir de manera sencilla, muchos de los que sobrevivieron a la Gran Oscuridad en China eran Taoístas. Precisamente, los líderes coloniales apoyaron la incorporación del Taoísmo a la Senda Oriental por los elementos en pro de la supervivencia que ostenta.

En la visión Taoísta, los problemas surgen cuando la gente no está en armonía con el mundo, con los demás, y con ellos mismos. Como se puede ver, esta visión es muy parecida a la visión confucionista de la causa de los problemas. Sin embargo, los más cercanos al Taoísmo que al Confucionismo albergan dudas acerca de que el uso de reglas estrictas y jerarquías sea adecuado como medio para llegar a la armonía. Más bien, creen que la armonía se encuentra tras los siguientes pasos: Primero, uno ha de desvelar la verdadera naturaleza de las cosas (lo que las cosas son realmente). Segundo, uno tiene que actuar de acuerdo a su propia naturaleza, a la del mundo y a la de los demás. Si se siguen estos pasos, reinará la armonía. Si no es así, habrá conflictos y sufrimiento. Los seguidores de la Senda Oriental que creen en igual medida en el Taoísmo y en el Confucionismo suelen pensar que obedecer reglas y ocupar posiciones en una jerarquía es parte de la naturaleza humana. Siguiendo este razonamiento, para que un ser humano se encuentre en armonía con los demás y consigo mismo debe conocer su lugar en la sociedad y cumplir con las tareas propias de ese rol. En cualquier caso, los elementos Taoístas presentes en la Senda Oriental implican el fuerte compromiso de alcanzar la armonía. Por esta razón, los seguidores de la Senda Oriental se sienten comprometidos en mantener una buena armonía en la colonia. Puesto que esto es importante para la supervivencia de la colonia, el Consejo promueve la Senda Oriental.

Los elementos Taoístas de la Senda Oriental también incluyen un compromiso filosófico-religioso con el Tao (El Camino). Un Tao que está detrás de todo. Un Tao que no puede ser descrito en palabras, ya que hacerlo insultaría su ilimitado poder y a la mente humana. La humanidad entenderá el Tao mientras éste se encuentre más allá del lenguaje. Si el Tao se sigue correctamente, todo irá bien. Si no es así, acabará la armonía y acudirán los problemas. El Tao también forma parte del aspecto Confuciano de la Senda Oriental, pero no está tan presente en el Confucionismo como en el Taoísmo.

Las tres partes de la Senda Oriental coinciden en bastantes puntos. Por lo general, la mayoría de los individuos acepta la creencia de que para que la sociedad colonial esté en sintonía con la Vía Celestial, se tienen que seguir las reglas sociales y conformar una correcta jerarquía social. En este tipo de sociedad las personas pueden librarse de los deseos y apegos que les llevan al sufrimiento, y alcanzar así el Nirvana y la Armonía. Este tipo de vida está de acuerdo con el Tao, ya que es algo natural que los humanos vivan en tales sociedades. Por estas creencias, los seguidores de la Senda Oriental tienden a ser ciudadanos modelo de la Colonia. También ha de constar que la Senda Oriental no obliga a sus seguidores a que obedezcan a cualquier gobierno y acepten cualquier jerarquía social. Según los principios

de la Senda Oriental, tan sólo se ha de obedecer un gobierno y aceptar una jerarquía social si están en sintonía con la Vía Celestial y el Tao. Si el gobierno y la jerarquía no están en este «estado de gracia», aceptarlos iría en contra de la Vía Celestial y el Tao, y conducirán al sufrimiento. Así, si un seguidor de la Senda Oriental creyera que el Consejo Colonial o cualquier cargo importante no estuviera en sintonía con la Vía Celestial o el Tao, primero intentaría hacer entrar en razón al infractor o infractores. Si esto no funcionara, al verdadero seguidor de la Senda Oriental no le quedaría más remedio que desobedecer cualquier orden dada por este gobierno o persona. En casos extremos, el seguidor de la Senda Oriental puede verse obligado a tomar serias medidas contra el infractor o infractores.

Cristianismo Apocalíptico

En los siglos veinte y veintiuno, el cristianismo era la religión dominante en Norteamérica y Europa. Desde finales del siglo veinte, en todo el mundo las religiones habían ido perdiendo creyentes, disminuyendo progresivamente su número, pero en la era de la Gran Oscuridad se produjo un resurgimiento masivo de la fe. En Norteamérica y Europa se revitalizaron antiguas versiones del Cristianismo y aparecieron (y desaparecieron) nuevas versiones de éstas a un ritmo alarmante. Gracias a la sensación de tener una meta y la fuerza que proporciona una fe religiosa, no es sorprendente que prácticamente todos los colonos Europeos y Norteamericanos fueran Cristianos. Debido a esto, el Cristianismo es una de las dos principales creencias coloniales.

Desde prácticamente sus inicios, los cristianos se han dividido en varias sectas y congregaciones. Sin embargo, todas las sectas cristianas comparten la aceptación de Jesucristo como el Mesías y que las escrituras bíblicas tienen, por lo menos, alguna autoridad espiritual. A causa de las diferencias históricas del cristianismo (las diferentes sectas protestantes, el catolicismo, los ortodoxos, y las sectas de la era de la Gran Oscuridad), el colono cristiano suele estar en desacuerdo con otro compañero cristiano en muchos aspectos teológicos (como el Bautismo, la Inmaculada Concepción, etc.). De todos modos la mayoría de los cristianos encajan con la categorización general del Cristianismo Apocalíptico.

Los principios básicos del Cristianismo Apocalíptico son los siguientes: Primero, Jesucristo fue el Hijo de Dios y murió por los pecados de la humanidad. Segundo, Jesucristo es el Mesías y volverá para redimir a la humanidad. Tercero: las escrituras bíblicas tienen autoridad espiritual. Cuarto, la Gran Oscuridad es parte del Apocalipsis bíblico. La posición exacta de la Gran Oscuridad en los sucesos mencionados en el Libro de las Revelaciones es una cuestión de gran debate teológico, pero casi todos los teólogos coloniales y los seglares creen que la gran oscuridad es parte del Apocalipsis. Quinto, Jesús tan sólo volverá para redimir a la humanidad cuando ésta haya vuelto a la Tierra. Sexto, el Cielo espera a aquellos que viven de acuerdo con Dios y el Infierno a aquellos que no lo hacen.

El Cristianismo Apocalíptico conserva un código moral muy estricto, basado en los Diez Mandamientos. Estos Mandamientos son: Primero, Dios es el único dios verdadero. Segundo, no adorarás ídolos o imágenes. Tercero, no tomarás el nombre de Dios en vano. Cuarto, recordarás el Sabbath y lo mantendrás sagrado. Quinto, honrarás a tu padre y a tu madre. Sexto, no matarás. Séptimo, no cometerás adulterio. Octavo, no robarás. Noveno, no comerás falso testimonio contra tu prójimo. Décimo, no codiciarás la propiedad de tu prójimo.

Además de los diez mandamientos, la mayoría de los cristianos siguen más normas morales.

La severidad del Cristianismo Apocalíptico y el principio por el que la humanidad debe volver a la Tierra para poder llegar a la redención lo hacen ser una sólida fuerza motora para aquellos que lo adoptan. Los cristianos coloniales son, lo cual no es una sorpresa, muy moralistas y comprometidos en mantener en pie la colonia para que la humanidad pueda volver a la Tierra. Por otro lado, algunos cristianos coloniales suelen ser intolerantes con otros y pueden llegar a ser fanáticos en lo que concierne al retorno a la Tierra. Estos individuos generan a menudo fricciones entre la población de la colonia y pueden ser un verdadero estorbo para aquellos que trabajan en el regreso a la Tierra. Sin embargo, los líderes coloniales han hecho todo lo posible a lo largo de los años para limar las asperezas existentes en las relaciones entre el cristianismo y las demás creencias de la colonia, enfatizando los puntos comunes (códigos morales, vivir de acuerdo con la verdadera naturaleza del universo, etc.), y dejando aparte las diferencias (como el hecho de que el Budismo, Taoísmo y Confucionismo no acepten explícitamente el concepto de Dios). En su mayoría, los seguidores de la Senda Oriental no tienen conflictos con los cristianos, pero ocasionalmente hay algunos cristianos que creen que sus compañeros colonos necesitan ser salvados, lo cual sí que genera algunos problemas. Para la mayoría, el peligro y la necesidad de cooperación anulan las disputas teológicas. En algunos casos, los colonos han adoptado elementos de las dos creencias principales. Por ejemplo, una persona puede aceptar el Taoísmo y tomar a Dios y al Tao como la misma cosa.

Religiones y Filosofías Menores

Una característica común a todas las religiones es la tendencia a dividirse en sectas. En la mayoría de los casos, las sectas surgen de disputas teológicas, aunque pueden surgir por otras razones (como políticas o sociales). A pesar de que la Colonia de Marte tiene poca población, ésta es muy diversa y culta. Por esta razón, las disputas teológicas y filosóficas son habituales y han llevado a la formación de pequeñas sectas provenientes de las dos creencias principales. También hay pequeños grupos e individuos que practican viejas religiones terráneas, como el Judaísmo, el Sintoísmo y el Hinduismo. En la mayoría de los casos, estos individuos no se han desviado demasiado de las prácticas históricas (de hecho, estos individuos tienden a ser muy estrictos preservando sus tradiciones).

Debido al enorme número de descendientes de estadounidenses, la colonia mantiene una política oficial de tolerancia religiosa. Por supuesto, el Consejo tiene el poder de restringir y tomar medidas contra las creencias que son peligrosas o dañinas para la colonia. A pesar de que han surgido algunas creencias peligrosas (sobre todo revisiones de alguna retorcida religión de las surgidas al calor de la Gran Oscuridad), han sido rápidamente eliminadas por las fuerzas de seguridad colonial. En una sociedad tan pequeña y encorsetada como la de Marte, es prácticamente imposible que aparezcan cultos secretos. No hace falta decir que el Consejo mantiene una estrecha vigilancia sobre cualquier signo de influencia de los Mitos en las nuevas creencias.

Budismo de la Mente Pura

El Budismo de la Mente Pura es una reciente ramificación de la Senda Oriental, pero actualmente está más cercano al Budismo tradicional que al Budismo de la Senda Oriental. Conforme a los principios del Budismo de

la Mente Pura, hay cuatro nobles verdades: la noble verdad del dolor, la noble verdad de la causa del dolor, la noble verdad del cese del dolor y la noble verdad de la Vía Óctuple. Según la noble verdad del dolor, los cinco grupos de misterios son dolorosos: el nacimiento es doloroso, la vejez es dolorosa, la enfermedad es dolorosa, la muerte es dolorosa, la tristeza, la lamentación, el desaliento y el desespero son dolorosos. El contacto con las cosas desagradables es doloroso, no alcanzar lo que se desea es doloroso. La verdad noble de la causa del dolor dice que la causa del dolor son los deseos, que tienden a renacer combinados con el placer y la lujuria, encontrando placer aquí y allí, y son el deseo de la pasión, el deseo de la existencia, y el deseo de la no-existencia. La noble verdad del cese del dolor es el cese del deseo y el apego. La noble verdad de la Vía Óctuple es que el cese del dolor puede llegar gracias a la vía óctuple. Las ocho partes de la Vía Óctuple son tener una visión acertada de las cosas, buenas intenciones, habla correcta, modo de vida apropiado, buenos esfuerzos, conciencia correcta y buena concentración.

Siguiendo la Vía Óctuple, una persona puede romper las cadenas del deseo que nos atan al mundo del dolor y las ilusiones. Una vez estas cadenas son rotas, una persona puede liberarse del ciclo de las reencarnaciones y alcanzar el Nirvana. Aquel que se ha liberado del mundo no volverá a reencarnarse y es conocido como un «arhat».

Las personas que han aceptado el Budismo de la Mente Pura se esfuerzan en seguir minuciosamente la Vía Óctuple. Estas personas no abandonan sus deberes o responsabilidades y, de hecho, tienden a volverse mejores en lo que hacen. El Budismo de la Mente Pura, en parte a causa de su uso en las artes marciales y técnicas de meditación, es más común entre el personal de seguridad que entre otras profesiones coloniales.

Legalismo Científico

El Legalismo Científico parte mayormente de la filosofía china del Legalismo, que fue la filosofía que seguía la dictadura de Ch'in (221-206 A.C.). Aunque Ch'in unificó China en el 221, su brutalidad y violencia llevaron a que la dictadura acabara pronto. Desde entonces, los chinos jamás consideraron la readopción del Legalismo, al menos hasta ahora.

Hace bastante poco, un influyente pensador colonial revisó el Legalismo chino y lo presentó bajo el nombre de «Legalismo Científico.» Esta creencia ha ganado algunos adeptos, principalmente entre los miembros más autoritarios de la colonia. Esta creencia también enlaza con el pensamiento del filósofo occidental Hobbes y con algunos rasgos del Marxismo.

Dos conceptos clave del Legalismo Científico son el «Shu» y el «Shin.» El «Shu» regularía a la clase gobernante y el «Shin» arbitraria el poder, las circunstancias y tendencias naturales. Según el Legalismo, la clase gobernante puede utilizar el poder, las circunstancias, y las tendencias naturales para conseguir los resultados deseados.

Es importante reseñar que el Legalismo rechaza cualquier estándar moral o autorización religiosa en favor del poder. Las razones de este rechazo residen en que la moralidad y las religiones tradicionales fueron incapaces de salvar la Tierra, mientras que las acciones autoritarias de unos cuantos líderes salvaron a aquellos que emigraron a las colonias. Puesto que la moralidad y la religión han fallado a la humanidad, todo lo que nos queda es el poder y la estricta autoridad.

Según el Legalismo, no hay más autoridad que la de los gobernantes. Las metas más importantes son

mantener el control político de la colonia y preservar la humanidad. La única manera de preservar la humanidad es mantener el orden a través de un conjunto estricto de leyes y normas que se apoyan en generosas recompensas y duros castigos. Si es necesario, se pueden utilizar métodos violentos para mantener el orden. El Legalismo censura inútiles tópicos morales y vagas doctrinas morales y religiosas. En su lugar, se fija en logros actuales, resultados concretos, y en una ley estricta, pública y uniforme. Como el Confucionismo, el Legalismo acepta que los rangos y deberes deben estar claramente diferenciados y que debe haber una adecuada jerarquía social. Por último, las normas y leyes deben aplicarse por igual a todo el mundo.

De esta manera, según el Legalismo, la moralidad y la religión deberían ser abandonadas en favor de unas leyes estrictas que apunten a la preservación de la colonia y de la humanidad. En la creencia legalista, la tradicional moralidad y religión representan amenazas para la supervivencia de la humanidad. Esto se debe a que la religión y la moralidad debilitan a la humanidad y a que pueden establecer restricciones que impidan que una acción necesaria se lleve a cabo. Para apoyar sus discursos, los legalistas nombran las acciones de LeSarre y otros que hicieron, en nombre de moralidades tradicionales, cosas terribles para salvar a la humanidad.

No hace falta decir que hay una gran tensión entre los legalistas, ateos y amorales, y los miembros religiosos de la colonia. Mayormente, el conflicto se mantiene a un nivel intelectual. A pesar de que el movimiento legalista es muy reducido, tiene un grado de influencia mayor del que se podría pensar mirando sólo sus cifras de practicantes. Existe el rumor de que actualmente hay un grupo secreto de legalistas que trabajan para que sus ideas puedan imponerse en la colonia y así poder salvarla de vagas moralidades y religiones débiles, que actualmente se ven favorecidas.

La Hermandad de Cristo

La Hermandad de Cristo fue formada por el Dr. Rice, un antiguo científico de la NASA, a principios del siglo XXI. Los principios fundacionales del grupo eran los siguientes: Primero, sólo la Tierra le fue dada a la humanidad. Segundo, Dios arrojó al Diablo al Infierno, que es el espacio. Tercero, tan sólo hay dos razones para salir al espacio: para desafiar a Dios y para unirse al Diablo. De este modo, la Hermandad vio como equivocado el salir al espacio. Por ello, la Hermandad se unió a la actividad antiespacial y algunos miembros (contra los deseos del Dr. Rice) llegaron incluso a asesinar a una directora de la NASA.

Se dice que el Dr. Rice predijo la llegada de la Gran Oscuridad y dijo a sus seguidores que Dios iba a arrojar al hombre al Purgatorio para que pagara por sus pecados y ganarse así su redención. De manera que, según las palabras de Rice, para que el plan de Dios fuera cumplido, la humanidad sería obligada a salir de la Tierra y moraría en Marte hasta el tiempo en que ésta fuera perdonada y se le permitiera volver a casa. Con este cambio de dogma, los miembros de la Hermandad se unieron al proyecto del Éxodo de todo corazón. Dado que muchos miembros fueron entrenados por Rice, fueron capaces de entrar en altas posiciones del proyecto Éxodo y un pequeño grupo de miembros de la Hermandad acompañó al Éxodo.

Actualmente, los miembros de la hermandad sienten que su tiempo en Marte es como el Purgatorio. Desde su punto de vista, la supervivencia en Marte y el retorno depende de los colonos. La Hermandad cree que cuando los hombres vuelvan a la Tierra, Dios les perdo-

nará sus pecados y enviará a su Hijo para redimirlos. Entonces, empezará el Reino del Cielo sobre la Tierra y la humanidad no volverá jamás a abandonar la Tierra. Aparte de estos principios, la Hermandad acepta la mayoría de las típicas doctrinas cristianas.

A causa de estas creencias, la mayoría de los miembros de la Hermandad trabajan minuciosamente en la meta de volver a la Tierra. Por la importancia de las operaciones espaciales en el retorno a la Tierra, muchos miembros de la Hermandad están implicados en la habilitación de las naves para el viaje de vuelta a la Tierra.

Cronología de la Hermandad de Cristo

2022: El Dr. de la NASA Henry Rice recibe en Francia una copia de los Fragmentos Kerchez a través de un amigo y comienza a traducirlos.

2027: El Dr. Rice acaba la traducción de los Fragmentos Kerchez. A través del libro, conoce de las implicaciones de los mi-go en el desarrollo de la humanidad así como los secretos para desatar el potencial oculto de la mente humana. Intentando aprender del libro los hechizos para expandir la mente, el Dr. Rice se vuelve loco y es internado en un sanatorio.

2029: El Dr. Rice recupera su cordura y olvida prácticamente todo lo que aprendió del libro. Sin embargo, los recuerdos retenidos en el subconsciente le influyen a la hora de formar la Hermandad de Cristo, dedicada a proteger a la humanidad de los peligros que supone el espacio exterior.

2033: Miembros actuando al margen de la Hermandad de Cristo asesinan a la directora Saunders de la NASA. El Dr. Rice condena el atentado públicamente.

2034: El Dr. Rice se reúne con David LeSarre, el nuevo director de la NASA, después del desastre de la Luna.

2035-2038: El Dr. Rice y el director LeSarre se reúnen frecuentemente a lo largo de tres años. Durante este tiempo, la Hermandad de Cristo empieza a cambiar sucesivamente su posición respecto al espacio y al viaje espacial. En 2037 la posición oficial de la Hermandad hacia el viaje espacial es de total aprobación, dado que se hace por un propósito «sagrado». En 2038, científicos de la Hermandad entrenados por el Dr. Rice trabajan en secreto para la NASA.

2039: En su última aparición pública, el Dr. Rice insiste en que la gente ha de «trabajar por la salvación de la humanidad» y sostiene que el único modo de hacer esto es «esparcir a nuestros hijos e hijas por los mundos de Dios, para desafiar al Diablo y a los enemigos de la luz.»

2040: Científicos de la Hermandad empiezan a trabajar públicamente para la NASA.

2041: El Dr. Rice muere de causas naturales en su casa. Cientos de personas acuden a su funeral, el director LeSarre entre ellos.

2041-2044: Una gran cantidad de personal de la NASA se convierte en miembro de la Hermandad. LeSarre apoya este hecho dado que la fe se convierte en algo esencial cuando el mundo se hace cada día más sombrío.

2045: La Phoenix sale hacia Marte con algunos miembros de la Hermandad entre la tripulación.

2047: La Argos despega con un miembro de la Hermandad como capitán.

