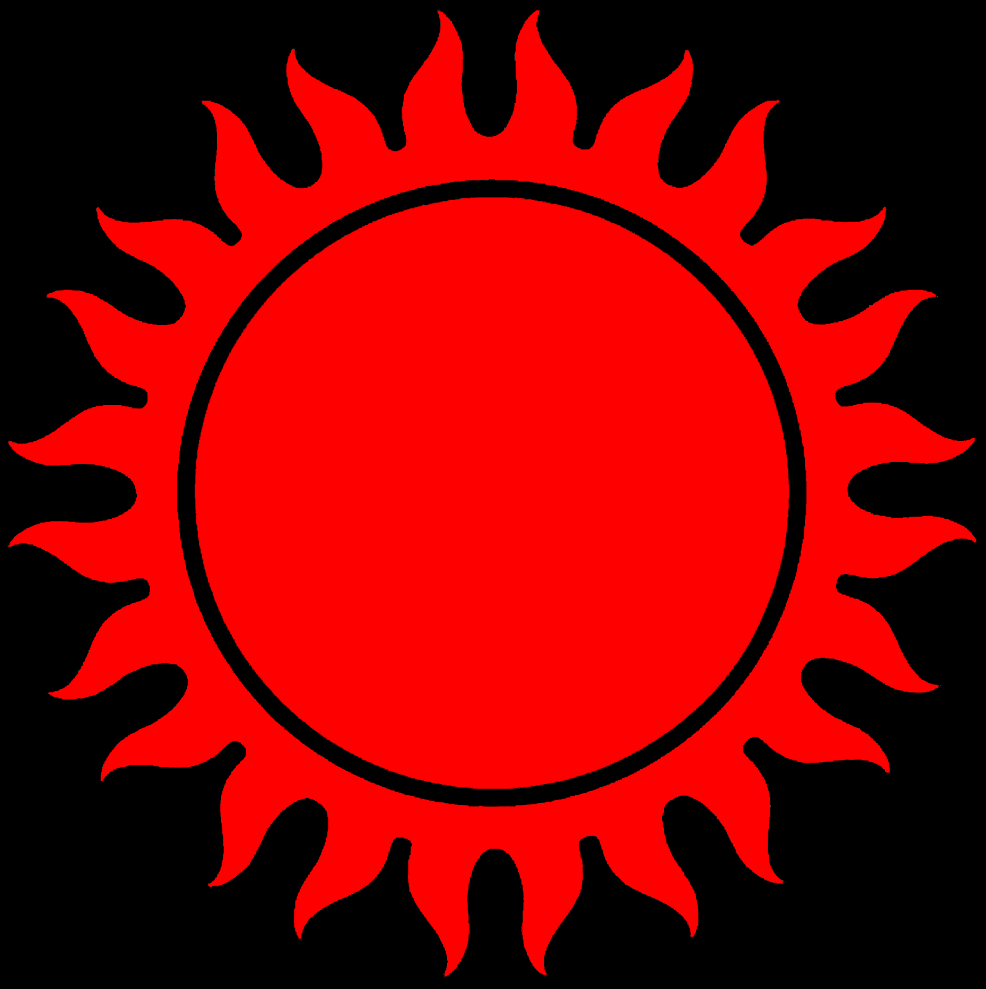
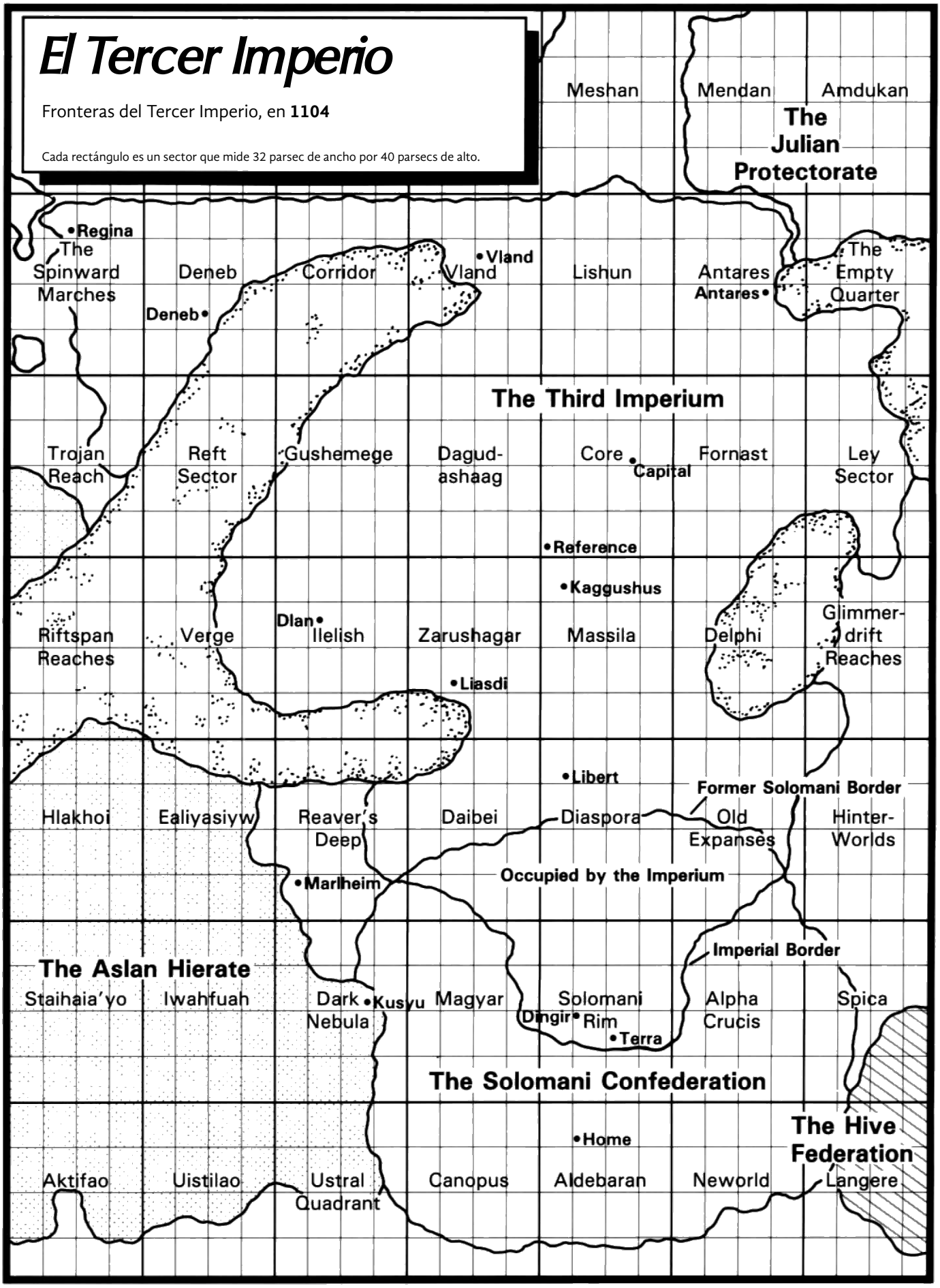
TRAVELLER