2050: La Hope parte hacia Marte con docenas de miembros de la Hermandad a bordo.

2060-actualidad: En 2060 la Hermandad se convierte en una considerable fuerza religiosa, social y política dentro de la colonia y continúa expandiendo su influencia y poder década a década.

Festividades Religiosas en la Colonia

Dado que los seres humanos necesitan festividades y que éstas son una parte importante de la religión colonial, la colonia reconoció las festividades importantes. Normalmente, cada grupo celebra sus propias festividades, pero muchas se han vuelto universales. A causa de la propia naturaleza de la colonia, la celebración de muchas de estas festividades es diferente del modo en que eran celebradas en la Tierra.

Festividades mayores de la Senda Oriental/Budismo

Nuevo año budista: El nuevo año budista se celebra en el mes de abril. En la Tierra los festivales solían durar tres días y se asemejaban al carnaval. En la colonia la celebración dura los mismos tres días pero está mucho más limitada. Durante los primeros dos días la gente se lava, limpia y prepara para el nuevo año. En el tercer día la gente hace propósitos para su vida y hace ofrendas a Buda.

Aniversario de Buda: El nacimiento del Buda histórico se celebra en la colonia el 8 de abril. En este día los pequeños «templos» budistas se decoran con flores de plástico (que son inmediatamente recicladas). En la Tierra, la celebración era más grandiosa. Sin embargo, la colonia no puede sostener celebraciones de ese tipo.

El Festival de Almas (Ullambana): Los Budistas coloniales creen que al final de julio y al principio de agosto se abre el purgatorio y las almas de los muertos son liberadas para vagar por el mundo. Para aliviar a los muertos la gente les deja pequeños regalos y los líderes religiosos preparan rituales. Este festival ha sido adoptado por la gran mayoría de los colonos en honor a los millones de muertos de la Gran Oscuridad. Esta festividad se vive con tristeza y mucha gente ha asegurado ver este día los espíritus de los muertos. Esta festividad también se conoce como El Día de Todas las Almas por los colonos chinos.

La Ofrenda de las Togas: Según cuenta la tradición, la madre de Buda tejó una toga para él, en una sola noche, cuando él renunció a su vida mundana. En la colonia, los seguidores de la senda oriental y del Budismo la Mente Pura honran a sus líderes religiosos ofreciéndoles togas sencillas de color amarillo hechas en una noche. Estas togas sirven como vestido sagrado de los líderes religiosos. Se celebra a finales de noviembre.

Festividades de la Senda Oriental/Tradicionales Chinas

El nuevo año chino se celebra a finales de enero o principios de febrero. Como en la celebración budista, hay limpieza y celebraciones. Debido a la escasez de recursos en la colonia, las celebraciones están limitadas.

Festival de la Pureza y la Luminosidad: En este festival, que tiene lugar a principios de abril, se celebra la llegada de la primavera y se rememora a los antepasados. Dado que Marte no tiene demasiado de primavera, esta celebración es más que nada simbólica. Durante esta festividad, los muertos son recordados y honrados. Esta celebración es aceptada por la mayoría de

colonos por ser vista como una afirmación de la vida y la supervivencia.

Festival de la Barca Dragón: En junio, los chinos celebrarían la venida del verano con carreras de barcas dragón. En la colonia, esta festividad se celebra con carreras en la superficie de pequeños surcavientos dragón. En esta festividad, los líderes religiosos exorcizan de la colonia a los malos espíritus.

Festival de la Cosecha Otoñal: Esta festividad tradicional se celebra en la luna llena de septiembre. Aunque en Marte no haya cosechas otoñales, el festival se celebra con lecturas de poesía histórica y se dan gracias por el crecimiento de los alimentos de la colonia.

Chiao: Durante el invierno se celebra la renovación espiritual del universo.

Festividades Cristianas

Adviento, Navidades y la Pascua: El período de las cuatro semanas anteriores a las navidades se conoce como Adviento. Durante este período los cristianos leen pasajes del Antiguo Testamento y se preparan para las Navidades. El día de Navidad se celebra el 25 de diciembre dando regalos y buenos deseos, en una fiesta en la que participan la mayoría de colonos. Se ha conservado la leyenda de Santa Claus, con la particularidad de que ahora vive en el polo norte marciano. Doce días después del día de navidad se celebra la Epifanía, en memoria de los Reyes Magos que llevaron regalos a Jesús.

Pascua y celebraciones relacionadas: La Pascua tiene lugar en una fecha establecida por el calendario lunar y está relacionada con el equinocio de primavera. Cuarenta días antes de la Pascua, los cristianos celebran el Miércoles de Ceniza. Este día, los cristianos coloniales reciben simbólicamente la mancha de ceniza en sus frentes. Esta mancha simboliza el peso del pecado así como el peso que cargan por la muerte de tantos en la Tierra. En los siguientes cuarenta días, se celebra la Cuaresma. Durante este periodo, la gente deja de comer ciertos alimentos o de practicar ciertos hábitos como señal de arrepentimiento. La Cuaresma acaba con la Semana Santa. El primer día de esta semana es el Domingo de Ramos, donde se celebra la entrada de Jesús en Jerusalén. En el jueves de esta semana, Jueves Santo, se celebra la última cena. El viernes, Viernes Santo, es cuando Jesús fue enjuiciado, ejecutado y enterrado. Durante estas fechas los colonos también recuerdan a los millones de personas que murieron durante el periodo de la Gran Oscuridad. El domingo después del viernes santo es la Pascua, el día en que Cristo resucitó de entre los muertos. Este día es un período de celebraciones y ofrendas. Aunque no tenga relación con el cristianismo, se ha mantenido la tradición del conejo de Pascua. En esta fecha se reafirma el firme propósito de la colonia de volver a la Tierra. Cuarenta días después se celebra el día de la Ascensión, el día que Jesús entró en los cielos.

Pentecostés: «Pentecostés» es el nombre en griego del festival judío del Shavuot. Esta festividad celebra la entrega de las Mandamientos que aconteció en el monte Sinaí después del éxodo judío. Coincide con los cincuenta días después de la resurrección de Jesús, día en que el Espíritu Santo se les apareció a los discípulos de Jesús para enviarlos a predicar la fe. Muchos cristianos consideran que este es el día de la fundación de la iglesia y así lo celebran.

La Muerte en la Colonia de Marte

En la mayoría de las culturas de la humanidad, la muerte de una persona se considera algo terrible. Así ocurre en las colonias marcianas. Hay dos razones primordiales por las que la muerte de un colono es considerada como un acontecimiento terrible. Primero: las colonias de Marte son pequeñas, comunidades estrechamente entrelazadas en las que todos se conocen. La muerte de un solo individuo tendrá un gran impacto en las vidas de muchos. En cualquier caso, prácticamente todo el mundo conocería a la persona que ha muerto y se verá afectado de alguna forma, aunque sea levemente. Esto contrasta fuertemente con la Tierra de los siglos XX y principios del XXI, con sus vastas e impersonales «comunidades». Segundo: Quedan tan pocos seres humanos vivos que la vida humana es tratada por los colonos como algo de un gran valor, cosa que también contrasta con la actitud que había en los siglos XX y principios del XXI. Según creen los colonos, en aquellos tiempos la vida no se trataba con demasiada consideración y era malgastada. Según han aprendido de la Historia, millones de seres humanos han muerto en guerras sin sentido, por la contaminación ambiental y por crímenes.

Por la influencia de estos dos factores, los colonos suelen tener un gran respeto por la vida humana y son reacios a matar o siquiera herir a otros seres humanos. Por lo tanto, los doctores coloniales lucharán con todas sus fuerzas el tiempo que sea necesario para que sus pacientes sobrevivan, las precauciones de seguridad de la colonia se mantienen rigurosamente, y las acciones descuidadas y negligentes que puedan poner en peligro vidas humanas son castigadas severamente. Pero a pesar del gran esfuerzo que ponen los colonos, la gente muere y no sólo de causas naturales.

Cuando un colono muere, se siguen ciertos pasos. Puesto que los colonos tienen un gran respeto por la vida, no sorprende que cada muerte tenga una ceremonia social o religiosa. El tipo de ceremonia depende de las creencias del individuo (si es que tenía alguna), pero en todas suele haber un recuerdo de la vida y de los logros del individuo. Una vez acabada la ceremonia, los colonos se han de encargar de los restos.

A causa de las condiciones en Marte, los cuerpos no se entierran o incineran. Al haber tan poca gente y bastantes accidentes con heridos, no es sorprendente que la persona que muera done a la colonia todos sus órganos y partes del cuerpo sanos. Estos órganos y partes pueden salvar y alargar vidas humanas, y los colonos normalmente lo ven como una manera de que el muerto siga contribuyendo a la supervivencia de la colonia. La mayoría de los colonos no tienen problema alguno con el hecho de que los órganos del muerto sean reutilizados. Sin embargo, un hecho que normalmente se desconoce es que los órganos reproductores les son a menudo extirpados a los colonos muertos. Estos órganos son mantenidos con vida o bien se recoge el esperma o los óvulos para su uso en los bancos genéticos de la colonia o para propósitos reproductivos. Es por la naturaleza más bien perturbadora de esta práctica por la que se considera de su conocimiento está restringido al Consejo Colonial. Como podría esperarse, a la mayoría de los colonos no les gustaría que los órganos reproductores de sus seres queridos fueran usados de esta manera.

Cuando todas las partes y órganos sanos de un colono muerto han sido extirpados, el resto del cuerpo es enviado a una planta procesadora. Las moléculas orgánicas complejas son extremadamente raras en Marte y

son necesarias en cosas como la producción de comida, ingeniería genética, y las operaciones de terraformación. Oficialmente, los cuerpos muertos son procesados y utilizados para enriquecer el suelo marciano. En la actualidad, las moléculas orgánicas complejas que vienen de cuerpos procesados son utilizadas para muchas cosas, incluso en la producción de comida. Actualmente los cuerpos no son convertidos en comida directamente, puesto que una acción así sería moralmente repugnante y, lo que quizá sería más importante, un riesgo potencial para la salud.

Una vez finalizado todo el proceso, no queda nada para enterrar o incinerar (incluso los huesos son reducidos a sus componentes elementales para ser reutilizados). Cuando un colono muere, su archivo permanece en los bancos computerizados de la colonia y la gente a menudo coloca un recuerdo sobre la superficie, en el «cementerio» de la colonia. En el cementerio no se conserva, por supuesto, ningún cuerpo. Es un área con piedras-registro grabadas con cortadores laser. Las pertenencias de un colono muerto se redistribuyen según sus deseos de manera que nada se desperdicia. Esto es así porque la colonia carece de los recursos necesarios para desperdiciarlos como se haría enterrándolos.

Aunque este tratamiento a los muertos pueda parecer algo terrible para las sensibilidades del siglo veinte, los colonos lo consideran (la mayoría) como correcto y justo. De cada colono se espera que contribuya al bien de la colonia tanto vivo como muerto. Al sepultar a una persona se desperdiciarían recursos que podrían salvar a los demás y mejorar la vida de los supervivientes. Aparte de esta justificación racional, ha ido apareciendo poco a poco una nueva justificación místico-religiosa: la idea general de que un colono muerto sigue viviendo a través de sus contribuciones, acercándose a los demás y convirtiéndose en parte de Marte. Algunas personas mantienen que la persona muerta «resucitará en la vida de Marte» cuando se complete el proceso de terraformación. El Consejo Colonial apoya el auge de este misticismo acerca de la muerte porque ayuda a confortar a los supervivientes y a justificar (o razonar) el modo en que el muerto debe ser tratado.



TIERRAS DEL SUEÑO MARCIANAS

Introducción

Las Tierras del Sueño Marcianas son muy similares, en ciertos aspectos, a las de la Tierra. Sin embargo, debido a una gran cantidad de factores, hay algunas diferencias importantes que el Guardián debería tener en cuenta antes de permitir partidas que tengan lugar en estas tierras.

Como en las Tierras del Sueño normales, las aventuras en las Tierras del Sueño marcianas deben tener una atmósfera distintiva. Puesto que las Tierras del Sueño marcianas son también lugares al margen del reino físico y sus constantes, el Guardián no necesita preocuparse tanto acerca de las restricciones a la lógica, continuidad o realismo que gobiernan típicamente el resto de aventuras normales. Las Tierras del Sueño de Marte son un lugar más extraño aún que el propio Marte, el cual ya es bastante extraño por sí solo. Como las Tierras del Sueño de la Tierra, las de Marte incluyen tierras de gran esplendor y lugares con el poder para destruir las mentes como si fuesen frágil cristal. Al contrario que en las Tierras del Sueño de la Tierra, los investigadores que entran en las Tierras del Sueño de Marte se enfrentan a una probabilidad muy real de morir en ellas, además del riesgo habitual de perder su cordura.

Entrando en las Tierras del Sueño de Marte

Mientras que en muchos aspectos las Tierras del Sueño de Marte y la Tierra son muy parecidas, las de Marte son diferentes en muchos aspectos importantes. Quizás la principal diferencia es que aunque en ambas pueden entrar seres físicos, en las de Marte no sufren alteración tecnológica los objetos que lleven consigo. Por supuesto, los seres de las Tierras del Sueño marcianas pueden atravesar las barreras entre ambos mundos y materializarse. Al contrario que los que cruzan a las Tierras del Sueño de la Tierra, tanto los objetos como los seres que cruzan desde el mundo material a las Tierras del Sueño marcianas no sufren una transformación. Las distintas formas de entrar en las Tierras del Sueño de Marte son las siguientes.

Entrada a través del sueño

Un método es hacer que los investigadores busquen a través de los sueños una entrada a las Tierras del Sueño de Marte. Para que el investigador consiga encontrar la entrada por sus propios medios, el jugador necesita tener éxito en una tirada de Mitos de Cthulhu mientras está durmiendo y soñando. Se puede hacer un intento por cada 2D6semanas que el investigador invierta en sueños dedicados a tal fin. Por supuesto, el investigador no necesita dormir más de lo habitual. Un éxito con este método permitirá al investigador entrar en las Tierras del Sueño de Marte, dejando atrás su cuerpo físico.

Otros métodos para alcanzar la entrada a las Tierras del Sueño de Marte son el uso de drogas, hechizos, objetos mágicos, o cualquier otro método que el Guardián considere oportuno. Estos métodos llevarán a que el investigador entre en las Tierras del Sueño de Marte, dejando atrás su cuerpo en el mundo físico.

También hay una pequeña posibilidad de que el investigador entre por accidente en las Tierras del Sueño de Marte mientras sueña. Dichos eventos ocurren a discreción del Guardián.

Después de lograr con éxito la entrada a las Tierras del Sueño de Marte, los investigadores se encontrarán en lo que parecerá la superficie del Marte habitual, en mitad de las ruinas de una antigua ciudad marciana. Si el investigador quiere llevar consigo el equivalente en el sueño de cualquier tipo de equipo, deberá tener éxito en una tirada de Soñar y gastar 1 punto de magia por TAM del objeto. Debe tenerse en cuenta que dichos objetos quizás no funcionen correctamente o que incluso funcionen de forma completamente diferente (o hasta puede que no funcionen de ninguna manera) cada vez que se forma un objeto equivalente. Por ejemplo, el equivalente de un arma puede simplemente no disparar o un ordenador puede desarrollar una (quizás molesta) personalidad. La mayor parte de las estructuras de la ciudad son ruinas, parcialmente cubiertas de arena roja. A pesar de que los investigadores sentirán algo de frío, tampoco será una sensación demasiado desagradable (simplemente se les debe indicar que se encuentran en un mundo distinto). En el centro de las ruinas hay un majestuoso edificio de piedra y cristal, que a pesar del evidente deterioro, aún sigue siendo imponentemente bello. La entrada principal permanece abierta, con las arcanas puertas caídas y enterradas en la arena. Tras entrar en el edificio, los investigadores se verán envueltos por la oscuridad y podrán escuchar una débil música alienígena que evoca una profunda tristeza. A medida que la música se desvanece, verán una inmensa escalera de cristal, con grietas visibles, que aparecerá poco a poco. La escalera parece descender sin fin en un abismo negro. Aquellos que pongan un pie en la escalera, se verán empujados hacia delante por una fuerza invisible a una velocidad pasmosa. Después de que todo se difumine, los investigadores se encontrarán de pie sobre la superficie de Marte viéndolo como era hace millones de años, cuando la vida florecía en él.

Entrada Física

Los antiguos marcianos, en su búsqueda del conocimiento y del dominio de la mente, aprendieron de la existencia de las Tierras del Sueño y fueron capaces de desarrollar un método para transferir objetos físicos del mundo de los sueños al mundo material. Debido a la alteración de los marcianos de sus Tierras del Sueño, éstas tienen distintas propiedades metafísicas que las de la Tierra. A causa de las profundas alteraciones metafísicas que son necesarias para pasar de un mundo a otro, los viajes entre ellos no están exentos de peligro.

El único modo de entrar en las Tierras del Sueño de Marte físicamente es a través de los portales que los científicos marcianos construyeron hace eones, cuando su civilización florecía. Incluso en la cumbre de la civilización marciana, esas puertas eran extremadamente raras y después de largos eones sólo dos de ellas permanecen aún funcionales. Aunque los investigadores consiguiesen encontrar un portal y aprendiesen su funcionamiento, ponerlas en marcha no es cosa fácil. Los antiguos portales requieren una gran cantidad de energía para funcionar, así como un sistema de control por parte de un potente ordenador. Una vez que el portal tenga

suministro energético y esté bajo control, los investigadores pueden intentar abrir una puerta.

Suponiendo que el portal esté funcionado adecuadamente, un investigador puede entrar por el portal tirando su PODx5 en un D100. Si la tirada tiene éxito, el investigador realiza la transición del mundo físico al mundo onírico. Los objetos físicos y los seres vivos inanimados pueden entrar libremente en las Tierras del Sueño y son transformados en objetos oníricos después de entrar. Estos objetos pueden o no funcionar correctamente (o directamente no funcionar) en las Tierras del Sueño, a pesar de que mantienen su aspecto normal. Si el investigador falla la tirada, le puede pasar alguna de las cosas que se describen a continuación (el Guardián puede hacer su propia lista):

Lanza 1D10 o elige un efecto:

1	El investigador es incapaz de entrar, aunque no recibe daño alguno.
2	El investigador es incapaz de entrar y sufre 1D6 de daño (la naturaleza de las heridas se deja a la imaginación del Guardián).
3	El investigador es incapaz de entrar y sufre 1D8 de daño (el tipo de heridas queda a discreción del Guardián), y pierde 1D4 de COR debido al trauma psíquico.
4	El investigador es incapaz de entrar y sufre 1D10 de daño (las heridas sufridas quedan a discreción del Guardián), y pierde 1D6 de COR debido al trauma psíquico.
5	El investigador es incapaz de entrar y queda físicamente alterado de algún modo. El efecto exacto de esa alteración, incluida la pérdida de COR o el daño sufrido, se deja a la elección del Guardián.
6	El investigador no puede entrar y queda transformado de un modo horroroso. El cambio resultante le produce al menos 1D6 de daño, 1D8 de pérdida de COR, y ver al investigador en este estado cuesta al menos 0/1D4 puntos de COR.
7	El investigador logra entrar, pero sufre 1D6 puntos de daño (se considera que es un daño onírico en el mundo de los sueños, <i>N. del T.: sin efectos en el mundo real</i>) y pierde 1D4 de COR debido al trauma.
8	El investigador consigue entrar, pero sufre 1D8 de daño (se considera que es un daño onírico en el mundo de los sueños, <i>N. del T.: sin efectos en el mundo real</i>) y pierde 1D6 de COR.
9	El investigador logra entrar, pero se ve transformado de algún modo. El efecto exacto de esa alteración, incluida la pérdida de COR o el daño sufrido, se deja a la elección del Guardián, pero no debería exceder el 1D10 de daño (<i>N. del T.: nuevamente, el daño es sólo onírico, sin efectos en el mundo real</i>) y 1D6 de pérdida de COR. El investigador puede recuperar su apariencia normal gastando un número de puntos de magia igual a la pérdida de COR sufrida.
10	El investigador entra, pero queda modificado de manera horripilante sufriendo 1D10 de daño (se considera que es un daño onírico en el mundo de los sueños, <i>N. del T.: sin efectos en el mundo real</i>) y una pérdida de COR de 1D6. Cualquier investigador que vea a su amigo mutado de esta forma perderá 0/1D4 de COR. El investigador puede gastar tantos puntos de magia como puntos de COR haya perdido para recuperar su apariencia física normal.