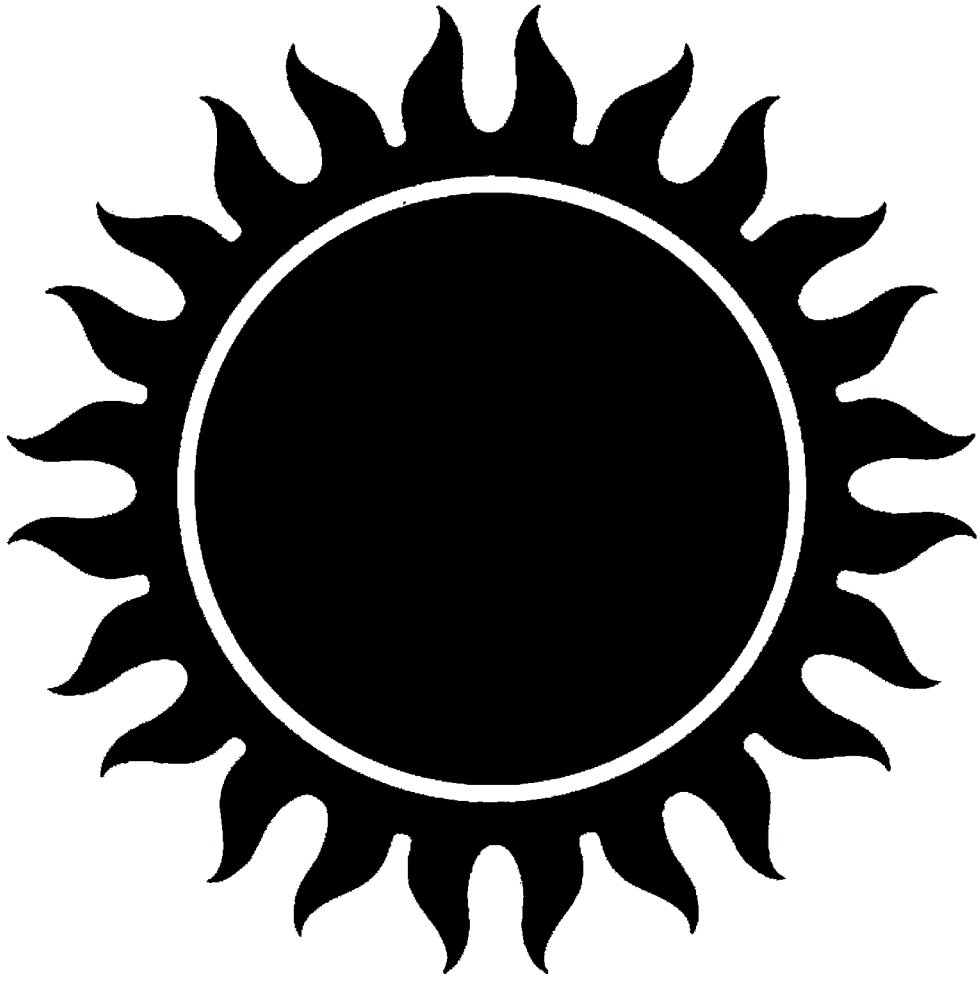


Aventura 0

LA FRONTERA IMPERIAL


El Tercer Imperio
Fronteras del Tercer Imperio, en 1104
Cada rectángulo es un sector que mide 32 parsec de ancho por 40 parsecs de alto.
Meshan
Mendan
Amdukan
The Julian Protectorate
•Regina
The Spinward Marches
Deneb
Corridor
•Vland
Vland
Lishun
Antares
Antares•
The Empty Quarter
Deneb•
The Third Imperium
Trojan Reach
Reft Sector
Gushemege
Dagud-ashaag
Core
Capital
Fornast
Ley Sector
•Reference
•Kaggushus
Dlan•
Ilelish
Riftspan Reaches
Verge
Zarushagar
Massila
Delphi
Glimmer-drift Reaches
•Liasdi
•Libert
Former Solomani Border
Hlakhoi
Ealiyasiyw
Reaver's Deep
Daibei
Diaspora
Old Expanses
Hinter-Worlds
•Marlheim
Occupied by the Imperium
Imperial Border
The Aslan Hierate
Staihaia'yo
Iwahfuah
Dark Nebula
•Kusyu
Magyar
Solomani
Dingir•
Rim
•Terra
Alpha Crucis
Spica
The Solomani Confederation
•Home
The Hive Federation
Aktifao
Uistilao
Ustral Quadrant
Canopus
Aldebaran
Neworld
Langere

TRAVELLER



Aventura 0

LA FRONTERA IMPERIAL

Este documento es una adaptación y remaquetación de la aventura introductoria **La Frontera Imperial**, que aparecía en la edición **Deluxe** del **Traveller *Classic*** (que fue publicada en castellano por **Diseños Orbitales**, en 1989). A esta aventura se le han añadido datos provenientes del **Supplement 3: *The Spinward Marches***.

Traveller es una marca registrada de **Far Future Enterprises**, y su uso en este documento es realizado sin permiso. Los textos, imágenes e ilustraciones utilizados en la realización de este documento son también utilizados sin permiso, y los derechos sobre ellas pertenecen a sus respectivos autores.