Una vez que el investigador entra en las Tierras del Sueño de Marte, su cuerpo y su equipo se transforman de materia normal a materia onírica. A pesar de que dejar el cuerpo del investigador en el mundo físico en-

traña sus riesgos, entrar con él en las Tierras del Sueño es un peligro aún mayor, como se verá más adelante. Sin embargo, los investigadores que entren físicamente en las Tierras del Sueño de Marte puede portar en su regreso objetos (y seres) de vuelta al mundo físico, por lo que merece la pena el riesgo.

Dejando las Tierras del Sueño de Marte

En general, los investigadores que entran en las Tierras del Sueño de Marte se quedarán en ellas hasta que la aventura finalice o sean forzados a salir de alguna manera (o mueran). Como con las Tierras del Sueño de la Tierra, cada hora de sueño equivale a una semana de tiempo onírico. Por supuesto, debido a la naturaleza particular de las Tierras del Sueño, esta correspondencia no es siempre exacta. Los investigadores pueden abandonar las Tierras del Sueño de Marte de dos maneras.

Salida onírica

Los investigadores que no estén físicamente presentes en las Tierras del Sueño pueden salir por diversos medios. El camino más corto es que el investigador deshaga los pasos que le llevaron a las Tierras del Sueño y salga del mismo modo que entró. Usando este método no es necesario efectuar ninguna tirada de dados. Al dejar atrás las Tierras del Sueño, el investigador se despierta normalmente. Un método más laborioso para el investigador es, directamente, tratar de forzar su propia salida de las Tierras del Sueño. Hacer esto requiere el gasto de 1D6 puntos de magia. El jugador entonces debe sacar con los dados su PODx3. Si tiene éxito, su investigador se despierta y pierde 1D2 de COR debido al trauma de la transición entre las dos realidades. La peor manera para abandonar las Tierras del Sueño de Marte es la muerte del investigador, que se detalla más abajo.

Cuando un investigador despierta, hay una probabilidad de que el investigador considere como un mero sueño su experiencia en las Tierras del Sueño o incluso que olvide por completo sus experiencias en ellas. Una vez despierto, el investigador deberá realizar una tirada de Idea. Si falla la tirada, no obtiene ningún beneficio de experiencia por las habilidades usadas con éxito mientras soñaba, excepto en las habilidades de Soñar y Saber Onírico de Marte y olvida cualquier información que hubiese aprendido. Por supuesto, las pérdidas de COR y las ganancias en Mitos de Cthulhu son siempre permanentes.

Salida Física

Los investigadores que están físicamente presentes en las Tierras del Sueño tienen sólo un medio para poder salir, y es usando los antiguos portales marcianos. Afortunadamente, cada puerta real tiene su contrapartida en las Tierras del Sueño. Para poder salir de las Tierras del Sueño de esta manera, el investigador debe superar con éxito una tirada de PODx5 en 1D100. Si la tirada falla, consulta la siguiente tabla (o el Guardián puede crear su propia tabla de efectos):

Tira 1D10 o escoge un efecto:

1	El investigador es incapaz de salir, pero no sufre daños.
2	El investigador no puede partir y sufre 1D6 de daño. El daño se considera como onírico (sin efecto en el mundo real).
3	El investigador no puede abandonar las Tierras del Sueño, sufre 1D8 de daño onírico y pierde 1D4 de

	COR debido al trauma.
4	El investigador no puede salir, sufre 1D10 de daño onírico y pierde 1D6 de COR por el trauma.
5	El investigador no puede salir y sufre algún tipo de mutación. El efecto exacto, incluyendo los posibles daños y pérdida de COR queda a voluntad del Guardián. Como el investigador sigue en las Tierras del Sueño puede deshacer los cambios sufridos.
6	El investigador no puede salir y sufre una horrible transformación. Los cambios le producen al menos 1D6 puntos de daño, la pérdida de 1D8 de COR, y la visión del investigador causa a los demás pérdidas de 0/1D4 de COR. La transformación puede ser deshecha gastando tantos puntos de magia como puntos de COR haya perdido el investigador.
7	El investigador puede partir, pero sufre 1D6 puntos de daño (la naturaleza exacta de las heridas se deja a cargo del Guardián) y pierde 1D4 de COR por el trauma.
8	El investigador logra salir, pero sufre 1D8 de daño (el tipo de heridas queda a la imaginación del Guardián) y pierde por el trauma 1D6 de COR.
9	El investigador consigue salir, pero queda alterado de algún modo. El efecto exacto, incluyendo posible daño y pérdida de COR, queda a decisión del Guardián, pero no debería superar 1D10 de daño y 1D6 de COR perdida.
10	El investigador abandona las Tierras del Sueño pero queda horriblemente transformado, lo cual le causa 1D10 puntos de daño (la naturaleza exacta de las heridas es decisión del Guardián) y la pérdida de 1D6 de COR. Otros investigadores que presencien la escena perderán 0/1D4 puntos de COR.

Una vez que el investigador deja las Tierras del Sueño de Marte, su cuerpo y equipo se transforman en materia real. Los investigadores pueden traer consigo objetos (y seres) o arrastrarlos a través del portal. Los seres vivos inanimados y los objetos pueden entrar y salir de ambos mundos por el portal con total libertad.

Los investigadores que no entraron físicamente a través de un portal pueden también salir a través de ellos. Debido a las diferencias metafísicas entre los cuerpos oníricos normales y los cuerpos físicos transformados, un investigador durmiente que pase con éxito a través de un portal se despertará. No emergerá como un nuevo cuerpo físico. De todos modos, las entidades que no tengan un cuerpo físico en el mundo material (por ejemplo, seres como el Rey Kuranos, que pasó a las Tierras del Sueño después de que su cuerpo material muriese) pueden intentar pasar a través de un portal. Para lograrlo, deben sacar su PODx2 en una tirada de 1D100. Si la tirada tiene éxito, consigue formar un cuerpo físico. Si por el contrario no saca la tirada, tira 1D6 y consulta la siguiente tabla:

Tira 1D6 o escoge un efecto:

1-2	El ser es incapaz de lograr la transición, pero permanece en las Tierras del Sueño sin sufrir daño alguno.
3-4	El ser es incapaz de lograr la transición y sufre 1D10 puntos de daño.
5	El ser es incapaz de lograr la transición y queda alterado de algún modo. Este hecho puede conllevar el recibir daño y sufrir una alteración física, así como la posibilidad de perder COR.
6	El ser es destruido en el proceso.

Cuando un investigador consigue dejar las Tierras del Sueño a través de un portal, puede aumentar de

forma normal sus habilidades gracias a las tiradas con éxito que realizó mientras dormía, incluyendo las habilidades de Soñar y Saber Onírico de Marte y recuerda todo lo que pasó (del mismo modo que lo haría normalmente, por supuesto). Las pérdidas de COR y las ganancias en Mitos de Cthulhu también se conservan una vez abandonadas las Tierras del Sueño.

Realidad Onírica

La siguiente sección detalla las reglas y habilidades que se aplican cuando los investigadores están en las Tierras del Sueño de Marte. Los investigadores que entran en las Tierras del Sueño tendrán dos nuevas habilidades, las cuales deberán apuntar en sus correspondientes hojas de personajes.

Soñar

Todos los investigadores reciben esta habilidad después de entrar por primera vez en las Tierras del Sueño, y se puede usar, sin restricciones, tanto en las Tierras del Sueño de la Tierra como en las de Marte. Esta habilidad tiene un porcentaje inicial igual al POD del investigador. Se utiliza para distintos aspectos del mundo onírico, como son reparar el daño onírico o alterar los objetos oníricos.

Soñar puede ser usada para cambiar la forma de los objetos. Por cada 1D6 puntos de magia que el investigador gaste, podrá alterar en 1 punto el TAM del objeto. Por ejemplo, un soñador podría convertir una piedra en un cuchillo, o un traje espacial en una armadura. El jugador debe informar al Guardián de las transformaciones que desea realizar, gastar los puntos de magia requeridos y tirar su habilidad de Soñar. Si tiene éxito, el cambio surte efecto. Si no, pierde los puntos de magia pero el objeto permanece inalterado.

Los objetos que forman parte de algunas regiones concretas de las Tierras del Sueño de Marte, como las Ciudades Marcianas Oníricas son muy resistentes a la alteración. En esos casos, los investigadores pueden necesitar entre 1D8 y 1D10 puntos de magia por cada punto de TAM.

Esta habilidad también puede usarse para crear objetos o seres en las Tierras del Sueño. Este uso requiere el gasto de Puntos de Magia y (lo más importante), requiere que el individuo esté soñando pero que no esté realmente presente en las Tierras del Sueño. Debido a esta limitación, los seres que residan en las Tierras del Sueño (como aquellas personas que hayan muerto y luego pasado al mundo onírico) no pueden usar este método de creación o alteración. Sí pueden, sin embargo, utilizar el método anteriormente citado (el de alterar objetos y seres ya existentes).

Durante el proceso, el investigador describe al Guardián lo que quiere crear, y entonces el Guardián le asigna un coste a ese objeto o ser. Como mínimo requiere el uso de 1 punto de magia por cada punto de TAM que tenga el objeto, siendo el coste doble en caso de que sea un ser viviente. Otros factores a tener en cuenta pueden ser la calidad del ser u objeto, su complejidad, sus estadísticas (características de juego), y demás.

Veamos unos ejemplos a continuación. Crear una criatura pequeña de TAM 3 que no sea de características mediocres debería costar 6 puntos de magia. Crear a una mujer bella (APA 18) requerirá al menos 36 puntos de magia (18 por el atributo de APA multiplicado por 2 al tratarse de un ser vivo). Crear un palo requerirá 6 puntos de magia, ya que el daño máximo que hace es de 6, mientras que crear armas más complejas o sofisticadas costará más puntos. Un Guardián puede también requere-

rir el doble de puntos de magia equivalentes al daño de un arma en el caso de las armas de fuego. Los investigadores también pueden construir estructuras. Por ejemplo, un modesto palacio o un edificio grande pueden necesitar entre 100 y 200 puntos de magia.

Alterar los objetos oníricos puede también hacerse con la ventaja de que supone un menor coste en puntos de magia. Por ejemplo, cambiar una estatua de un hombre por un hombre de carne y hueso fuerte (FUE 18) necesitará sólo 18 puntos de magia. Normalmente, cuanto más cerca esté el ser u objeto en cuestión del que se quiere crear, menor será el coste de la alteración. Por ejemplo, cambiar una rama por un garrote costará sólo 1 punto de magia.

Una vez que el investigador lleva a cabo tales alteraciones o creaciones (si el proceso ha finalizado con éxito) pasan a formar parte del mundo onírico. Cuando el investigador vuelve a entrar en las Tierras del Sueño de Marte de forma no material, si se trata de objetos de uso personal (armas, ropas, PDA, etc.), aparecen con la persona cuando ésta entra. Los objetos con una existencia independiente (como los vehículos), objetos creados en un punto concreto de las Tierras del Sueño, objetos inmóviles (como árboles o edificios), seres vivos, y otros objetos a discreción del Guardián, se encuentran en su lugar de creación, y deben ser encontrados por el soñador. El soñador puede no tener ni idea de la situación exacta de los mismos y quizás tenga que viajar en su búsqueda. Las criaturas vivas con movimiento pueden así mismo abandonar su punto de creación y vagar por las Tierras del Sueño.

Una vez descrito el resultado que se desea y que el Guardián ha establecido los puntos de magia necesarios, el jugador decide cuántos puntos de magia desea gastar en su intento. Si los puntos de magia usados son iguales o superiores a los necesarios y se tiene éxito en la tirada de Soñar, el proceso tiene éxito. Si los puntos de magia empleados son insuficientes o se falla la tirada de Soñar, el proceso falla. El Guardián puede decidir que algunos procesos fallidos tienen un éxito parcial. Por ejemplo, un soñador que intenta crear a una bella mujer onírica a partir de una estatua puede conseguir un horrible ser mitad carne, mitad piedra. De forma más benigna, un soñador que trate de fabricar un hombre atractivo puede conseguir simplemente un bello maniquí. Estas situaciones son buenas oportunidades tanto para la tragedia como para la comedia.

Un soñador está limitado a producir objetos o seres con un valor inferior a su habilidad de Soñar. De todos modos, un soñador puede aumentar su límite sacrificando de forma permanente POD. Por cada punto de POD que gaste, el soñador duplica su límite. Por ejemplo, un individuo con una habilidad de Soñar de 45 tendrá un límite de 90 si gasta 1 punto de POD, un límite de 180 si gasta 2 puntos, y un límite de 360 si gasta 3 puntos de POD. El incremento del límite por este método no aumenta la habilidad de Soñar en sí misma, que permanecerá en 45%.

Normalmente, los objetos y seres creados o modificados por este método duran sólo el tiempo de un sueño. Después regresan a su forma original. Para que puedan ser permanentes (a menos que hayan sido destruidos o alterados) tendrá que gastarse el POD necesario para crearlos. En la mayoría de los casos, se necesita 1 punto de POD para el acto de creación o alteración, más 1 punto de POD por cada punto de POD que sea necesario para crear / alterar el objeto. Por ejemplo, un investigador con una habilidad de Soñar de 50 crea un objeto onírico de 100 puntos y quiere que sea permanente. Le costará 1 punto de POD el duplicar su límite,

más dos puntos para hacerlo permanente, resultando un total de 100 puntos de magia y 3 de POD.

En los casos de creaciones grandes o complejas, el soñador puede ser incapaz de completar la tarea en lo que dura un sueño. En esos casos, el soñador tendrá que trabajar por fases. Por ejemplo, el rey Kuranos tardó varias décadas de sueños en construir Celephais y los antiguos marcianos tardaron siglos en construir sus ciudades oníricas.

Mientras que la mayoría de los actos de creación o alteración pueden ser guiados por la mente «despierta» de un soñador, hay casos en los que tales acciones son producto del subconsciente y el individuo que realiza esa acción puede ser completamente ajeno a ese hecho. Por este método, los colonos marcianos han ido poco a poco cambiando ciertos aspectos del paisaje de las Tierras del Sueño de Marte. En la mayoría de los casos, estas creaciones son inofensivas y benignas, pero en otros casos, están producidas por la locura o las pesadillas y pueden constituir serios peligros oníricos.

La habilidad de Soñar se consigue la primera vez que el soñador entra en las Tierras del Sueño (ya sea de forma física o por sueños) con un % igual a su POD. El investigador recibe una tirada de habilidad cada vez que entre en las Tierras del Sueño y pase en ellas más de una semana onírica. El Guardián también puede recompensar con tiradas de experiencia el uso inteligente de la habilidad de Soñar. Los seres que son residentes permanentes de las Tierras del Sueño (por ejemplo, los que han muerto y han pasado a las Tierras del Sueño) normalmente no ganan experiencia en la habilidad de Soñar por volver a entrar en las Tierras oníricas, puesto que generalmente no las abandonan. Un ser que haya abandonado las Tierras del Sueño a través de un portal podría soñar de nuevo y volver a entrar en las Tierras del Sueño. En esos casos, el Guardián puede dejarles aumentar su habilidad de Soñar.

Saber Onírico de Marte

La habilidad de Saber Onírico de Marte es inicialmente 0 [N. del C.: 01% según las normas actuales], a menos que el Guardián considere que los investigadores han conseguido algunos conocimientos acerca de las Tierras del Sueño de Marte. Ello se debe a que la mayoría de los libros de los Mitos hacen referencia a las Tierras del Sueño de la Tierra, no a las del Marte.

El Saber Onírico de Marte representa la sabiduría acerca de las Tierras del Sueño de Marte. El uso acertado de esta habilidad permite al investigador conocer algo acerca de una localización concreta de las Tierras del Sueño de Marte, recordar un hecho en particular de la historia de las Tierras del Sueño Marcianas, reconocer a una criatura onírica específica, y cosas parecidas.

Al contrario que la habilidad de Mitos de Cthulhu, esta habilidad sí que se puede aumentar con la experiencia de forma normal. El lugar más adecuado para que el investigador adquiera conocimientos oníricos es, sin embargo, a través de los antiguos libros marcianos que hay en las ciudades perdidas de Marte.

Cordura

Las pérdidas de Cordura son iguales en las Tierras del Sueño de Marte que en el mundo físico. Pero el riesgo que corren los investigadores oníricos es mucho menor que el de aquellos que entran físicamente en las Tierras del Sueño de Marte.

Un investigador durmiente que pierde más de 5 puntos de COR en un solo encuentro y falla una tirada de Idea, sufre una Pesadilla (ver página ???*** de La Llamada de Cthulhu, Edición 5.5). El efecto de la pesadilla

para los investigadores oníricos sustituye a las habituales locuras temporales e indefinidas.

Los investigadores que han entrado físicamente en las Tierras del Sueño que pierden más de 5 puntos de COR en un solo encuentro se enfrenta al riesgo normal de locura, tal y como se explica en las reglas estándar, y deben además tener éxito en una tirada de Idea para evitar experimentar los efectos de una Pesadilla.

El investigador onírico que ve su COR reducida a 0 puntos, se despierta sumido en una locura irremediable o bien permanece en coma irreversible hasta que fallece. El investigador que entra físicamente y que acaba con COR 0 se vuelve completamente loco, y si abandona las Tierras del Sueño permanece en igual estado de locura permanente, a menos que sea curado de algún modo.

Daño y Muerte

En las Tierras del Sueño de Marte, los puntos de Vida se ganan y se pierden de acuerdo con las reglas habituales. Por supuesto, el tiempo fluye de forma distinta en las Tierras del Sueño y en el mundo físico, por lo que la velocidad de curación puede ser alterada a discreción del Guardián. Los investigadores pueden además usar la habilidad de Soñar para curarse, al coste de 1D3 puntos de Magia por cada punto de Vida que se quiera recuperar. Los cuerpos reales de los investigadores oníricos, que permanecen dormidos en un sitio seguro en el mundo físico no se ven nunca afectados por el daño onírico. Los investigadores que hayan entrado físicamente en las Tierras del Sueño de Marte pueden así mismo curarse usando la habilidad de Soñar de la misma forma. Eso sí, cualquier daño que tuviesen en el momento en el que regresan al mundo físico se convierte en daño real.

Un investigador onírico que muere en las Tierras del Sueño de Marte sufre los efectos de una Pesadilla, pierde 1D10 puntos de COR y se despierta en estado de «shock». Los investigadores que mueren en Marte pueden, si así lo permite el Guardián, enviar equivalentes oníricos a las Tierras del Sueño. El procedimiento exacto para mandar a esta proyección del investigador queda a la imaginación del Guardián, pero debería ser algo complicado en cualquier caso.

Un investigador que haya entrado de forma física en las Tierras del Sueño de Marte fallecerá de forma normal si algo le causa la muerte. Su cuerpo puede ser retirado a través de un portal de vuelta al mundo físico sin que haga falta efectuar ninguna tirada.

Acerca de las Tierras del Sueño de Marte

Las Tierras del Sueño de Marte corresponden vagamente con la geografía del antiguo Marte. El motivo principal es que los antiguos marcianos alteraron e influenciaron las Tierras del Sueño de Marte para ajustárselas a sí mismos. En el interior de las Tierras del Sueño de Marte hay vastas ciudades marcianas hechas de materia cristalina y áreas cuyo esplendor quita el aliento. Hay además zonas oscuras y terribles ciudades oníricas forjadas por los viles Cthunund Uleth. Creciendo en áreas que hasta entonces habían estado desoladas aparecen estructuras fragmentadas correspondientes a los sueños humanos.

Las ciudades marcianas son a menudo sitios de gran belleza y esplendor, habitadas por los entes oníricos de los antiguos marcianos. Por supuesto, estas ciudades están cargadas de una terrible aura de profunda tristeza. Otras ciudades marcianas son sólo ruinas desoladas

donde los desgastados restos de antiguos sueños pululan por las derruidas y fragmentadas calles. Las oscuras ciudades de los Cthunund Uleth son terriblemente uniformes y aún peores que sus equivalentes físicas. Son del tipo de lugares que ningún soñador humano querría visitar. Los fragmentos de los sueños humanos no son más que eso, en distintos lugares de las Tierras del Sueño de Marte, trozos y pedazos de sueños humanos que se han colado en las Tierras del Sueño. Por ello, los investigadores pueden encontrarse trozos de edificaciones humanas, vehículos y equipo, frecuentemente distorsionados de algún extraño modo.

Los dioses de las Tierras del Sueño de Marte, a los cuales se ve raramente, son Azathoth, Otros Dioses Menores, Nodens y Nyarlathotep. Las criaturas incluyen a los terribles Cthunund Uleth, a los marcianos, así como otras criaturas que son consecuencia de los sueños de los marcianos. Las Tierras del Sueño de Marte están mucho menos habitadas que las de la Tierra, siendo los seres dominantes los marcianos y los Cthunund Uleth. Por supuesto, los sueños de los colonos humanos han empezado a infiltrarse en las Tierras del Sueño de Marte y no es extraño que un colono entre sin saberlo en las Tierras del Sueño de Marte.



HABILIDADES Y PROFESIONES DE LOS INVESTIGADORES DE MARTE DE END TIME

Nota de la traducción: Se han adaptado las puntuaciones iniciales de las habilidades según indica la versión 5.5 de La Llamada de Cthulhu, según la cual ninguna habilidad (salvo Mitos de Cthulhu) comienza a 00%, siendo el mínimo un 01%. Quien desee usar el sistema antiguo no tiene más que cambiar los 01% por 00%.

Profesiones disponibles

Piloto de aeronave

Descripción: Aunque Marte tiene una atmósfera muy delgada, es suficientemente gruesa como para permitir que los aviones operen efectivamente. En la colonia hay operativos una gran variedad de vehículos aéreos, desde pequeños minicópteros monoplaza hasta pesados cargueros aéreos. Muchos pilotos mantienen sus propios aviones (la mayoría de las aeronaves de la colonia son de construcción artesanal) o trabajan en su propio equipo de soporte, debido a la baja población de la colonia.

Habilidades: Astronomía, Descubrir, Electricidad, Electrónica, Escuchar, Mecánica, Pilotar (avión).

Especialista en ordenadores

Descripción: Los sistemas de ordenadores de la colonia son vitales para la supervivencia de los colonos, ya que regulan los equipamientos vitales, monitorizan las estructuras de la colonia y los vehículos, y desarrollan miles de tareas vitales.

Habilidades: Buscar libros, Electrónica, Electricidad, Informática y otras dos habilidades cualquiera como especialidad personal.

Doctor en medicina

Descripción: El doctor en medicina del siglo XXII está tan interesado en salvar vidas como sus homólogos de otras eras, pero posee un equipamiento y unas técnicas más avanzadas que en cualquier otro período de la historia humana. Los doctores en medicina están considerados como ciudadanos importantes de la colonia.

Habilidades: Biología, Farmacología, Informática, Medicina, Medicina Espacial, Primeros auxilios, Psicoanálisis y Psicología.

Granjero

Descripción: El granjero colonial, al igual que sus precursores, está interesado en el cultivo y en la cría de seres vivos. A diferencia de sus predecesores, el granjero de esta área está trabajando en un mundo alienígena, frecuentemente con formas de vida originadas desde cero. Los granjeros coloniales desarrollan diferentes tareas vitales, que van desde mantener los depósitos de

oxígeno produciendo plantas, hasta la plantación de Ohto sobre la superficie marciana.

Habilidades: Biología, Conducir maquinaria, Electricidad, Historia natural, Mecánica y Química.

Instructor

Descripción: La colonia tiene una excelente educación e instructores selectos. Los instructores imparten una gran variedad de materias que van desde las artes marciales a la historia. La mayoría de instructores están cualificados en unas pocas áreas, pero algunos han decidido seguir la tradición académica y seleccionar un solo campo para especializarse en él.

Habilidades: Otras lenguas, Persuasión, Psicología y otras tres habilidades cualquiera como especialidades de instrucción.

Ingeniero Orbital

Descripción: Los ingenieros orbitales son los responsables del diseño, construcción y mantenimiento de los bienes orbitales de la colonia, incluyendo los restantes navíos espaciales. La vida del ingeniero orbital es difícil y frecuentemente corta, ya que los accidentes no son extraños en el áspero e implacable ambiente del espacio.

Habilidades: Actuar en Gravedad Cero o Baja, Buscar libros, Electricidad, Electrónica, Física, Informática, Mecánica, Química y una habilidad de ingeniería espacial como especialización.

Ingeniero Planetario

Descripción: Los ingenieros son esenciales para la existencia continuada y el crecimiento de la colonia. Los ingenieros coloniales mantienen los sistemas operativos y producen nuevo equipamiento, hábitats y vehículos. Los ingenieros son bien vistos y respetados, pues todo el mundo depende de ellos.

Habilidades: Buscar libros, Electricidad, Electrónica, Física, Geología, Informática, Mecánica, Química y una habilidad de ingeniería planetaria como especialidad.

Científico

Descripción: Hay dos grandes tipos de científicos en Marte. Los científicos planetarios están especializados en el estudio de diferentes aspectos de los planetas, tales como la geología, la ecología, etc. La colonia tiene un buen número de científicos dedicados al estudio de misteriosas ruinas que han sido encontradas, lo que supone una profesión ideal para un investigador. El otro tipo de científicos está especializado en el espacio y en los objetos que se encuentran en él, como los cometas, estrellas y planetas. Sus estudios están en una escala más general que los de los científicos planetarios, que generalmente se centran en un solo planeta o en un aspecto concreto de este, pero a veces, los científicos espaciales se centran en un campo más específico, como puede ser el estudio de los cometas.

Habilidades: Buscar libros, Física, Geología o Astronomía, Informática, Química y una habilidad científica como especialización.

Oficial de seguridad

Descripción: Aunque en la colonia el crimen no es especialmente presente, es necesaria la presencia de gente para mantener el orden y, lo que es más importante, para protegerla de amenazas exteriores. Los oficiales de seguridad llevan a cabo dos tareas en la colonia: la militar y la policial. Los oficiales de seguridad están

entrenados principalmente en la tradición militar como anticipación para la necesidad de una fuerza militar durante el retorno a la Tierra.

Habilidades: Actuar en Gravedad Cero o Baja, Artes marciales, Discreción, Electrónica, Escuchar, Ocultar, Ocultarse, Persuasión, Primeros auxilios, Tregar y dos habilidades con armas.

Piloto de nave pequeña

Descripción: Los pilotos de naves pequeñas están especializados en operar con las naves espaciales más pequeñas, como lanzaderas, planeadores espaciales y vehículos orbitales. Principalmente los pilotos de naves pequeñas se especializan en el manejo de aeronaves que sean capaces tanto de volar por la atmósfera como por el espacio exterior. Es conocido que algunos individuos encargados de pilotar naves preparadas tan sólo para el espacio también poseían las habilidades necesarias para pilotar una nave atmosférica. Debido al número limitado de personal disponible, muchos pilotos trabajan además dentro de su propio equipo de mantenimiento.

Habilidades: Actuar en Gravedad Cero o Baja, Astronomía, Electricidad, Electrónica, Informática, Mecánica, Pilotar lanzadera o Pilotar vehículo orbital.

Piloto de nave espacial

Descripción: La colonia de Marte todavía tiene operativas unas pocas naves espaciales capaces de llegar hasta la Tierra, por lo que la colonia ha continuado entrenando tripulaciones de vuelo durante años preparándose para el día en que los colonos regresen a la Tierra. Estas tripulaciones de vuelo pasan la mayor parte del tiempo ayudando a los ingenieros a mantener las enormes naves espaciales operativas.

Habilidades: Actuar en Gravedad Cero o Baja, Astronomía, Electricidad, Electrónica, Informática, Mecánica, Pilotar (nave espacial).

Capellán / Psicoterapeuta

Descripción: El capellán / psicoterapeuta tiene la función dual de socorrer tanto a las mentes como a las almas de los colonos. En su rol como capellanes sirven a las necesidades espirituales y religiosas de los colonos y preservan las tradiciones religiosas y la historia de la Tierra. En su rol como psicoterapeutas actúan para mantener y restaurar la salud mental de los colonos. Muchos capellanes / psicoterapeutas no diferencian realmente entre sus dos funciones, mientras que otros tienen cuidado en diferenciarlas. Aunque parte del título oficial es «capellán», los capellanes / psicoterapeutas pueden profesar cualquier creencia religiosa, pues se espera de ellos que puedan cubrir las necesidades espirituales de cualquier colono. No resulta sorprendente que los capellanes / psicoterapeutas son una parte vital de la vida en la colonia.

Habilidades: Buscar libros, Escuchar, Historia, Otras lenguas, Persuasión, Primeros auxilios, Psicoanálisis, Psicología.

Profesiones de la 5a edición de La Llamada de Cthulhu y de Cthulhu Actual

Profesiones modificadas / reemplazadas

Ciertas profesiones de eras anteriores todavía se practican en Marte, pero han sido modificadas o reemplazadas por profesiones similares. Las siguientes profesiones ahora existen en las formas detalladas a continuación: Programador (reemplazado por *especialista en ordenadores*), doctor en medicina, ingeniero (reemplazado por *ingeniero orbital e ingeniero planetario*), granjero, soldado (reemplazado por *oficial de seguridad*), oficial militar (reemplazado por *oficial de seguridad*), detective de la policía (reemplazado por *oficial de seguridad*), policía (reemplazado por *oficial de seguridad*), piloto (reemplazado por *piloto de avión, piloto de nave pequeña, piloto de nave espacial*), y técnico (reemplazado por *ingeniero orbital e ingeniero planetario*).

Profesiones descartadas

Debido a las condiciones de Marte, ciertas profesiones han dejado de estar disponibles. Algunas simplemente no pueden ser practicadas, tales como miembro de tribu (guerrero tribal, pescador tribal). Otras profesiones simplemente no son necesarias o no pueden ser mantenidas por la sociedad, como atleta profesional, abogado, funcionario y el trabajo realizado tradicionalmente por ciertas profesiones como artistas y clérigos, es realizado por otras personas como afición o deber secundarios.

Las profesiones no disponibles son: abogado, anarquista, anticuario, artista, atleta, camionero, clérigo, criminal, diletante, empresario, escritor, funcionario, guardabosques, investigador privado, miembro de tribu, misionero, músico, oficial militar, parapsicólogo, periodista, punk, revolucionario, secretario, trotamundos.

Habilidades para End Time (completamente nuevas)

Actuar en gravedad Cero o Baja

El uso de esta habilidad le permite al personaje desenvolverse de forma más o menos normal en situaciones de baja (la mitad o menos de la gravedad a la que está acostumbrado el personaje) o nula gravedad. Un personaje sin ningún grado en esta habilidad será capaz de realizar acciones rutinarias a 0G sin problemas. Las acciones especiales (tales como correr en 0G o saltar de una nave espacial a otra) requerirán que se realice una prueba de habilidad. Una pifia tendrá como resultado el fallo en la acción en desarrollo (perder el control durante la carrera, o escaparse la nave espacial, por ejemplo). Determinadas habilidades físicas (como las habilidades de combate y las habilidades de manejo de armas) deberán ser promediadas con esta habilidad (pero sin exceder del máximo de la habilidad en cuestión) cuando se utilicen en baja gravedad o gravedad 0. El porcentaje inicial en esta habilidad para los colonos es de 10%, pues cada adolescente de la colonia recibe un breve curso de entrenamiento en la órbita.

Ciencias

Existen dos grandes categorías de habilidades científicas. La primera es la relacionada con las ciencias

planetarias y es un área general que engloba diferentes habilidades relacionadas con los planetas y las formas de vida que habitan en ellos. En sentido estricto, Biología y Geología serían habilidades de ciencias planetarias. Los jugadores que deseen tener una especialización en ciencias planetarias necesitarán detallarla con el Guardián.

La segunda categoría principal de habilidades está compuesta por las relacionadas con los cuerpos estelares como partes del continuo espaciotemporal y con el propio espacio-tiempo. Un individuo con esta habilidad en este ámbito tendrá conocimientos sobre el espacio tiempo, así como de los planetas, estrellas, cometas, etc. Bajo la supervisión del Guardián, los jugadores quizá quieran seleccionar algunas especialidades dentro del campo general (cada especialidad sería una habilidad). Sin embargo, la mayoría de especializaciones serán habilidades poseídas por los personajes no jugadores, puesto que la mayoría de jugadores las encontrarán demasiado especializadas para ser de uso general. Técnicamente, Astronomía estaría englobada en esta categoría.

Los siguientes son ejemplos de especializaciones en ciencias:

Planetología: Esta habilidad es comparable a geología, pero se utiliza para cuerpos planetarios en general. También controla la habilidad del personaje para obtener conclusiones instruidas, a partir de la observación de un planeta como un sistema, pero estas conclusiones serán más genéricas que aquellas que un especialista (como un geólogo) realizaría. Por ejemplo, personas con esta habilidad serían capaces de obtener conclusiones sobre los patrones climatológicos de un planeta, pero no serían tan precisas como los que un meteorólogo obtendría.

Xenoarqueología: Un personaje con esta habilidad ha sido entrenado para la exploración de las ruinas alienígenas de Marte, así como en la identificación y datación de diversos objetos alienígenas. Frecuentemente los individuos con esta habilidad están especializados en una de las tres culturas alienígenas que, se cree, existieron en Marte. Estos personajes también serán capaces de trabajar en yacimientos humanos, pero serán bastante menos habilidosos que los arqueólogos.

Xenobiología: Un personaje que posea esta habilidad ha sido entrenado en las bases de la biología general (y cualquier xenobiólogo competente habrá sido entrenado en biología) y también habrá recibido entrenamiento teórico en biología teniendo en cuenta posibles formas de vida alienígena. Aunque los humanos han vivido en Marte desde hace mucho tiempo, la biología todavía se centra en las formas de vida terrestres, y la xenobiología se centra en el estudio de las formas de vida extraterrestres. Esta habilidad sería especialmente útil en el estudio de la naturaleza de (y quizá determinar las debilidades de) varios seres de los Mitos.

El porcentaje inicial en la habilidad es de 01%.

Control remoto de vehículos

Esta habilidad controla las operaciones con vehículos espaciales a control remoto, como sondas de exploración. El personaje con esta habilidad debe seleccionar el tipo en particular de vehículo a control remoto que maneja con destreza. Cualquier nivel de habilidad permite a un personaje controlar un vehículo en condiciones normales, mientras que las tiradas de habilidad serán requeridas en situaciones más complicadas. Estas tiradas pueden ser modificadas si el Guar-

dián lo encuentra oportuno. Por ejemplo, dirigiendo una sonda de exploración realizando una búsqueda estándar no requerirá ningún tipo de tirada para un controlador experimentado, pero dirigir uno a través de una caverna estrecha sí que lo requeriría. Las especializaciones son para el control de vehículos aéreos, acuáticos, espaciales o terrestres. El porcentaje inicial en la habilidad es de 05%.

Ingeniería espacial

Esta categoría de habilidad es semejante a Ingeniería planetaria, excepto en que es usada para la construcción en condiciones de baja o gravedad cero. Al igual que con la ingeniería planetaria, el porcentaje inicial en la habilidad es de 01% y los jugadores que deseen tener una especialización deberán acordar los detalles con el Guardián. Algunos ejemplos de esta habilidad son los siguientes:

Construcción a baja gravedad o gravedad 0: Similar a construcción, esta habilidad controla la construcción de estructuras en situaciones de baja o gravedad 0 (así como en situaciones de vacío). Construir naves y estaciones espaciales requiere esta habilidad. Los personajes se pueden especializar en diferentes áreas. Por ejemplo, un personaje podría ser un experto en diseño de naves espaciales.

Minería a baja gravedad: Esta habilidad controla las operaciones mineras en gravedad cero o en condiciones de vacío.

Ingeniería Planetaria

Las habilidades de ingeniería planetaria controlan las operaciones de ingeniería en la superficie de un mundo con un campo gravitatorio significativo (hasta el 20% del de la Tierra). Estas operaciones pueden darse en mundos diferentes a la Tierra, como Marte. La probabilidad básica en todas las habilidades de ingeniería planetaria es de 01%. Si los jugadores quisieran tener personajes con habilidades especializadas, deberían decidir los detalles junto con el Guardián.

Ejemplos de habilidades en ingeniería planetaria:

Construcción: esta habilidad controla la construcción de estructuras, desde pequeños edificios hasta poderosos rascacielos. Los Guardianes quizás deseen limitar las habilidades de los investigadores a áreas generales como pequeñas construcciones, medianas construcciones y grandes construcciones. Los individuos que posean esta habilidad podrán diseñar, supervisar la construcción e inspeccionar estructuras.

Minería: Esta habilidad controla una variedad de operaciones mineras que van desde prospecciones comerciales a la construcción de complejos bajo tierra. Los individuos con esta habilidad pueden supervisar operaciones mineras e inspeccionar complejos bajo tierra para asegurar su integridad estructural. Los personajes podrían tener varias especializaciones en esta habilidad como Minería a cielo abierto, Minería profunda, etc.

Medicina espacial

[N.del C.: Medicina espacial aparece mencionada varias veces a lo largo del documento (especialmente en el capítulo de Gobierno Colonial) como una habilidad distinta a la de Medicina (o quizá una especialidad de esta), pero no se menciona más información al respecto. Se propone una puntuación base del 01%]

Pilotar aeronave

Pilotar una aeronave requiere una cantidad sustancial de habilidad y entrenamiento. Un investigador con esta habilidad podrá pilotar el tipo de aeronave que escoja y tendrá que realizar tiradas de habilidad cuando las condiciones lo requieran y durante cada intento de aterrizaje. Si las condiciones de aterrizaje son favorables (pista de aterrizaje llana, bien iluminada y con torre de control, por ejemplo) dobla su porcentaje en la habilidad para realizar la acción. Bajo condiciones desfavorables (oscuridad, pista de aterrizaje en mal estado, o en condiciones de combate, por ejemplo) el personaje chequeará con el porcentaje normal en la habilidad. Los Guardianes podrían querer modificar más allá la habilidad si las condiciones son realmente adversas. Si una tirada para aterrizar resulta un fallo, la aeronave será dañada y requerirá que sea reparada antes que pueda volver a emprender el vuelo. Una pifia en la tirada provocará que la aeronave sufra mayores daños y un resultado de 00 provocará que la aeronave sea gravemente dañada y al menos una muerte.

Cuando un personaje escoja esta habilidad también tendrá que decidir en que clase de aeronave estará especializado. Esta habilidad será aplicable tanto en Marte como en la Tierra. Algunos ejemplos de especializaciones para pilotar aeronaves son: Pilotar helicóptero (Marte), Pilotar avión a reacción de combate, Pilotar avión a reacción civil, Pilotar vehículo de impulso vertical (Marte). El porcentaje inicial en la habilidad es 01%.

Pilotar lanzadera

Pilotar una lanzadera es, si cabe, mucho más complejo que pilotar un aeroplano. Esta habilidad controla todas las fases de operar con una lanzadera, desde el despegue hasta el aterrizaje. Un personaje con cualquier grado de habilidad será capaz de realizar acciones de vuelo ordinarias sin problemas. Sin embargo, situaciones especiales requerirán una tirada de habilidad. Situaciones en las que esté involucrada una nave dañada, aterrizajes y atracos espinosos, o intentos de realizar extrañas maniobras con la lanzadera requerirán de una tirada de habilidad, así como también en cualquier situación que el Guardián lo considere necesario.

Determinadas situaciones requerirán tiradas con modificadores. El porcentaje del modificador queda a discreción del Guardián, así como los efectos de las pifias.

Por ejemplo, un personaje intentando aterrizar con una lanzadera en una pista de aterrizaje en buen estado y apoyado por radio mantendría el porcentaje total de su habilidad, mientras que un personaje que intentase aterrizar con los motores de la lanzadera en llamas y con el ala izquierda medio rota tendría que realizar una tirada de habilidad con un cuarto de su porcentaje original en esa habilidad (en caso que en ese momento el Guardián se sintiese piadoso). Hay unas pocas clases de lanzaderas, difiriendo en tamaño y prestaciones, por lo que el personaje tiene que indicar con que clase de lanzadera se relaciona la habilidad. Las naves espaciales son consideradas un tipo de lanzadera, por lo que el jugador debe seleccionarla como su habilidad para pilotar lanzaderas para poder manejar una. El porcentaje inicial en la habilidad es de 01%.