Este documento se ha realizado sin ánimo de lucro.

003 **LA FRONTERA IMPERIAL**
004 Creación de Personajes
005 Recién Licenciados
006 Equipo
007 La Astronave
008 Iniciando la Aventura

011 **LA PELEA**
013 La Oficina de Galadden
014 La Misión

019 **LA MARCA ESPIRAL**
022 Subsector A : ***Chronor***
024 Subsector B : ***Jewell***
026 Subsector C : ***Regina***
028 Subsector D : ***Aramis***
030 Subsector E : ***Querion***
032 Subsector F : ***Vilis***
034 Subsector G : ***Lanth***
036 Subsector H : ***Rhylanor***
038 Subsector I : ***Darrian***
040 Subsector J : ***Mundos Gladios***
042 Subsector K : ***Lunion***
044 Subsector L : ***Mora***
046 Subsector M : ***Five Sisters***
048 Subsector N : ***Distrito 268***
050 Subsector O : ***Glisten***
052 Subsector P : ***Trin's Veil***
054 Lectura del PPU

055 **EMPRENDIENDO AVENTURAS**

061 **EXPLORADORA/ENLACE AURORA**
062 Exploradora/Enlace (Tipo S)
067 Disposición Interior
071 Información y Detalles Suplementarios

075 **COMPUTADOR BIBLIOTECA**
096 Cronología Imperial

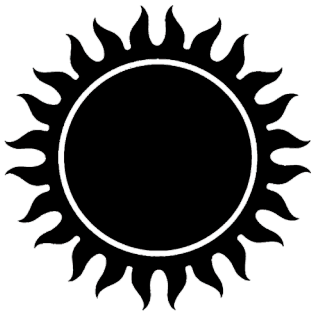
097 FORMULARIO TAS 2

Mis más sinceros agradecimientos a toda la gente que ha colaborado en la revisión de este documento, ellos ya saben quienes son ;)

Dedicado, con todos mis respetos, a **Papa Foxtrot**.
#no-hay-huevos

La Frontera Imperial

La **Frontera Imperial** se encuentra en el límite de un Imperio interestelar de grandes dimensiones y forma irregular. El nombre exacto de esta región del espacio es **La Marca Espiral**, que recibe este nombre por encontrarse en la misma área fronteriza del Imperio, en la dirección de la espiral de rotación de la galaxia. Esta región, que contiene cientos de sistemas planetarios, es la representada en el mapa de sector incluido, y será el marco de esta *aventura introductoria* en el universo de **Traveller**.



El símbolo del Tercer Imperio, el **Sol Imperial**, fue adoptado por **Cleon I** (el primer Emperador) en el año Cero Imperial. Originalmente, los estandartes Imperiales mostraban un sol amarillo sobre fondo negro, la representación del sol del planeta Capital sobre el transfondo negro del espacio.

En el 247, los **Eliyoh** (una raza alienígena) fue absorbida pacificamente por el Imperio. Para los Eliyoh, el estandarte Imperial resultaba indistinguible; su visión captaba tan sólo el espectro infrarrojo más extremo, por lo que les era imposible distinguir el amarillo del negro. La Emperatriz Porfiria decretó por ese motivo que el Sol Imperial no tendría color oficial, y que podría representarse en cualquier color.

Esta aventura está diseñada con vistas a su uso por jugadores principiantes, por lo que proporciona breves descripciones de un gran número de aspectos que pueden tener las aventuras de rol de ciencia-ficción en Traveller. Árbitro y jugadores deberán estar familiarizados con el reglamento; el árbitro deberá además familiarizarse con el guión y contenido de esta aventura. Tras esto, la aventura estará lista para dar comienzo.

Material Necesario: Como se indica en el reglamento, existe una gran variedad de materiales que pueden resultar muy útiles en el transcurso de cualquier aventura. En esta resultará muy útil disponer de papel pautado, lápices y papel milimetrado. Todos los participantes deberán disponer de un par de dados de seis caras. El árbitro deberá disponer también de un cuaderno de notas para llevar control de los progresos del grupo de aventureros; el juego de la aventura completa será de una considerable duración, desarrollándose en el transcurso de varias sesiones de juego.