Pilotar vehículo orbital

Pilotar de forma satisfactoria un vehículo orbital requiere un alto nivel de técnica. Esta habilidad cubre todos los aspectos de pilotar este vehículo, incluyendo la navegación. Un personaje con cualquier nivel en esta habilidad puede manejar un VO en una operación de

vuelo simple (aunque los personajes menos habilidosos no lo pilotaran de una forma tan elegante). Las tiradas serán necesarias en las siguientes situaciones: el vehículo orbital está dañado, el VO está atracando, sufriendo una reentrada de emergencia a la atmósfera, y en cualquier otra situación que el Guardián considere necesario que se realice una tirada. Las tiradas y los resultados de las pifias se dejan a la discreción del Guardián.

Por ejemplo, un personaje intentando aparcar un vehículo orbital bajo condiciones normales, chequearía frente al doble de su habilidad, mientras que el mismo personaje intentando realizar un aterrizaje de emergencia con un VO dañado, tendría que chequear frente a un cuarto de su habilidad. El porcentaje inicial en la habilidad es de 01%.

Habilidades de la 5a edición de La Llamada de Cthulhu y Cthulhu Actual (Revisadas para End Time Marte)

Ametralladora: Esta habilidad controla el disparo de ametralladoras ligeras, medias y pesadas montadas en bípode, trípodes o en un vehículo. Si se realizan disparos tiro a tiro desde un bípode se puede utilizar Fusil en caso de que sea más elevada.

Antropología: Esta habilidad permite al personaje identificar el estilo de vida de una persona a partir de su comportamiento en público. Si el investigador que posee esta habilidad es capaz de observar una cultura durante largos periodos de tiempo o es capaz de trabajar con información detallada y precisa sobre una cultura, podrá ser capaz de realizar predicciones simples sobre esa cultura (como su moral y los comportamientos aceptados por la sociedad en concreto). Con una observación extendida (un mes por lo menos) el antropólogo sería capaz de entender como funciona la cultura y quizás (en combinación con el uso de psicología) sea capaz de predecir las acciones y las creencias de un miembro típico de esa sociedad. Esta habilidad está limitada por lo que el personaje pueda aprender a partir de la observación de sus compañeros coloniales y de la información de las bases de datos de la colonia. Debido a que tan solo hay una cultura humana en Marte, esta habilidad tiene usos limitados en Marte. De todas formas, la colonia posee amplios y detallados archivos sobre las culturas de la Tierra de antes de la Gran Oscuridad así como proyecciones por ordenador sobre las culturas que podrían haber emergido.

Arma Corta: Esta habilidad controla el uso de armas de fuego del tipo de las pistolas, que no entran en la categoría de armas automáticas. El porcentaje inicial de la habilidad es del 20%.

Arqueología: Esta habilidad permite la identificación y datación de artefactos de culturas pasadas y permite al investigador experimentado distinguir entre las piezas originales y las falsificaciones. Un análisis concienzudo de estos artefactos podría revelar sus propósitos, así como hechos de la cultura que los produjo. Debido al hecho que las construcciones humanas en Marte no son muy antiguas (y todavía están en uso), esta habilidad tiene un valor limitado y un personaje habría recibido todo su conocimiento de forma virtual a través de las bases de datos de la colonia. La colonia tiene extensas grabaciones de los lugares históricos de la Tierra y algunos estudiantes son entrenados con la esperanza de que

algún día esos lugares sean recuperados. El estudio de las ruinas alienígenas requiere el uso de la habilidad Xenoarqueología (aunque un personaje con habilidad en arqueología podría analizar las ruinas alienígenas de forma más efectiva que alguien sin esas habilidades, especialmente en áreas donde los artefactos alienígenas son semejantes a los humanos). El porcentaje inicial de la habilidad es del 01%.

Artes marciales: Esta habilidad representa el entrenamiento especial en algún tipo de arte marcial (Tae Kwon Do, Karate, Judo, Aikido, Savat, Kung Fu, Tai Chi, etc.) y permite a un personaje convenientemente entrenado a encararse en un combate sin armas.

Esta habilidad se usa junto con puñetazo, cabezazo, patada y presa. Si la tirada de ataque es exitosa, y el resultado es menor a la puntuación en artes marciales, el daño se dobla, excluyendo los bonificadores al daño que se aplican normalmente. Por ejemplo, un puñetazo utilizando algún tipo de arte marcial infligiría 2d3 + bd en un ataque exitoso.

Un individuo con la habilidad de artes marciales puede escoger que ataque bloquear justo antes de éste, sin necesidad de declarar el bloqueo al principio del turno.

El porcentaje inicial de la habilidad es del 01%.

Astronomía: Un individuo con esta habilidad sabe como determinar que estrellas y planetas pueden ser vistos en un determinado periodo de tiempo y cuando suceden distintos fenómenos celestes (lluvias de meteoritos, llegadas de cometas, eclipses). Los personajes que hayan tenido un aprendizaje académico (típicamente aquellos con una profesión científica) serán capaces de calcular órbitas y tendrán conocimientos generales sobre objetos astronómicos. Los PNJ frecuentemente tendrán una versión especializada de esta habilidad (radioastronomía por ejemplo). El porcentaje inicial de la habilidad es del 01%.

Biología: Un personaje con esta habilidad tiene conocimientos generales sobre las ciencias de la vida terrestres (botánica, ecología, genética, microbiología, psicología y zoología). Esta habilidad puede ser utilizada en una variedad de usos: una persona habilidosa podría ser capaz de desarrollar una vacuna o virus nuevo y extraño o determinar la causa de una mutación. Investigadores y PNJ pueden especializarse en determinadas áreas. Esta especialización resultará en una habilidad con menos holgura, pero con más profundidad. Por ejemplo, un investigador ducho en botánica será mejor experto en el área de las plantas que otro investigador con conocimientos generales en biología. Biología (y las habilidades asociadas) son habilidades científicas. El porcentaje inicial de la habilidad es del 01%.

Buscar libros: Esta habilidad controla el talento de los investigadores trabajando con información almacenada en diferentes formas. El tiempo requerido para usar esta habilidad depende de lo organizados que estén los datos y el método de búsqueda. Si los documentos están sin catalogar, cada uso de la habilidad puede ser de ocho horas. Si tan solo están catalogados (como un catalogo de cartas) el tiempo será de unas cuatro horas. Si además de estar catalogados se cuenta con algún tipo de ayuda para la búsqueda (como un programa de búsqueda para ordenador), el tiempo será de tres, dos o una hora (o el tiempo que el Guardián considere más adecuado). La mayoría de sistemas de acceso de la colonia requieren tres horas para el uso de la habilidad, mientras que un uso de alta prioridad tan solo requeriría unos minutos. Por supuesto, la cantidad de

tiempo empleado y los resultados de la búsqueda dependerán de la naturaleza de la información, siempre y cuando ésta esté presente. Mientras que esta habilidad se puede utilizar para encontrar información protegida, no nos permitirá el acceso a ésta. Para tal propósito necesitaremos utilizar habilidades tales como Charlatanería, Persuasión, Informática, Tagatear, Crédito o la siempre eficaz vieja técnica de echar abajo la puerta.

El porcentaje inicial de la habilidad es del 35%.

Cabezazo: esta habilidad controla el método de atacar al oponente cargándole en el abdomen, cara o la nuca con la cabeza. Este ataque puede ser empleado en lugares atestados de gente y su efectividad proviene principalmente de su sorprendente velocidad. No se puede bloquear con un cabezazo. La habilidad artes marciales puede añadirse a sus efectos y la regla de noquear puede aplicarse. Los Guardianes con ansias de realismo quizás quieran requerir a los amantes del cabezazo a realizar tiradas de suerte para evitar sufrir algún tipo de daño. El porcentaje inicial de la habilidad es del 10%.

Cerrajería: Esta habilidad incide en la reparación de cerrojos, la fabricación de llaves, así como para abrir cerraduras. Los cerrojos particularmente difíciles reducirán las probabilidades de éxito. Esta habilidad también puede utilizarse para abrir puertas de vehículos y deshabilitar sistemas de alarma sencillos. La complejidad de las cajas de seguridad más sofisticadas supera el alcance de esta habilidad. De todas formas, esta habilidad cubre tanto cerrojos mecánicos como electrónicos y sistemas de apertura (como llaves electrónicas). El Guardián podría permitir a jugadores con las habilidades de Electrónica y Cerrajería tener la posibilidad de desactivar sistemas electrónicos de seguridad. El porcentaje inicial de la habilidad es del 01%.

Charlatanería: Esta habilidad indica la capacidad del investigador para que la gente esté de acuerdo con él o para que realice algún tipo de tarea sin que repercuta en sus acciones. Por ejemplo, el investigador quizás quiera ser capaz de hacer pasar un documento falso como si fuese una autorización auténtica, o convencer a un guardia de seguridad de que necesita su pistola. Charlatanería es un método para hacer que la gente haga lo que uno quiera, pero una persona que tenga un poco de tiempo para pensar y realice una tirada exitosa de Idea, recobrará sus sentidos y Charlatanería dejará de tener efecto. Además, charlatanería tan solo puede ser utilizado en un grupo reducido de personas y no es efectivo con aquellos que hayan recuperado la compostura. Para persuadir a estas personas será necesario el uso de la habilidad Persuasión. El porcentaje básico de la habilidad es del 05%.

Ciencias ocultas: Esta habilidad representa el conocimiento histórico de las prácticas y saberes ocultistas terrestres. El uso de esta habilidad permite al investigador reconocer parafernalia, jerga y filosofía ocultista, así como identificar textos y códigos ocultistas. Leer y entender ciertas obras puede necesitar de esta habilidad. Mientras que esta habilidad no converge directamente con los conocimientos sobre los Mitos, lo oculto frecuentemente resulta la llave o un camino para entender los Mitos (a través de la interpretación de ciertas referencias en textos ocultistas, por ejemplo). La mayoría de colonos tienen algunos conocimientos sobre las leyendas y la mitología terrestre. El porcentaje básico de la habilidad es del 05%.

Conducir automóvil: En Marte no hay coches estándar, aunque sí que hay una gran cantidad de vehículos similares, que requieren de esta habilidad para

culos similares, que requieren de esta habilidad para ser conducidos. Cualquiera con esta habilidad puede conducir vehículos en la categoría de coches y camiones ligeros (como varios de los vehículos coloniales) bajo condiciones normales. Intentar maniobras peligrosas (como evadir ser perseguido o atravesar terreno difícil) requiere una tirada de habilidad. El porcentaje básico de la habilidad es del 20%.

Conducir maquinaria: Esta habilidad controla la conducción de vehículos grandes, como camiones pesados, vehículos para la construcción, y similares. Al igual que con Conducir automóvil, las tiradas de habilidad son necesarias en situaciones inusuales o en condiciones peligrosas (como intentar utilizar un vehículo de la construcción para arrollar a una criatura). El Guardián quizás quiera restringir esta habilidad a algunas áreas concretas, por ejemplo, un personaje acostumbrado a conducir un camión de transporte quizás tenga dificultades con una grúa compleja. La colonia tan solo posee unos pocos vehículos para la construcción, pero todavía están en uso. El porcentaje básico de la habilidad es del 01%.

Contabilidad: Aunque poco se ha mantenido del aspecto financiero en End Time, esta habilidad puede ser usada para examinar o preparar diferentes tipos de documentos. Por ejemplo, un investigador con esta habilidad que examine una serie de documentos apropiados podría descubrir la distribución de diversos recursos de la colonia, así como la estructura general de los recursos de la colonia. El porcentaje básico de la habilidad es del 10%.

Crédito: No existe un sistema monetario oficial en Marte y los recursos se distribuyen por necesidad, así pues, esta habilidad tiene poca utilidad. Los Guardianes quizás deseen utilizar Crédito como un indicador del status de los jugadores en la colonia. En caso de ser usada de esta manera, la habilidad refleja como de respetado es el jugador en la comunidad de la colonia, o quizás, la cantidad de recursos, servicios y favores que tiene a su disposición. Esta habilidad debería ser utilizada para determinar cuando el jugador puede obtener un favor o adquirir un recurso o servicio en particular. En función de las condiciones este uso de Crédito podría oscilar. Un individuo desgraciado podría, por ejemplo, tener su Crédito cayendo en picado. El porcentaje básico de la habilidad es del 15%.

Derecho: El derecho colonial es simple y suficientemente directo como para que cada colono adulto conozca todas las leyes y su funcionamiento. Así, no será requerida típicamente ninguna habilidad especial cuando se negocie en materia de Derecho Colonial. Un jugador, en caso de desearlo, podría estudiar y obtener experiencia en teorías legales de la forma en que existieron en la Tierra (el jugador debería sentir que esta malgastando sus puntos de habilidad). Un investigador debe invertir 30-INT meses estudiando las leyes de cada región, o su habilidad en Derecho estará limitada a la mitad cuando se involucre en materias legales que incluyan esas regiones (esto incluiría principalmente el estudio histórico de casos de derecho). El porcentaje básico de la habilidad es 01% para las leyes terrestres, EDU×5% para las leyes coloniales (todo el mundo las aprende).

Descubrir: Esta habilidad regula la capacidad del investigador para detectar puertas secretas, portales ocultos, intrusos escondidos, vehículos camuflados, etc. La tirada de habilidad puede ser modificada dependiendo de las condiciones, así como del equipo usado por la persona que está buscando. Por ejemplo, un

investigador equipado con un sensor térmico que esta buscando a otro humano escondiéndose en un lugar frío tendría un bonus sustancial. El porcentaje básico de la habilidad es del 25%.

Discreción: Esta habilidad representa la pericia del investigador para moverse sigilosamente, sin llamar la atención de aquellos que le podrían oír. Esta habilidad puede ser usada en combinación con ocultarse para mantenerse sin ser visto ni oído. Si la tirada de ocultarse falla, el jugador será visto, y si falla la tirada de discreción será oído. Un uso exitoso de esta habilidad quizás requiera equipo especial. Por ejemplo, algunos sensores auditivos son capaces de detectar los latidos del corazón. Para sobrepasar estos sensores sería necesario el uso de algún tipo de mezclador electrónico o dispositivo de enmascaramiento. El porcentaje básico de la habilidad es del 10%.

Electricidad: Esta habilidad permite al investigador reparar o modificar equipo eléctrico, como motores de puertas eléctricas, vehículos impulsados por batería, radios sencillas y sensores simples. En muchos casos, el uso exitoso de la habilidad requerirá herramientas o piezas especiales. En casos en que el dispositivo tenga componentes mecánicos y electrónicos (como una esclusa), las reparaciones y modificaciones requerirán Electrónica y Mecánica. Esta habilidad no engloba las áreas cubiertas por Electrónica. El porcentaje básico de la habilidad es del 15%.

Electrónica: Esta habilidad controla la detección y reparación de equipos electrónicos, como PDAs, ordenadores y láser de comunicaciones. Las partes necesarias para la reparación de dispositivos electrónicos no pueden ser modificadas ni sustituidas por otras, pues han sido diseñadas para realizar un trabajo preciso. Por ejemplo, sin el chip apropiado una PDA no puede ser reparada. El porcentaje básico de la habilidad es del 01%.

Equitación: Esta habilidad regula el uso de animales de monta, como caballos, asnos y mulas. Debido a que no existen estos animales en Marte, esta habilidad no tiene ningún tipo de uso. Los investigadores se las tendrán que ingeniar para encontrar o crear algún tipo de animal (como algunas criaturas de los Mitos) para montar. Esta habilidad permite a los personajes montar animales bajo condiciones normales. En situaciones peligrosas o inusuales (como un combate), el investigador necesitara hacer una tirada de habilidad en equitación. Si la tirada resulta una pifia, el investigador caerá de la montura y recibe 1D6 puntos de daño. Una tirada exitosa en saltar reducirá el daño en 1D6. Si un investigador desea luchar montado, necesitará tener por lo menos la habilidad de equitación y la del arma que empleará al 50%, y las tiradas de ataque podrán ser modificadas si el Guardián lo encuentra oportuno. El porcentaje básico de la habilidad es del 01%.

Escopeta: Esta habilidad regula el uso de armas de fuego que lancen múltiples proyectiles al mismo tiempo, como escopetas y lanzadores de dardos o similares. Puesto que los proyectiles se separan a través de la distancia, las probabilidades de impactar no disminuyen con el alcance, pero el daño si lo hace. A 10-20 metros, 1D3 objetivos que estén juntos pueden ser impactados de un disparo, y desde 20-50 metros, 1D6 objetivos pueden ser impactados. El Guardián debe determinar que objetivos están suficientemente cerca como para poder ser impactados de un solo disparo. Esta habilidad tan solo debe utilizarse con armas que disparen múltiples proyectiles. Por ejemplo, las Constitution Arms usadas en

la colonia pueden disparar proyectiles que funcionan como cartuchos de escopeta, por lo cual cuando sean disparadas de este modo se deberá utilizar esta habilidad. El porcentaje básico de la habilidad es del 30%.

Escuchar: Esta habilidad representa como un investigador interpreta y reconoce sonidos, como conversaciones por lo alto, susurros entre una multitud, y criaturas acechando al investigador. Esta habilidad también puede ser empleada para determinar si un investigador que esté durmiendo puede despertarse por un ruido. El porcentaje básico de la habilidad es del 25%.

Esquivar: Esta habilidad representa la pericia del investigador para evitar golpes físicos, proyectiles (moviéndose relativamente despacio), etc. Esta habilidad no permite a los investigadores esquivar ataques con proyectiles rápidos (como balas y láser). Un investigador intentando esquivar no puede realizar ningún ataque durante la ronda de combate en la que esquiva, pero puede bloquear. Los investigadores también pueden utilizar su habilidad en esquivar para evitar grandes objetos en movimiento (como rocas rodantes o coches) siempre que puedan ver u oír a tiempo los objetos. Una tirada exitosa permitirá al investigador evitar el daño. Esta habilidad puede incrementarse a través de la experiencia, como el resto de habilidades (excepto Mitos de Cthulhu).

Farmacología: Una persona con esta habilidad puede reconocer, componer, y dispensar una gran variedad de medicamentos y suministros médicos. Esta persona tiene un conocimiento de las medicinas así como de sus efectos secundarios e interacciones y tiene un buen conocimiento de venenos y antídotos. A diferencia de la habilidad Medicina, esta habilidad no permite diagnosticar ningún tipo de condiciones médicas, aunque la persona tendrá conocimientos generales sobre que medicinas son usadas para tratar diferentes estados. Por ejemplo, una persona con la habilidad Farmacología conocerá que el medicamento (x) es usado para tratar un cáncer, pero probablemente no será capaz de diagnosticar si una persona tiene ese cáncer. Esta habilidad es útil en combinación con Medicina y Primeros auxilios. El porcentaje básico de la habilidad es del 01%.

Física: Esta es una habilidad científica. Un investigador con esta habilidad tiene conocimientos de presión, materiales, magnetismo, electricidad, óptica, radioactividad y otros aspectos del universo físico. Este investigador también tendrá la capacidad de usar, y quizás construir, instrumentos para el uso en investigación (instrumentos complejos requerirán Electrónica o Electricidad y Mecánica). Los personajes quizás quieran especializarse en ciertas áreas de la física (como la teoría cuántica). Si el jugador desea especializarse, los detalles deberán ser desarrollados en conjunto con el Guardián. La habilidad de Física también es útil para aprender a entender las energías, regiones o efectos alienígenas (pueden ser examinados utilizando el método científico). El porcentaje básico de la habilidad es del 01%.

Fotografía: Esta habilidad refleja la capacidad del investigador para utilizar cámaras de fotos y cámaras de video, como grabadores de imagen digital (GID), y PDAs con GIDs. Aunque cualquiera puede apuntar y sacar una foto, esta habilidad permite al jugador realizar fotografías artísticas, desarrollar procesos fotográficos especiales y realizar varios efectos especiales. Un usuario con un nivel elevado de habilidad sería un adepto de la manipulación de la imagen digital y sería capaz de producir efectos especiales del nivel de una película (o

composiciones de imagen). El porcentaje básico de la habilidad es del 10%.