Otros suplementos de la línea de libros de **Traveller** profundizan en la creación de las diversas clases de personajes, creando nuevas opciones y posibilidades para los mismos.

Creación de los Personajes

El primer paso para jugar a Traveller es crear personajes. El Libro básico proporciona todas las reglas necesarias para la creación de personajes, y cada uno de los jugadores tendrán en primer lugar que crear su propio personaje para esta primera aventura. Los jugadores deberán anotar cuidadosamente toda la información relativa a sus personajes, y mantenerla a su alcance en todo momento. Es posible utilizar el **Formulario TAS 2** de Historia y Datos Personales para este propósito, que se puede encontrar al final de esta Aventura.

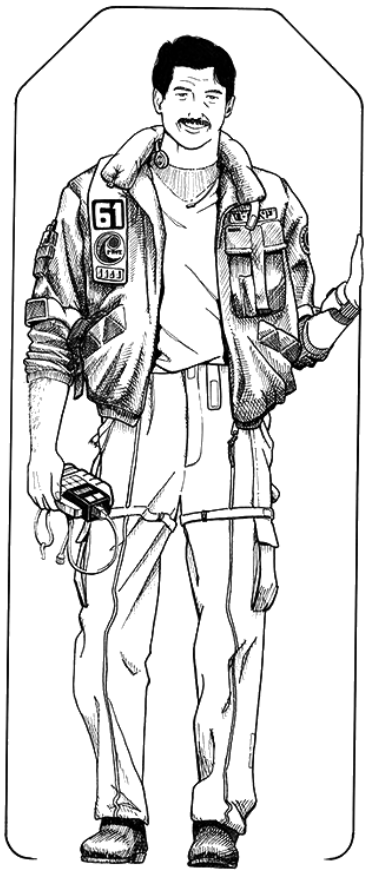
El Explorador: Uno de los miembros del grupo de aventureros deberá ser un Explorador; el guión de la aventura supone que este personaje dispone de una astronave **Exploradora/Enlace Tipo S** que será el medio de transporte del grupo de aventureros. El árbitro tendrá que sugerir a los jugadores que alguno de ellos intente crear un personaje que ingrese en este servicio. Si, tras la creación de uno o más Exploradores ninguno recibe una Exploradora/Enlace Tipo S como beneficio al licenciarse, el árbitro deberá asignar una a cualquiera de los personajes Exploradores sin tener en cuenta los resultados de las Tiradas de licenciatura, para permitir que la aventura progrese.

Nota para el Árbitro: El árbitro debe estar preparado para alterar las circunstancias siempre que esta alteración tenga como objetivo que la aventura siga su curso. Tales cambios impuestos por el árbitro no deberán influir en las decisiones de los jugadores, ni utilizarse para proporcionar regalos o soluciones a los aventureros; el árbitro tan solo deberá intervenir de este modo cuando no haya otra alternativa razonable y la situación lo precise. Si el árbitro así lo desea, y está dispuesto a adaptar el guión de la aventura para ello, existen varias alternativas. Por ejemplo, uno de los miembros del grupo puede ser un personaje

veterano de la **Armada Mercante** que disponga de un **Carguero Independiente Tipo A**; en este caso, las actividades de comercio y especulación serán más frecuentes en el transcurso de la aventura. Una vez cada jugador dispone de su personaje, la aventura está lista para dar comienzo. Al ser posiblemente el primer contacto de todos los participantes con el juego, lo más recomendable es situar a todos los personajes juntos en una misma situación inicial e informarles de lo que está ocurriendo. La información presentada en la sección **Recién Licenciados** (a excepción de las *Notas para el Árbitro*) tendrá que proporcionarse a los jugadores. Algunas partes de esta información pueden leerse directamente a los jugadores, mientras que otras deberán presentarse de otras formas.

RECIÉN LICENCIADOS

Los personajes se encuentran al final de un periodo de sus vidas y se disponen a emprender uno nuevo. Acaban de licenciarse de su servicio, han cobrado sus pagas finales y tienen en su poder el equipo y recuerdos importantes acumulados durante este.