Fusil: Esta habilidad controla el uso de armas de fuego que disparen un solo proyectil (el opuesto a las armas de tipo escopeta). Esta habilidad permite a una persona disparar cualquier tipo de fusil (de cerrojo, semi-automático, gyro-jet, escopetas disparando un solo proyectil, etc.). Esta habilidad también maneja el uso de armas automáticas dentro de la categoría de fusil (como fusiles de asalto y rifles de combate). El porcentaje básico de la habilidad es del 25%.

Geología: Los investigadores con esta habilidad han recibido un entrenamiento que les permite decir aproximadamente la edad de una roca o de un estrato de tierra, reconocer tipos de fósiles, distinguir entre diferentes tipos de minerales y cristales, localizar lugares prometedores para la minería, evaluar los suelos, y predecir actividades volcánicas, sísmicas (como terremotos), avalanchas, etc. Siempre que el investigador haya estudiado el área y posea los instrumentos requeridos. Esta habilidad es aplicable tanto a la geología de la Tierra, como de Marte, puesto que los conceptos básicos son los mismos. La mayoría de personajes estarán especializados en las particularidades de la geología marciana y poseerán algún conocimiento sobre los detalles específicos de la geología terrestre. El porcentaje básico de la habilidad es del 01%.

Habilidad artística: Las habilidades artísticas varían enormemente y es trabajo del jugador y del Guardián decidir por un área específica para el personaje. Un jugador puede seleccionar cualquier arte no literario (como pintura al óleo, cantante de rock, artista infográfico) como su área específica de habilidad. El uso exitoso de la habilidad concluye en una representación u obra artística satisfactoria, mientras que con una pifia conllevará una mala representación o una producción de trabajo no artístico. El porcentaje inicial de la habilidad es del 05%.

Historia: Esta habilidad refleja el conocimiento de la historia del investigador. Esta habilidad necesita ser chequeada cuando el investigador necesita recordar hechos sobre el pasado de un país, historia o región. Esta habilidad también puede usarse de otras formas, como para determinar como realizar algún tipo de antigua técnica (como hacer pólvora negra). La tirada de habilidad puede ser modificada por el Guardián basándose en factores como lo ambigua y confusa que sea la información necesaria. Por su puesto, el Guardián deber recordar que los hechos conocidos de la historia podrían no ser ciertos. Los miembros de la colonia son educados sobre una gran cantidad de historia de la Tierra, en adición a la historia colonial. El porcentaje básico de la habilidad es del 30%.

Historia natural: Esta habilidad refleja la información que un personaje conoce de forma general sobre las diferentes formas de vida terrestres. Un investigador con esta habilidad tendrá un conocimiento general de las formas de vida comunes en la Tierra y sus hábitats, dietas y comportamientos. Intentar acordarse de hechos sobre formas de vida más confusas requerirá una tirada de habilidad con algún penalizador. Aunque hay una variedad bastante limitada de formas de vida terrestres en Marte, esta habilidad podría ser de alguna utilidad. Todos los personajes reciben esta habilidad puesto que cada colono recibe una educación básica sobre las formas de vida terrestres. El porcentaje básico de la habilidad es del 10%.

Informática: Esta habilidad maneja intentos complicados o especiales de utilizar un ordenador. Investigadores de software con esta habilidad están entrenados en lenguajes de programación y procesos. Tienen como mínimo la educación básica en los aspectos del hardware de los ordenadores. El uso de esta habilidad permite al investigador escribir programas, recuperar y analizar datos confusos, dañados u ocultos, introducirse en un sistema de seguridad, operar en ambientes complejos, o protegerse de virus. El uso de esta habilidad requiere al menos medio día (mucho más para proyectos complejos, como reparar una red infestada por virus o crear un programa de realidad virtual) y quizás requiera tiros de habilidad por separado para cada nivel. El Guardián debe decidir cual será el resultado y deberá mantenerlo en secreto (después de todo, nunca se sabe si se encontraron todos los virus...). El uso diario de PDAs y ordenadores no requiere ninguna tirada especial de habilidad, aunque su utilización para algunas tareas quizás requiera otras tiradas de habilidad. Por ejemplo, un investigador utilizando un ordenador para realizar un análisis químico utilizaría su habilidad en Química. Esta habilidad también requiere de otras habilidades para alcanzar los deseos del jugador. Por ejemplo, un investigador realizando un complejo programa para realizar análisis químicos necesitará realizar una tirada de habilidad exitosa en Informática y Química. El porcentaje básico de la habilidad es del 01%.

Lanzar: Esta habilidad es usada para impactar un blanco con un objeto, como una roca o un cuchillo. Un objeto del tamaño de la palma de la mano razonablemente balanceado puede ser lanzado tres metros por cada punto de FUE que el investigador tenga por encima del TAM del objeto. Un objeto diseñado para ser lanzado (como una pelota o un cuchillo) puede ser lanzado hasta 6 metros por cada punto de FUE que exceda al TAM del objeto. Los Guardianes deberían modificar el alcance debido a varios factores. Por ejemplo, una pelota podría botar alguna distancia. Si la tirada de lanzamiento resulta una pifia, aleatoriamente se determina donde va a parar el objeto lanzado. Cuanto más próxima al número requerido sea la tirada, más cerca del objetivo impactará. En caso que haya baja gravedad el alcance se incrementará. Donde la gravedad sea $1/n$ de la de la Tierra, la fuerza del investigador se vera multiplicada n veces para determinar la distancia de lanzamiento. Alternativamente, los Guardianes con inclinaciones científicas pueden desarrollar la física de cada situación concreta.

Lengua propia: Esta habilidad representa la capacidad del investigador para leer, escribir y hablar en su lengua nativa. Puesto que en la colonia conviven numerosas lenguas, la mayoría de familias tienen una lengua principal. Las lenguas predominantes en la colonia son el inglés americano y el chino. La colonia está formando su propio lenguaje distintivo. El nivel de la lengua propia viene determinada por $EDU \times 5\%$. Bajo la mayoría de condiciones un personaje no necesita realizar una tirada de habilidad para entender su propia lengua, sin embargo, el Guardián puede requerir tiradas de habilidad cuando el personaje tenga que encararse con un dialecto o con una versión arcaica del lenguaje.

Mecánica: Esta habilidad permite a un personaje desde reparar objetos mecánicos básicos hasta construir máquinas simples. Esta habilidad capacita al personaje para manejar proyectos de carpintería y fontanería. Esta habilidad es complementaria de Electricidad, y ambas habilidades son necesarias para reparar o crear aparatos con componentes mecánicos y eléctricos. El uso

exitoso de la habilidad quizás requiera de herramientas y piezas especiales. Esta habilidad no permite realizar operaciones complejas y sofisticadas (como construcción en gravedad baja o cero) y deben ser focalizadas en otras habilidades. Esta habilidad tampoco cubre cerrajería, excepto para cerraduras muy simples. El porcentaje básico de la habilidad es del 25%.

Medicina: Esta habilidad refleja el entrenamiento médico del investigador. La habilidad controla la práctica de medicina compleja y sofisticada, y difiere en este aspecto de Primeros auxilios, que esta enfocada a tratamientos rápidos y frecuentemente aplicados sobre la marcha en cualquier lugar. Esta habilidad tan solo puede ser exitosa si la dolencia es tratable, y una pifia requiere que el usuario espere un poco de tiempo (según lo que el Guardián considere necesario) antes de volver a intentarlo de nuevo (esto refleja el tiempo necesario para reconsiderar los resultados, hacer nuevos tests, etc.). Otro jugador que también posea la habilidad puede intentarlo la ronda siguiente al fallo. Esta habilidad puede utilizarse para obtener los siguientes resultados. Puede utilizarse para conceder Primeros auxilios y un uso exitoso en esta aplicación restaurará automáticamente 1D3 puntos de vida, aunque debe utilizarse sólo una vez por ataque o herida (ver la habilidad Primeros auxilios). En la misma ronda o en la siguiente ronda de combate, un investigador que haya muerto puede ser revivido si los puntos de vida restaurados ascienden a +1 como mínimo. El proceso puede ser apoyado por equipamiento especial y medicamentos. Un investigador que sea tratado con esta habilidad recuperará 2D3 puntos de vida por semana o 2D4 si se utilizan medicinas y equipo terrestre. Un éxito en Medicina permite reanimar inmediatamente a una víctima noqueada y quizás (en función de lo que el Guardián encuentre conveniente) reanimar a un personaje inconsciente. Esta habilidad puede ser utilizada para tratar una variedad de dolencias y estados (enfermedades, cáncer, etc.) y para realizar operaciones quirúrgicas (implantar un corazón artificial por ejemplo). Algunos estados pueden estar más allá del alcance de los tratamientos. El porcentaje básico de la habilidad es del 01%.

Mitos de Cthulhu: Aunque esta tratado como una habilidad, Mitos de Cthulhu difiere del resto de habilidades en que ningún investigador puede escogerla como habilidad de profesión o como interés personal. Además el uso exitoso de esta habilidad no produce un incremento de ésta. Los puntos en Mitos de Cthulhu se pueden ganar básicamente de tres formas. Primero, los encuentros con los Mitos que desembocan en locura. Segundo, al adentrarse en el conocimiento sobre la verdadera naturaleza de la realidad. Tercero, estudiando textos, papeles y otros documentos especiales. Bajo el criterio del Guardián, los investigadores pueden ganar puntos por observar una ceremonia o participar en algún tipo de evento o ritual. Aunque el conocimiento de los Mitos puede resultar frecuentemente útil a los investigadores, 99 menos la puntuación en Mitos de Cthulhu representa la puntuación en Cordura máxima que puede tener el investigador.

Siempre que los investigadores encuentren evidencias de las criaturas o actividades de los Mitos, una tirada exitosa de esta habilidad puede proporcionar a los investigadores información. Por ejemplo, esta habilidad puede ser utilizada para identificar a una criatura, determinar el propósito de un ritual o la identidad de un texto de los Mitos al hojearlo un poco. Como se ha apuntado arriba, el uso exitoso de la habilidad no comporta ningún tipo de incremento de la habilidad.

Ninguna criatura mundana (como un humano), aunque tenga un 99% en Mitos de Cthulhu, ni siquiera podría acercarse al completo conocimiento y comprensión de los Mitos. Incluso los Primigenios no los comprenden del todo, debido a su infinita oscuridad que hay más allá del alcance de cualquier mente (y evidentemente infinitamente más allá del alcance de una mente sana). Como máximo, los humanos pueden alcanzar un conocimiento ilusorio sobre sus enredos y misterios. El porcentaje básico de la habilidad es del 00%

Nadar: Esta habilidad refleja la capacidad de los investigadores para mantenerse a flote y moverse a través de un líquido. Cuando un investigador está en el agua (u otro ambiente líquido), una tirada de habilidad en Nadar es necesaria para evitar que se ahogue o para moverse a través del medio, siempre que las condiciones lo hagan necesario (mal tiempo, turbulencias, o la naturaleza del fluido). Un fallo en la tirada de habilidad iniciará el proceso de ahogamiento. Una persona que se empiece a ahogar debe realizar una tirada de Nadar cada ronda. Con una tirada exitosa, alcanzará la superficie y en el siguiente turno podrá empezar a moverse. Si la segunda tirada vuelve a ser un fallo, el investigador volverá a ahogarse. Puesto que no hay oportunidades reales en Marte de nadar, los colonos no tienen experiencia en este tema. El porcentaje básico de la habilidad es del 01% (los humanos no son nadadores por instinto).

Ocultar: Esta habilidad es utilizada para ocultar, camuflar o enmascarar uno o varios objetos, utilizando escombros, telas u otros tipos de material que puedan realizar la misma función. Esta habilidad también se utiliza para crear paneles, puertas y portales ocultos. El uso exitoso de la habilidad oculta el objeto u objetos en cuestión de cualquier mirada, en caso de que los objetos utilizados sean capaces de contrarrestar los medios de los observadores. Por ejemplo, para ocultar un objeto caliente de sensores térmicos se requeriría un material que enmascarase el calor. Debido a la naturaleza de los sensores modernos y los equipos de observación, la ocultación de objetos frecuentemente será una ocupación que consuma bastante tiempo y requiera materiales especiales. Por supuesto, también se presentarán situaciones donde un ocultamiento más simple sea el adecuado. Esta habilidad puede ser usada para ocultar a una criatura de tamaño humano, pero no será suficiente para evadir una inspección minuciosa. Los objetos más grandes son más complicados de ocultar y semejantes intentos requerirán el esfuerzo de todo un grupo. Nótese que esta habilidad difiere de Ocultarse.

Ocultarse: Mientras que Ocultar es utilizado para ocultar otros objetos, Ocultarse es utilizado para ocultarse uno mismo. Esta habilidad se utiliza en situaciones en que la persona que intenta esconderse carece de un lugar preparado para ocultarse. Esta habilidad tan solo se utiliza en situaciones de persecución, o cuando la persona que quiere ocultarse está bajo vigilancia o el área está siendo patrullada. Puesto que esta habilidad permite al usuario seleccionar los objetos o áreas más oportunas (sombras, arbustos, piezas grandes de mobiliario, montañas de escombros) para esconderse, tan solo puede utilizarse cuando existe algún lugar donde poder ocultarse. Si algún personaje oculto intenta moverse en un área bajo vigilancia, sus posibilidades de esconderse son reducidas a la mitad.

Debido a la naturaleza de los sensores modernos (y los sentidos especiales de algunos seres) lo que cuente como un lugar adecuado para ocultarse variará de situación en situación. Por ejemplo, unas oscuras som-

bras ocultaran a una persona de una observación normal, pero no de sensores térmicos. El porcentaje básico de la habilidad es del 10%

Orientarse: Esta habilidad permite al individuo encontrar el camino a seguir en un territorio en diferentes condiciones climáticas. Aquellos que tengan un nivel más alto en la habilidad estarán familiarizados con datos astronómicos, cartas e instrumentos de navegación y equipos de navegación por satélite, necesarios para orientarse en casi cualquier situación. Los resultados de las tiradas de habilidad deberían ser mantenidas en secreto por el Guardián, puesto que los investigadores no se darán cuenta automáticamente de que están perdidos. Esta habilidad también es útil para hacer mapas. También puede ser usada para orientarse desde vehículos tanto terrestres como aéreos, pero no incluye el control de naves espaciales. Esto requiere la habilidad especial Orientación en el espacio, que funciona igual que Orientarse, pero es utilizada para la orientación de una nave en el espacio. Los pilotos de naves capaces de entrar en la atmósfera generalmente tendrán ambas habilidades pues orientarse en el espacio no es útil en planetas. El porcentaje básico de la habilidad es del 01%

Otras lenguas: Representa la habilidad del personaje para entender otros idiomas diferentes al suyo propio. No hay límite sobre cuantos idiomas un personaje puede conocer. Esta habilidad controla la lectura escritura y el habla. Un investigador podría escoger aprender una lengua muerta (como latín o griego antiguo). En estos casos, el investigador tan solo podrá ser capaz de leer el idioma. Los investigadores pueden escoger cualquier lengua humana que esté disponible en las bases de datos de la colonia (lo que incluye prácticamente cualquier lengua), pero no pueden escoger ningún idioma no humano (como la lengua de los profundos o de los mi-go). Normalmente, simplemente una tirada de habilidad será necesaria para entender una obra o una conversación, pero el Guardián puede determinar que la obra o conversación contiene algunos puntos confusos y requiere una tirada por cada apartado. La habilidad puede ser reducida cuando el investigador se encuentre frente a versiones arcaicas o dialectos de la lengua en cuestión. En casos determinados, tiradas de Historia o Antropología pueden ser necesarias para encontrar el sentido a palabras técnicas o jerga empleada en documentos históricos. En el caso de conversaciones generales sobre el día a día o cuestiones mundanas (como preguntar donde está el lavabo o que hora es), no hay necesidad de realizar una tirada de habilidad. Para hacerse pasar por un nativo, el personaje necesitará tener en la habilidad una cantidad de puntos igual a su INT×5. Para identificar un idioma humano desconocido se requiere una tirada de Conocimientos. Identificar una lengua muerta humana requiere una tirada de Historia o Arqueología. Identificar lenguajes no humanos requiere una tirada de Mitos de Cthulhu o quizás una tirada de Ciencias Ocultas en algunos casos. Puesto que la colonia es muy compacta y hay muchos idiomas en uso para preservarlos, cada colono posee su EDU×2% en otras lenguas (una sola).

Patada: Esta habilidad controla todas las formas de patada, desde una patada con el empeine, hasta una patada voladora con giro. Generalmente, individuos sin entrenamiento en artes marciales estarán limitados a ejecutar patadas simples. Un personaje puede bloquear con una patada y el uso de artes marciales incrementará la efectividad de la patada. La regla de noqueo no se aplica a las patadas a menos que ésta impacte en la cabeza (esto requiere el uso de tablas de localización

de impactos o una regla diseñada por el Guardián). El porcentaje básico de la habilidad es del 25%.

Persuasión: Esta habilidad refleja la capacidad del investigador para convencer a la gente de una idea o concepto en particular, sin importar que éstos sean correctos o no. A diferencia de Charlatanería, los efectos de Persuasión pueden durar durante un tiempo considerable (quizás incluso años) hasta que alguna situación vuelva a cambiar las creencias de la persona. Aunque los efectos pueden ser duraderos, se requiere poco tiempo para utilizar la habilidad, dependiendo del tema y del objetivo. Las probabilidades de la habilidad pueden ser modificadas dependiendo de algunos factores como podrían ser las condiciones, las creencias actuales de la persona, la relación entre los dos individuos, etc. Por ejemplo, será complicado persuadir a un ateo para que acepte a Dios como su salvador. El porcentaje básico de la habilidad es del 15%.

Pilotar: Esta habilidad ahora es Pilotar aeronave

Presa: Esta habilidad representa la capacidad del investigador para encararse en un combate cerrado. Esta habilidad es usada frecuentemente para neutralizar al oponente atrapándole las extremidades. Si el objetivo de una presa puede realizar a su vez una Presa exitosa, el ataque es bloqueado y el atacante tendrá que tirar otra vez. Si el atacante tiene éxito y no es bloqueado, entonces tiene aprisionado a su objetivo y puede realizar una serie de diferentes acciones.

El atacante puede inmovilizar al objetivo superando en la tabla de resistencia una tirada de su Fuerza enfrentada a la del objetivo. Si la tirada resulta exitosa, el objetivo permanecerá inmovilizado hasta que el atacante intente realizar otra acción o sea incapaz de continuar sujetando al objetivo (por ejemplo, el atacante podría ser atacado por otra persona).

El atacante puede tirar al suelo al objetivo. Esta opción automáticamente resulta un éxito.

El atacante puede intentar noquear al objetivo. Ver las reglas sobre noquear. Esta opción puede ser seleccionada en cualquier momento.

El atacante puede intentar desarmar al objetivo. Una vez el objetivo es víctima de una presa, puede ser desarmado por una segunda Presa exitosa en la siguiente ronda de combate. Un éxito puede tanto quitar el arma de las manos al objetivo, como mantener al objetivo sin poder manipular el arma de forma correcta. Las criaturas con armas naturales (como los dientes) no pueden ser separados de éstas por una presa, pero es posible impedir que las puedan usar.

El atacante puede escoger herir al objetivo. Una vez que éste sea víctima de una presa, el atacante infligirá 1D6 más su bonificación al daño realizando una tirada exitosa en presa el siguiente turno. Esta opción puede ser llevada a término cada ronda.

El atacante puede escoger estrangular al objetivo. Desde la ronda en que el ataque empieza, el objetivo empieza a asfixiarse, como indican las reglas de ahogamiento, y el ataque continúa hasta que el atacante decida parar. Este no necesita realizar más tiradas. Este ataque asume que el objetivo necesita respirar y puede ser ahogado de alguna manera.

En cualquier tipo de ataque involucrando una presa, la víctima está sujeta y tan solo puede escapar enfrentando su DES a la FUE del atacante en la tabla de resistencia. El uso de las presas debería ser regulado por el Guardián en algunos casos. Por ejemplo, algunas criaturas son demasiado grandes para ser presas y otras no pueden ser ahogadas o noqueadas. En algunos casos, el equipamiento de protección (como los trajes

espaciales) protegerá a un humano de algunos ataques de presa. El porcentaje básico de la habilidad es del 25%.

Primeros Auxilios: Los investigadores con esta habilidad habrán recibido un entrenamiento en diagnósticos y tratamientos básicos. Esta habilidad no es tan sofisticada como Medicina y está restringida a lo que sería mejor llamar medicina de campo. La habilidad puede ser utilizada para despertar a un individuo inconsciente o aturdido, inmovilizar un hueso roto, tratar quemaduras, realizar un boca a boca o masaje cardiovascular, etc. Esta habilidad no puede utilizarse para tratar enfermedades o condiciones médicas complejas. La habilidad puede usarse para tratar algunos tipos de envenenamiento, según el criterio del Guardián. Los investigadores heridos que reciban un tratamiento de primeros auxilios se recuperarán a una velocidad de 1D3 puntos de vida por semana. Si un investigador herido es trasladado a las instalaciones medicas de la colonia y es tratado con la habilidad Medicina, el individuo recuperará 2D4 puntos de vida por semana, si se utilizan equipos y procedimientos avanzados (esto pocas veces se realiza, pues requiere materiales fabricados en la tierra, de los cuales hay pocas reservas) o 2D3 puntos de vida por semana en caso de utilizar reservas estándar de la colonia.

Un individuo que intente aplicar Primeros auxilios y falle la tirada, tendrá que esperar una cantidad de tiempo razonable (el tiempo exacto debería decidirlo el Guardián) antes de poder volverlo a intentar de nuevo (el individuo tiene que sopesar la situación, calmarse, etc.). Otro personaje con la habilidad podría intentarlo la ronda siguiente en la que el intento original fracasó.

Esta habilidad se utiliza de las siguientes formas específicas:

Un éxito con esta habilidad permite al individuo herido recuperar 1D3 puntos de vida de un ataque o herida. Por ejemplo, un investigador que ha sido disparado tres veces durante el transcurso de un combate podrá recibir tres tratamientos, puesto que las heridas recibidas no provenían del mismo ataque. Los jugadores y Guardianes que deseen mantener recuentos más rigurosos pueden anotar cada herida en particular y permitir un tratamiento por cada herida. Esta habilidad debe ser aplicada inmediatamente después que la herida sea causada (después de que el combate se acabe, por ejemplo) para ser efectivo.

Si un investigador ha muerto al perder una serie de puntos de vida y su cuerpo permanece intacto, el investigador puede ser revivido si un tratamiento de 1D3 aumenta sus puntos de vida al menos hasta 1. Todo esto depende del criterio del Guardián, pues deben tenerse en cuenta elementos como la naturaleza y la severidad de las heridas, así como del equipamiento médico disponible. De todas formas, el uso de equipamiento y medicinas sofisticadas, requiere el uso de Medicina y está más allá del alcance de Primeros auxilios.

Un éxito con Primeros auxilios despertará a la víctima de un noqueo o revivirá a un individuo que permanecía inconsciente (por la falta de aire debida a un fallo en el traje, por ejemplo), siempre con el consentimiento del Guardián.

Una vez que los primeros auxilios hayan sido aplicados con éxito a una herida, las aplicaciones posteriores de Primeros auxilios o Medicina no tendrán efecto. De todas formas, las nuevas heridas podrán ser tratadas. El uso de esta habilidad requiere por lo menos una ronda de combate, o más tiempo en caso de heridas complejas. Las tiradas de Primeros auxilios pueden ser ayudadas por algunas piezas de equipamiento médico y medicinas. El porcentaje básico de la habilidad es del 35%.

Psicoanálisis: A diferencia de otras áreas, esta habilidad se ha convertido en una disciplina científica enfocada a reparar mentes dañadas. El tratamiento incluye tanto los métodos tradicionales de consejo como tratamientos químicos avanzados y terapias de realidad virtual para ayudar a reordenar la psique del paciente. Esta habilidad puede ser empleada de dos maneras. Primero, puede ser utilizada para administrar primeros auxilios. En este caso, un uso exitoso puede añadir puntos de Cordura durante un período de locura indefinida y quizás acelerar la recuperación. Mirar la sección sobre Cordura. Segundo, puede ser utilizada para realizar un tratamiento a largo plazo. En este caso, cada semana de tratamiento regular (sobre unas 2-4 horas por día) recuperará 1D3 puntos de Cordura perdidos. Un individuo puede recuperar los puntos de Cordura perdidos, pero no incrementarlos. Por ejemplo un investigador con una Cordura inicial de 65 que haya perdido diez puntos tan solo puede incrementar su Cordura hasta 65. En ningún caso se podrá utilizar esta habilidad para incrementar los puntos de Cordura más allá de $POD \times 5$, y no de 99-Mitos de Cthulhu. El porcentaje básico de la habilidad es del 01%.

Psicología: Esta habilidad permite al investigador estudiar a un individuo y realizar una teoría al observar sus motivaciones y su carácter. No es una ciencia exacta, por lo que el Guardián deberá realizar tiradas de habilidad en secreto para proveer al jugador con información acorde con la tirada de habilidad. Esta habilidad puede ser útil para descubrir astutos engaños, que con el equipo adecuado se pueden testear las reacciones de la personas. También es útil para diagnosticar el buen funcionamiento mental de un individuo (así como la ausencia de éste). El porcentaje básico de la habilidad es del 05%.

Puñetazo: Esta habilidad regula la capacidad de un investigador para infligir daño al golpear a un objetivo con las manos. Esta habilidad no distingue entre los diferentes tipos de impacto posible (puño cerrado, con la palma, bofetada, etc.), pero para individuos sin entrenamiento en artes marciales el ataque será un puñetazo básico. Esta habilidad puede ser utilizada para bloquear patadas, cabezazos y puñetazos, y la habilidad artes marciales añade efectividad a esta habilidad. La regla de noqueo puede ser aplicada aquí.

Química: Esta habilidad se obtiene al estudiar la composición de las sustancias y como interactúan las unas con las otras y con los diferentes tipos de energías (térmica, cinética, etc.) Esta habilidad permite a un individuo producir diversas sustancias (como explosivos simples, gases, toxinas, etc.) si se tiene el equipo y los materiales necesarios. Una persona también puede utilizar esta habilidad para analizar materiales y determinar sus propiedades químicas, si se tiene el equipo y los instrumentos necesarios.

Regatear: Esta habilidad es utilizada en las negociaciones sobre objetos tanto en su compra como en su venta. Puesto que en la colonia hay poco dinero en circulación, el regateo se da generalmente en el intercambio de bienes, servicios o información. El regatista ofrece un precio (o un intercambio) que desea pagar por un objeto, servicio, etc. Y por cada 2% en la diferencia entre su precio y el precio del ofertante, debe sustraer un 1% de su habilidad en regatear. En el caso de los intercambios, los precios relativos quedan bajo el criterio del Guardián. Por muy bien que se le de regatear al comprador, el vendedor nunca saldrá perdiendo. El Guardián debería determinar en secreto el listón del

individuo. Esta habilidad puede combinarse con Crédito, Charlatanería o Persuasión (Dependiendo de la situación).

Saltar: Esta habilidad refleja la capacidad del investigador para saltar una altura o una distancia. Utilizando exitosamente la habilidad, el investigador puede saltar verticalmente una distancia igual a su altura y coger un objeto o agarrarse a un soporte, dejarse caer de forma segura desde una altura igual a su altura, o saltar el doble de esta distancia horizontalmente con carrerilla. Un investigador que se esté cayendo puede sustraer 1D6 al daño total de la caída si realiza una tirada exitosa de Saltar.

Seguir rastros: Esta habilidad representa la capacidad del investigador para seguir a una persona, vehículo o criatura a través de un medio en el que se puedan dejar rastros (como tierra blanda), o seguir signos (como basura o un rastro de calor) dejados por el objeto de la búsqueda.

Por cada día que pasa desde que los rastros fueron hechos se ha de sustraer un 10% de las posibilidades de éxito en la tirada. Las condiciones climáticas pueden borrar rastros y algunas criaturas no pueden ser seguidas a través de determinados medios. Por ejemplo, un humano no deja rastros al caminar a través de hormigón. El uso de equipamiento especial puede aumentar la habilidad o simplemente permitir que pueda utilizarse. Por ejemplo un olfateante químico puede detectar las sustancias químicas emitidas por el cuerpo humano, lo que permitirá seguir a una persona. El porcentaje básico de la habilidad es del 10%. En la mayoría de casos será complicado seguir los rastros de cualquier cosa en Marte.

Subfusil: Esta habilidad regula el uso de pequeñas armas ametralladoras, como pistolas ametralladoras y subfusiles al ser disparados de modo completamente automático. Las pistolas ametralladoras y los subfusiles que pueden ser disparados con una sola mano utilizan la habilidad Arma Corta cuando son disparados en modo de tiro a tiro. El porcentaje básico de la habilidad es del 15%.

Trepar: Esta habilidad refleja la pericia del investigador para escalar superficies verticales. Un individuo que esté trepando debe hacer una tirada de habilidad cada 3-10m, dependiendo de las condiciones de la escalada. Los factores relevantes incluyen la superficie por la que se está trepando, las condiciones de la superficie y las condiciones del escalador. Un jugador cuyo investigador esté intentando trepar sigilosamente deberá realizar una tirada de Trepar y Discreción. Si la tirada de Trepar es un éxito, pero la de Discreción falla, el investigador conseguirá trepar, pero lo hará sin mucha discreción. Si la tirada de Trepar falla, pero la de Discreción es un éxito, el investigador se caerá, pero lo hará de forma sigilosa. El porcentaje básico de la habilidad es del 40%.

Puntuaciones básicas de las habilidades de los colonos

Las habilidades básicas para las diferentes armas son proporcionadas en la sección de equipamiento.

Habilidad	Porcentaje inicial
Actuar en gravedad cero o baja	10%
Antropología	01%
Arqueología	01%
Artes marciales	01%
Astronomía	05%
Biología	01%
Buscar libros	35%
Cerrajería	01%
Charlatanería	05%
Ciencias	01%
Ciencias ocultas	05%
Conducir automóvil	20%
Conducir maquinaria	01%
Contabilidad	01%
Control remoto de vehículos	05%
Crédito	01%
Derecho	01%
Descubrir	25%
Discreción	10%
Electricidad	15%
Electrónica	01%
Equitación	01%
Escuchar	25%
Esquivar	DES×2%
Farmacología	01%
Física	01%
Fotografía	10%
Geología	01%
Habilidad artística	05%
Historia	30%
Historia natural	10%
Informática	05%
Ingeniería espacial	01%
Ingeniería planetaria	01%
Lanzar	25%
Lengua propia	EDU×5%
Mecánica	25%
Medicina	05%
Medicina espacial	01%
Mitos de Cthulhu	00%
Nadar	01%
Ocultar	15%
Ocultarse	10%
Orientarse	10%
Otras lenguas	EDU×2%
Persuasión	15%
Pilotar aeronave	01%
Pilotar lanzadera	01%
Pilotar vehículo orbital	01%
Primeros auxilios	35%
Psicoanálisis	01%
Psicología	05%
Química	01%
Regatear	05%
Saber onírico de Marte	01%
Saltar	25%
Seguir rastros	10%
Sñar	POD×1%
Trepar	40%
Ametralladora	15%
Arma Corta	20%
Escopeta	30%
Fusil	25%
Subfusil	15%
Cabezazo	10%
Patada	25%
Presa	25%
Puñetazo	50%



EQUIPO Y VEHÍCULOS

Introducción

Esta sección detalla la tecnología actual en la colonia de Marte. La mayor parte del equipo, armas y vehículos tiene aproximadamente un siglo y ha sufrido un uso muy duro, con numerosas reparaciones. La mayoría de los artículos, incluso aquellos que eran muy comunes en la Tierra, están disponibles sólo en muy pequeñas cantidades. Por ello, cada listado contiene información respecto a la disponibilidad del artículo en cuestión, así como las típicas condiciones de los mismos.

Equipo

Comunicador Auricular

Se trata de una radio simple con un alcance de unos 20 km, que se puede conectar a una unidad en el cinturón, ampliando su alcance hasta los 100 km. Normalmente se usan para comunicaciones a larga distancia, ya que las PDA, para evitar interferencias, tienen que usar transmisores más débiles. La duración de la batería es de más de 40 horas en funcionamiento.

Disponibilidad: Muy común. La mayoría de los vehículos tienen a bordo al menos dos unidades, y la mayor parte del personal que trabaja en la superficie lleva uno como repuesto para su PDA.

Condición típica: Debido a su sencilla construcción los comunicadores casi nunca se estropean. Por lo tanto la mayoría estarán en excelentes condiciones.

Traje de Superficie

El traje de superficie está diseñado para proteger al usuario de las extremas temperaturas y la baja presión de Marte. Cada traje está equipado con un casco y una bombona de oxígeno estándar de ocho horas. El traje incluye una batería diseñada para alimentar el sistema de control ambiental del traje, que sirve para mantener al usuario caliente (o frío), siendo suficiente para un uso normal de ocho horas.

Disponibilidad: Los trajes de superficie fabricados en Marte son muy comunes, ya que cada colono posee al menos uno de estos trajes. Los trajes originales hechos en la Tierra son más raros, incluyen autosellado, tienen oxígeno y batería para doce horas, y proporcionan una protección de dos puntos de armadura.

Condición típica: Los trajes fabricados en Marte tienden a estar bien hechos, pero carecen de los refinamientos de los originales de la Tierra. Estos últimos, de más de un siglo de antigüedad, son proclives a fallos y fugas. Es por ello que los colonos prefieren sus propios trajes. Aún hay algunos trajes de superficie terrestres almacenados en las naves coloniales, los cuales están en perfecto estado.



Botiquín

Un botiquín tiene aproximadamente el tamaño de un libro y contiene varios suministros médicos básicos, apropiados para primeros auxilios (adhesivo, tablillas, antibióticos, analgésicos, etc.). Los equipos médicos de mayor tamaño (más materiales, equipo quirúrgico básico, etc.) se almacenan en vehículos y los lleva el personal médico.

Disponibilidad: Muy común. Todo el mundo tiene un botiquín en su equipo y todo vehículo lleva al menos dos unidades.

Condición típica: Los equipos son revisados con regularidad y están casi siempre en perfectas condiciones.

PDA



Una PDA es un pequeño aparato (de unos 20 cm de largo, por 10 de ancho y 5 de espesor) que combina las funciones de una agenda electrónica del siglo XX con las funciones de un equipo de comunicaciones integral. Aunque las PDA varían mucho entre

sí, cada una contiene un potente microprocesador, una cantidad sustancial de RAM, un disco duro óptico de gran capacidad, varios puertos configurables (para conectar con otras PDA, ordenadores, dispositivos de entrada y salida, etc.) y un sistema de comunicaciones. El sistema de comunicaciones incluye un auricular portátil activado por voz que permite al usuario usar la PDA como un equipo de transmisión y recepción de radio. La PDA también puede intercambiar información por radio, permitiendo a cualquiera equipado con una PDA permanecer en contacto con los ordenadores centrales desde cualquier lugar dentro del rango de recepción (que es de cientos de kilómetros), y enviar datos desde la PDA hasta una distancia típica de 15 kilómetros. El sistema de comunicación puede ser equipado con micrófonos y cámaras, lo que permite usar la PDA como un sistema completamente audiovisual. Además de los periféricos de comunicaciones, la PDA puede equiparse con discos externos, pantallas, escáneres, y muchos otros dispositivos. Las PDA se alimentan con baterías y se pueden recargar con casi cualquier fuente de energía mediante su adaptador universal. La duración de la batería es de unas quince horas de uso medio para una PDA equipada con un auricular y sin otros periféricos que consuman energía de la batería.

Disponibilidad: Todos los colonos adultos disponen de al menos una PDA. Las PDA más comunes tienen capacidades bastante limitadas (son tan potentes como un sistema de sobremesa de finales del siglo XX) y se usan principalmente como dispositivos de comunicación y para propósitos personales. Las PDA más potentes (diseñadas para ingenieros, programadores, etc.) son bastante más escasas que las PDA comunes, y las PDA más sofisticadas (como las que usan los científicos) son extremadamente raras. Las PDA suelen ser llamadas «Apples» («Manzanas»), porque una de las primeras PDA primitivas fue fabricada por una corporación terrestre con el nombre de esta fruta.

Condición típica: Aproximadamente el 30% de las PDA en uso (generalmente las más potentes) fueron fabricadas en la Tierra y se trajeron a Marte a bordo de las naves. Estas PDA están la mayoría en buenas condiciones, aunque algunas se han vuelto algo «caprichosas». Las PDA construidas en la colonia son muy fiables y generalmente son más robustas que los modelos terrestres (ya que fueron diseñadas para funcionar en la superficie de Marte, mientras que las terrestres fueron diseñadas para usarse dentro de las naves y las estructuras coloniales). Debe tenerse en cuenta que las PDA varían

mucho en capacidad y calidad. Algunos modelos (los que usan los niños) son poco más que un ordenador básico con una radio integrada, mientras que otros rivalizarían con la potencia de una estación de trabajo. Además, los usuarios tienden a personalizar mucho sus propias PDA.

Escáner Científico

El escáner científico es un aparato algo mayor que una PDA típica, que ha sido equipada con una amplia variedad de equipo de detección científico. Están diseñados para rastrear una gran variedad de tipos de radiaciones (pudiendo localizar la fuente de emisión y determinar su naturaleza), realizar análisis básicos de sustancias (tierra y aire, por ejemplo), grabar información (mediante una cámara y micrófono integrado), y se usa como un equipo auxiliar general para investigaciones científicas de campo. Los escáneres también se equipan con una gran base de datos (que puede ser adaptada para una misión en particular). En términos de juego, el escáner científico proporciona al usuario una bonificación de +10% cuando se usa en circunstancias apropiadas. Por ejemplo, un personaje con Geología obtendría un +10% a su tirada de Química cuando intentara determinar la composición química de una muestra utilizando el escáner. Existe una gran variedad de escáneres, adaptados para tareas concretas. Por ejemplo, un escáner puede especializarse para optimizar la detección de formas de vida. Los equipos de mantenimiento coloniales también llevan escáneres optimizados para su trabajo, pero se limitan para trabajos de mantenimiento.

No debería sorprender que los colonos tiendan a llamar «tricordios» [N. del T.: en el original «tricorders», en referencia a la serie de TV «Star Trek»] a los escáneres científicos.

Disponibilidad: Los escáneres científicos son infrecuentes y su uso se suele restringir a grupos científicos y exploradores.

Condición típica: Casi todos (el 96%) los escáneres científicos son de fabricación terrestre. A pesar de su antigüedad, la mayoría están en buenas condiciones, pero algunos se empiezan a desgastar y dan resultados variables. Estas unidades defectuosas dan un bonificador variable (+1D6% en lugar del +10% habitual) la mitad de las veces, y la otra mitad funcionan mal y de hecho dan un penalizador (-1D6%).

Traje espacial

El traje espacial protege a su usuario de la radiación, del calor, del frío y del vacío. El traje incluye una mochila ambiental que contiene una fuente de oxígeno, una batería, y el sistema de control ambiental. Un traje puede mantener a un usuario durante doce horas (mucho menos si el usuario realiza tareas extenuantes o si las condiciones ambientales sobrecargan el traje). El casco del traje está equipado con un transmisor-receptor de audio y video (alcance 800 km), visor polarizado y focos. Junto al traje se suele proporcionar una pistola de CO₂, 200 metros de cable reforzado (con un garfio en un extremo y un potente imán en el otro) y un equipo de parcheado. El traje proporciona seis puntos de armadura y es auto-sellable. El Guardián puede optar por dificultar ciertas tareas mientras se lleva un traje espacial.

Disponibilidad: Estos trajes son bastante raros y casi todos se encuentran en varias naves e instalaciones espaciales. Los trajes espaciales se asignan sólo en caso de necesidad, y a trabajadores y tripulación espacial que hagan un uso regular de ellos.