Todos se hacen la misma pregunta: "*¿Que voy a hacer a partir de ahora?*" Todos los personajes se han licenciado en **Regina** (1920-A788899-A), un mundo Rico, capital del Subsector de **Regina**. El planeta es un importante nexo en las rutas de navegación comercial y centro de importante actividad de la Armada Espacial y del Servicio de Exploración Interestelar. Es muy frecuente que los personajes de cualquier servicio se licencien en este planeta. Puede suponerse que todos los componentes del grupo de aventureros se conocen bien, quizás por una amistad de varios años, o por haberse conocido casualmente en el centro de licenciamiento o en cualquier otra situación. Obviamente, todos los personajes han decidido agruparse para emprender la búsqueda de fortuna, poder,

gloria o simplemente entretenimiento. A pesar de todo, la pregunta sigue formulándose: *¿a dónde ir?*

Equipo

El primer pensamiento de cualquier personaje, con una paga de licencia quemándole el bolsillo, será probablemente obtener equipo. Hay muchos objetos que merecen consideración, que se encuentran en la extensa lista de equipo del Libro Básico (pág. 95). La mayoría están probablemente a la venta en Regina. Cada personaje deberá estudiar la lista de equipo y de armas, y considerar el efectuar algunas compras. Prácticamente cualquier objeto listado de **Nivel Tecnológico 10** o inferior (Regina tiene NT10) estará posiblemente a la venta en el planeta. La única excepción es el armamento; Regina posee un **Nivel Legal de 9**, por lo que las autoridades aplican estrictos controles en la posesión de armas. El simple intento de adquirir un arma puede representar problemas con la justicia. Por todo ello, lo más razonable será postergar la compra de armas hasta llegar a un planeta más permisivo.

Nota para el Árbitro: Si algunos de los personajes se licenciaron con armas, posiblemente podrán conservarlas, pero no llevarlas consigo. Es posible dejarlas en consigna en el astropuerto de Regina, almacenadas en compartimientos cerrados a disposición del público, o también es posible dejarlas en el armero de a bordo de la astronave. Si cualquiera de los aventureros insiste en conservar sus armas consigo, o en efectuar compra de armas mientras el grupo se encuentra en Regina, el árbitro deberá efectuar una Tirada contra el Nivel Legal de Regina (9 o menos): si la Tirada se efectúa con éxito, el personaje será detenido por la policía, que confiscara el arma o armas y pondrá en libertad al personaje tras imponerte una fianza equivalente al valor de compra del arma o armas.

Los personajes deberán considerar los efectos del peso del equipo en su carga individual, y también en el espacio de carga disponible en la Exploradora/Enlace. Es frecuente que los grupos de aventureros compartan dinero y equipo para beneficio de todos. Los préstamos de dinero para permitir la compra de equipo son también normales.

Del mismo modo, algunos personajes adquieren equipo para el uso común del grupo (como raciones, intercomunicadores, refugios) y permiten su uso por parte de todos los miembros. Ésta es una actitud muy positiva, pero es recomendable que los personajes que efectúen la compra tomen nota de su contribución al bienestar del grupo, e intenten recuperar su parte proporcional cuando las finanzas del grupo sean de mayor volumen.

La Astronave

Uno de los miembros del grupo dispondrá de una astronave; probablemente se tratara de una **Exploradora/Enlace Tipo S** excedente del **Servicio de Exploración Interestelar**. Antes de que la aventura siga desarrollándose, será útil que los personajes se familiaricen con la astronave y su disposición interior, ya que esta será su hogar en los meses venideros. El capítulo dedicado a la Exploradora/Enlace incluye planos de las cubiertas, información sobre el equipo de la astronave y datos sobre su rendimiento y necesidades de mantenimiento.

Nota para el árbitro: En este punto el personaje propietario de la astronave puede hacerse cargo de mostrar la Exploradora/Enlace al resto de aventureros. El personaje puede indicar a los demás la distribución interior de la astronave utilizando los planos de las cubiertas, asignar a cada uno su cabina, y mostrarles donde se encuentran las esclusas de aire de salida al exterior y los diversos controles de a bordo. Al mismo tiempo, el personaje puede determinar que otros

miembros del grupo pueden ayudarle como tripulantes, preguntándoles de que habilidades y experiencia disponen que puedan ser útiles para la operación de la astronave. El miembro del grupo más experimentado en Ingeniería puede ser designado Ingeniero; el personaje con más experiencia en la conducción de Voladoras será el encargado de pilotar la Voladora de la que dispone la Exploradora/Enlace. Tras concluir la familiarización con la astronave y designar a la nueva tripulación, la aventura puede continuar, iniciándose la siguiente fase.