Condición típica: Casi todos (95%) los trajes son de fabricación terrestre. Aunque los originales tienen más de un siglo, han sido cuidados meticulosamente y en algunos casos superan sus especificaciones originales. Evidentemente, algunos de los trajes se han estropeado por el desgaste, y sufren algún tipo de problema en sus sistemas. Por ejemplo, un traje especialmente viejo o dañado, puede ver reducido su suministro de aire a la mitad debido a fugas, o puede que el sistema de control ambiental alterne entre el calor y el frío elevados. Los trajes demasiado peligrosos se desgüazan para su aprovechamiento. Los trajes fabricados en la colonia tienen capacidades muy variadas. Por ejemplo, algunos trajes tienen menos resistencia y no son auto-sellables. Puesto que estos trajes se hacen, literalmente, a mano, el Guardián tiene total libertad para determinar las características específicas de un traje local. Hay una colección de trajes originales en perfecto estado reservada para el retorno a la Tierra.

Traje espacial reforzado

El TER es muy parecido a un traje espacial convencional, salvo por su construcción más robusta, y puede mantener al usuario durante catorce horas. Un TER proporciona a su portador ocho puntos de armadura, tiene auto-sellado, incluye el equipo de un traje convencional, y además tiene un equipo de herramientas (con aquellas que son específicas para los propósitos del trabajador), así como las baterías que necesitan dichas herramientas. Algunos modelos incluyen un ordenador (principalmente aquellos usados en construcciones de precisión y que requieren cálculos matemáticos precisos). Al igual que con los otros trajes espaciales, el Guardián puede decidir dificultar ciertas tareas mientras se esté dentro de un TER.

Disponibilidad: Los TER son aún más raros que los trajes espaciales convencionales. Estos trajes se reservan a aquellos que trabajan en el espacio y se asignan sólo en caso de necesidad.

Condición típica: Aproximadamente el 98% de los TER es de fabricación terrestre y, por lo tanto, tiene más de un siglo de antigüedad. Al igual que los trajes espaciales convencionales, estos trajes tienen un buen mantenimiento, pero algunos sufren desperfectos considerables. Sin embargo, debido a la robusta construcción de los trajes, casi todos funcionan bastante bien. Los trajes de fabricación local varían mucho en sus capacidades, y suelen ser inferiores a los trajes terrestres. Hay una pequeña reserva de trajes originales, almacenada en perfecto estado.

Traje espacial blindado

El TEB es muy similar al TER y a los trajes convencionales, salvo porque es prácticamente una armadura. Puede dar soporte a su usuario durante dieciséis horas y lleva un suministro de comida concentrada (nada sabrosa, pero muy nutritiva). El TEB proporciona doce puntos de armadura, y tiene auto-sellado. Está equipado con un extenso equipo de herramientas y tiene una potente salida de energía que alimenta las herramientas y otros equipos. Algunos modelos llevan ordenadores integrados para el uso en diversas tareas. Al igual que con los otros trajes, el Guardián puede desear penalizar algunas habilidades a los personajes que lleven un TEB.

Disponibilidad: Los TEB son extremadamente raros y se asignan solamente en condiciones muy especiales. En estos casos, los trajes se toman en unas reservas especiales. Todos los TEB son de fabricación terrestre.

Condición típica: Los TEB rara vez se usan y soportan un trato muy cuidadoso. Unos pocos han sido dañados.

dos en accidentes y, una vez reparados, son los que se suelen utilizar. Los que están en perfecto estado se mantienen almacenados.

Pistola de CO₂

La pistola de CO₂ es una pieza habitual del equipo que viene con todo traje espacial y tiene el aspecto de una pistola automática sobredimensionada. El mango contiene un cartucho de CO₂, suficiente para 20 descargas de un segundo. Cada descarga es suficientemente potente para proyectar un objeto de la masa de un humano medio (incluyen un humano, por supuesto) y alterar su vector de vuelo. Las pistolas de CO₂ se suelen usar sólo en emergencias, mientras que en las operaciones EVA («Extra-Vehicular-Activities»), actividades externas a vehículos) habituales, que necesitan unos vuelos más prolongados, se usan los potentes impulsores.

Disponibilidad: Las pistolas de CO₂ son muy útiles, baratas y fáciles de construir, y son muy comunes en naves e instalaciones espaciales. En las colonias rara vez se encuentran, ya que son inútiles en un entorno de alta gravedad (salvo como extintores de emergencia). Cualquiera con acceso a un equipo de herramientas mecánicas podría hacer una en unas pocas horas.

Condición típica: Por su sencillo mecanismo, las pistolas de CO₂ están casi todas en muy buenas condiciones, salvo aquellas dañadas en accidentes.

Impulsor

Un impulsor es básicamente una especie de cohetes personal. Se acopla al traje del operador y le permite maniobrar a velocidades de hasta 150 km/h. Un tanque de combustible de un impulsor es suficiente para una hora de actividad normal, durando bastante menos durante actividades de alto consumo (como ser usado dentro del campo gravitatorio de la luna, lo cual reduciría su duración a la mitad). Los impulsores no tienen la fuerza suficiente como para sacar un objeto de masa humana de un campo gravitatorio como el de Marte. Un impulsor se puede usar como arma (en un entorno de baja gravedad) con una habilidad base del 35% y un daño de 2D6 (por quemaduras). Usado como un arma, el rango efectivo es de medio metro. El uso habitual de un impulsor viene regido por la habilidad de Actuar en Gravedad Cero o Baja y cualquier personaje con esta habilidad puede manejar un impulsor en condiciones normales.

Disponibilidad: Los impulsores son habituales en naves e instalaciones espaciales. Es típico que las naves pequeñas lleven un mínimo de dos, y que instalaciones mayores tengan unos cuantos. Por lo general, si una persona tiene una razón legítima para llevar un impulsor, lo puede conseguir con facilidad. No suelen estar disponibles en la colonia, ya que sólo tienen utilidad en el espacio.

Condición típica: Los impulsores tienen una tecnología muy simple y son muy fáciles de reparar con herramientas sencillas. Todos están en muy buenas condiciones y los fallos durante un uso normal son improbables.

Equipo de Parcheado

El equipo de parcheado se usa para reparar los daños en los trajes sin auto-sellado y para reparar trajes con auto-sellado gravemente dañados. Puede usarse incluso para parchear agujeros en los cascos de las naves y las bases. El equipo consiste en cuatro parches pequeños (de 10 cm de diámetro), cuatro medianos (de 20 cm de diámetro) y dos grandes (de 30 cm de diámetro), y un bote atomizador de disolvente. Para poner un

parche se despegan la banda protectora que cubre el lado adhesivo y se presiona sobre el agujero [N. del T.: como una tiritita]. El adhesivo químico se pega a casi cualquier superficie (incluido tejido vivo) instantáneamente, formando un sello hermético al aire. Para usar correctamente un parche en la típica situación de emergencia se requiere una tirada exitosa de la habilidad Actuar en Gravedad Cero o Baja, o quizá una tirada de Suerte, dependiendo de las circunstancias. La mayoría de los trajes espaciales vienen provistos de equipos de parcheado. Todas las naves y estructuras coloniales tienen equipos con parches metálicos de varios tamaños para reparaciones de mayor gravedad.

Disponibilidad: Los equipos de parcheado son extremadamente habituales y están disponibles en toda estructura humana sobre Marte.

Condición típica: Por su simplicidad y facilidad de fabricación, y debido a que son revisados regularmente, los equipos de parcheado están siempre en excelentes condiciones. Por supuesto, un equipo puede ser pasado por alto por algún inspector o los investigadores pueden olvidar revisar los suyos, dando pie a un problema crítico...

Armas

Mira Láser Avanzada «Constitution Arms»

Esta mira láser es una versión avanzada de las miras láser básicas desarrolladas a finales del siglo XX. El mecanismo de realimentación controlado por un microordenador proporciona al usuario los datos visuales necesarios para disparar con precisión. Usado como una mira telescópica, da un +10% a la probabilidad de dar con el arma que lo lleve. Si se usa como un puntero (como los punteros láser antiguos) proporciona un +5% a la probabilidad de dar con el arma en cuestión.

Giro-Rifle Avanzado «Constitution Arms» (GRACA)

Cadencia de fuego: 3 disparos por turno
Daño: 1D10 / variable
Alcance: 75 m
Munición: 16
Fallo: 99



Desarrollado por las Fuerzas Aéreas de los Estados Unidos a partir del Giro-Rifle «Constitution Arms», el GRACA se diseñó para combate en situaciones de baja y nula gravedad. Este arma dispara una variedad de munición de propelente en dos etapas. La primera etapa consiste en un cartucho proyector de gas que dispara la munición fuera del cañón del GRACA, y la segunda es un pequeño (aunque potente) cohete químico que acelera el proyectil hasta su máxima velocidad.

Hay cuatro tipos de munición especial para el GRACA: perforante, postas, de seguridad, y explosiva. La perforante consiste en agujas de Cadmio que infligen 1D10 de daño, pero tratan el blindaje como un cuarto de su valor original. Esta munición está diseñada para perforar trajes y cascos de vehículos. Las postas funcionan como cartuchos de escopeta de 12 (usar las estadísticas de alcance y daño de una escopeta de este calibre). La munición de seguridad inflige 1D8 de daño y

trata el blindaje como el doble de su valor. La munición explosiva consiste en un pequeño dispositivo explosivo que inflige 1D10 de daño al objetivo y 1D3 de daño de fragmentación a todo aquello que se encuentra a medio metro de lugar del impacto.

La principal propiedad del GRACA es su poco retroceso y sistema de estabilización integral que tan sólo penaliza con un -4% los disparos en baja y nula gravedad (-2% apoyado). Se puede mezclar munición de distintos tipos en el mismo cargador, pero sólo pueden dispararse en orden. Por defecto todos los GRACA incluyen una mira láser avanzada.

Giro-Pistola Avanzada «Constitution Arms» (GPACA)

Cadencia de fuego: 3 disparos por turno
Daño: 1D8 / variable
Alcance: 30 m
Munición: 8
Fallo: 99

Al igual que el GRACA, el GPACA se diseñó para combate en baja y nula gravedad. Es una pistola sobredimensionada que dispara una versión reducida de la munición del GRACA. La perforante inflige 1D8 de daño y reduce el blindaje a la mitad, las postas equivalen a cartuchos de escopeta del 20 (con un alcance básico de 8 metros), y la de seguridad inflige 1D6 de daño (y se dobla el valor del blindaje). La munición explosiva inflige 1D8 de daño y no causa daño por fragmentación.

El retroceso del GPACA es muy bajo y el arma incluye un estabilizador especial que reduce las penalizaciones al -2% en combate en baja y nula gravedad (-1% apoyado). Los GPACA también incluyen una mira láser avanzada.

Disponibilidad y condiciones típicas de las armas:

Las GRACA y GPACA son bastante raras. A lo largo del éxodo se enviaron a Marte menos de 50 GRACA y 75 GPACA. Estas armas avanzadas están reservadas para el personal de seguridad colonial y están fuertemente reguladas. Aunque las armas han sido usadas por los cuerpos de seguridad durante más de un siglo, fueron bien construidas y han tenido un buen mantenimiento. Sin embargo, el paso del tiempo ha acabado afectando a las armas y un arma puede tener un valor de fallo de 0% a 5% (1D6-1) mayor que en un principio. Las municiones de tipo especial para las armas son bastante infrecuentes y tienen que ser fabricadas por encargo. Los equipos de seguridad suelen usar solamente munición sólida simple. Esta munición tiene las mismas propiedades que la perforante (1D10 para GRACA, 1D8 para GPACA), pero tratan el blindaje de un modo normal. La munición especial debe solicitarse en cada caso y se proporcionará sólo si está claramente justificado.

Los colonos suelen recurrir a armas de fabricación local (similares en calidad a las armas de finales del siglo XX) para su defensa personal. Suelen ser pistolas ligeras (equivalente a una pistola de 9mm), subfusiles (equivalente a una Ingram Mac 10) y rifles de asalto (equivalente a un M16A1). Suelen tener un valor de fallo de 0% a 9% (tira 1D10, y trata el 10 como un 0) mayor que su equivalente del siglo XX). Debido a la poca cantidad de materiales disponibles, estas armas caseras tampoco son muy comunes y suelen estar reservadas para aquellos que trabajen fuera de las áreas habitadas (como los granjeros Ohto y aquellos asignados para buscar más ruinas). No sólo son escasas las armas, también hay muy poca munición disponible, por lo que se dispara sólo cuando es absolutamente necesario. Por supuesto,

armas convencionales como cuchillos y porras son fáciles de encontrar.

Vehículos

Hummingbird (vehículo de impulso vertical)

El Hummingbird tiene el tamaño de una pequeña furgoneta del siglo XX y usa cuatro motores de impulso vertical que le permiten flotar (y girar) y dos motores eyectores para su propulsión principal (los motores se equipan con un sistema de suministro de oxígeno para la combustión). Los impulsores verticales permiten que el vehículo flote y maniobre con gran precisión.

Un Hummingbird puede llevar dos tripulantes y hasta seis pasajeros, o bien una cantidad similar de carga. El vehículo lleva una buena variedad de sistemas electrónicos, entre los cuales se incluye un radar, un sistema de visión nocturna, y otros equipos de orientación. Los Hummingbirds se usan como transporte rápido de personal y carga, están herméticamente cerrados y pueden mantener en su interior a ocho personas durante doce horas. En caso de emergencia se puede sellar la escotilla de acceso, convirtiendo el habitáculo una cámara de aire segura, algo tosca pero funcional.

Para pilotar un Hummingbird se requiere la habilidad Pilotar Aeronave. Con los depósitos llenos y una carga estándar, el Hummingbird puede alcanzar una velocidad de 480 km/h y tiene autonomía para unos 1600 km (2400 km si se usa combustible de aviación en lugar del producido por microorganismos adaptados).

Disponibilidad: Hay un total de seis Hummingbirds operativos en Marte. Su uso se suele restringir a las situaciones en las que la velocidad es vital (como operaciones de rescate), principalmente por su alto consumo de combustible.

Condición típica: A pesar de su antigüedad superior a un siglo (todos fueron fabricados en la Tierra), los Hummingbirds disponibles se mantienen en buenas condiciones, gracias a un cuidado y mantenimiento constantes. Todos tienen sus pequeños achaques, pero son bastante fiables.

Land Rover

El Land Rover es un vehículo terrestre de seis ruedas diseñado para el transporte de carga y pasajeros. Uno de ellos puede llevar hasta doce pasajeros (además del piloto y el copiloto), o una cantidad equivalente de carga. Su equipo incluye elementos de orientación electrónica y control ambiental del interior. Los Land Rovers también tienen una pequeña escotilla sellada por la que puede pasar una persona agachada. Los Land Rovers adaptados para trabajo científico o exploración suelen equiparse con unos pequeños camarotes (básicamente unas literas, una pequeña cocina y una zona de aseo) y una escotilla mayor.

Los Land Rovers funcionan con un motor eléctrico muy eficiente que les da una velocidad punta de 55 km/h durante unas diez horas. Disponen de una placa solar que puede recargar la batería en una proporción de 5 a 1 (ocho horas de recarga solar proporcionan una hora de funcionamiento [N. del T.: Errata en el original, posiblemente sea «cinco horas de recarga proporcionan una hora de funcionamiento»]). Se pueden también recargar de una fuente de energía de la colonia (como el reactor principal de la colonia) en una proporción de 1/4 a 1 (en dos horas y media se carga la batería para diez horas).

Disponibilidad: Hay un total de trece Land Rovers operacionales en Marte. Dos están asignados para uso

científico y exploración, y el resto se usan para transportar carga o pasajeros. Los Land Rovers, al igual que otros recursos coloniales, se asignan conforme a las necesidades.

Condición Típica: Todos los Land Rovers tienen más de cien años, y se nota. Han sido sometidos a mucho trabajo a lo largo de los años y la mayoría sufren algunas pérdidas en su casco y otros fallos menores. El Consejo ya ha comenzado planes para producir vehículos de reemplazo usando un motor de nuevo diseño.

Mini-Buggy

Un mini-buggy es un pequeño vehículo con ruedas inflables, diseñado para llevar hasta cuatro personas por el abrupto terreno de Marte. Los mini-buggies son poco más que ruedas, motor y un limitado sistema de control, expuesto a la atmósfera de Marte, por lo que es necesario usar algún tipo de traje protector mientras se pilota uno de estos vehículos. Los mini-buggies funcionan con un motor similar al de los Land Rover, con una velocidad punta de 40 km/h y una autonomía de doce horas. No tienen paneles solares y necesitan recargarse de las fuentes de energía de la colonia.

Disponibilidad: Los mini-buggies son medianamente comunes y suelen estar disponibles si surge la necesidad.

Condición Típica: Aproximadamente el 70% de los mini-buggies existentes son de fabricación terrestre, y la mayoría empiezan a acusar el desgaste. Por ejemplo, algunos de ellos tienen baterías de menor duración y otros tienen una velocidad punta de 25 km/h. El resto de los mini-buggies son de fabricación colonial y varían enormemente en calidad. Algunos utilizan prototipos de los nuevos motores y tienen baterías que duran veinte horas y alcanzan los 55 km/h, mientras que otros usan motores remendados y sus baterías duran unas cuatro horas.

Planeador Espacial Clase «Flying Sparrow»

El Flying Sparrow es un pequeño planeador espacial que fue diseñado durante un proyecto conjunto entre Corea y Estados Unidos para su uso en Marte. Los planeadores espaciales se idearon como naves de aterrizaje sobre el suelo marciano desde la nave nodriza, pero han acabado usándose para el transporte general de carga y personal. Los planeadores espaciales son capaces de despegar y aterrizar en pistas sorprendentemente cortas y son muy robustos.

En un Flying Sparrow hay espacio para cuatro tripulantes y veinte pasajeros, más otros diez si se pone un

módulo de pasajeros en el compartimento de carga. Los planeadores están diseñados tanto para vuelo atmosférico como para vuelo espacial, y se consideran pequeños aviones a propósitos de juego.

Disponibilidad: Hay cinco Sparrows operativos en Marte. Su uso está restringido y su acceso controlado por el Consejo Colonial.

Condición Típica: Cuatro de los cinco planeadores están en buenas condiciones, a pesar de su antigüedad y el duro trabajo al que se han visto sometidos a lo largo de los años. El quinto planeador se vió envuelto en un aterrizaje forzado hace algún tiempo y desde entonces ha sufrido numerosos problemas técnicos. El Consejo a designado este vehículo para desguace y sus partes se aprovecharán para mantener funcionales los otros cuatro planeadores.

Vehículo Orbital Clase Victoria

El navío Clase Victoria es un vehículo orbital típico. Aunque por su nombre podría interpretarse que sólo se usa en órbita, el hecho es que actualmente se usa para transportar carga y pasajeros a muchos lugares fuera de la atmósfera marciana, como la estación espacial y las bases establecidas en las lunas de Marte (Fobos y Deimos). Un Victoria tiene espacio para treinta y seis personas (treinta y dos pasajeros y cuatro tripulantes). Si se añade un módulo de pasajeros en la bodega de carga, caben dieciocho personas más.

Aunque un vehículo orbital puede hacer una entrada en atmósfera en caso de emergencia (lo cual es extremadamente peligroso incluso en las mejores condiciones), no está diseñado para ello. Estos vehículos fueron ensamblados en órbita y fueron contruidos con la intención de permanecer en el espacio durante toda su existencia. En términos de juego, un vehículo orbital se maneja como una pequeña nave espacial.

Disponibilidad: Actualmente hay dos vehículos Victoria en Marte, el «Hope» («Esperanza») y el «Destiny» («Destino»). Están bajo en control del Consejo Colonial y su acceso está restringido.

Condición Típica: Aunque tienen más de un siglo de antigüedad, los dos Victorias están en buenas condiciones, gracias al constante mantenimiento del que son objeto. Como es de suponer, el tiempo no ha sido del todo benévolo con los navíos y han adquirido diversos problemillas a lo largo del tiempo. Por ejemplo, cuando el Destino se pone en marcha, las luces interiores parpadean durante varios minutos, lo que es bastante enervante para los pasajeros. A pesar de estos pequeños fallos, ambos navíos son muy valiosos en el espacio.