INICIANDO LA AVENTURA

Cualquier aventura estructurada apropiadamente debe disponer cierta libertad de acción para que el grupo de aventureros pueda moverse y llevar a cabo las actividades que crea convenientes dentro y fuera de la trama general de la aventura. Una vez los personajes se han familiarizado con sus compañeros y se han equipado convenientemente, aun deberán enfrentarse a su problema más fundamental: *¿qué actividad emprenderá el grupo?*

Las Aventuras oficiales de **Traveller** son buenos modelos para estructurar aventuras diseñadas por el Árbitro.

Las respuestas más normales en las primeras sesiones de Traveller son *la búsqueda del Instituto Psi* o el *iniciar operaciones comerciales* especulando con cargas para obtener rápidos beneficios. Si los jugadores creen que saben que es lo que quieren hacer, el árbitro debe permitirles confiar en su instinto. El árbitro no debe preocuparse si los aventureros no siguen desde el principio la trama exacta de la aventura. Tarde o temprano los jugadores decidirán buscar un patrón. Cuando esto ocurra, la aventura estará en marcha otra vez.

- **El Instituto Psi**: Encontrar una organización subsidiaria del Instituto Psi en Regina será difícil; estas organizaciones tan solo se encuentran en planetas con un Exponente de Población de 9+ y nunca son fáciles de en-

contrar. El grupo puede emprender de inmediato un viaje al mundo con Exponente de Población 9+ mas próximo (podrá aplicarse un MD+1 por cada nivel de población superior a 9). Tras determinar la existencia de una organización subsidiaria del Instituto Psi en un planeta, la siguiente dificultad sera dar con sus dependencias.

Nota para al Árbitro: Hay que tener presente que la actividad relacionada con el Potencial Psi es considerada ilegal en el Imperio, y que el grupo está buscándose problemas si llevan a cabo con mucha intensidad la búsqueda del Instituto Psi. El árbitro deberá efectuar Tiradas contra el Nivel Legal del planeta (o planetas) en los que la búsqueda tenga lugar. Si las Tiradas se efectúan con éxito, la policía hostigará al grupo mientras este se empeñe en proseguir la búsqueda. Si los aventureros consiguen localizar el Instituto Psi, habrán cumplido su objetivo más inmediato, y podrán intentar recibir adiestramiento.

El **Instituto Psi** es una organización dedicada por entero a la investigación de los poderes de la mente.

Desafortunadamente, existe un grave prejuicio en la sociedad imperial en contra de esta actividad, por lo que el Instituto Psi y sus subsidiarias operan en una extrema clandestinidad, por lo que entrar en contacto con esta organización o sus subsidiarias es extremamente difícil.

- **Comercio y Especulación**: Comprar barato y vender caro es la regla básica del comerciante. Siempre que una astronave va de un lugar a otro, existe la posibilidad de que la tripulación pueda embarcar una carga de artículos baratos que puedan venderse con beneficios en su destino. Las operaciones comerciales se describen en la pág. 174 del Libro Básico.

  Nota para el Árbitro: El comercio y la especulación se convierten frecuentemente en un objetivo por ellos mismos. Ciertamente esta actividad promete ingresos relativamente fáciles desde el principio, si el grupo cuenta con un capital inicial adecuado. En las fases iniciales del juego, el árbitro puede desear manipular la situación para acomodar las condiciones iniciales de la aventura. Si los personajes necesitan dinero, puede relajarse la aplicación de algunas reglas para que los jugadores puedan efectuar com-

pras con más facilidad (¡pero habrán de evitarse los negocios milagrosos o gratuitos!); si parece que el comercio es de un interés excesivo para los jugadores, el árbitro deberá aplicar las reglas estrictamente para hacer las operaciones de especulación mas difíciles.

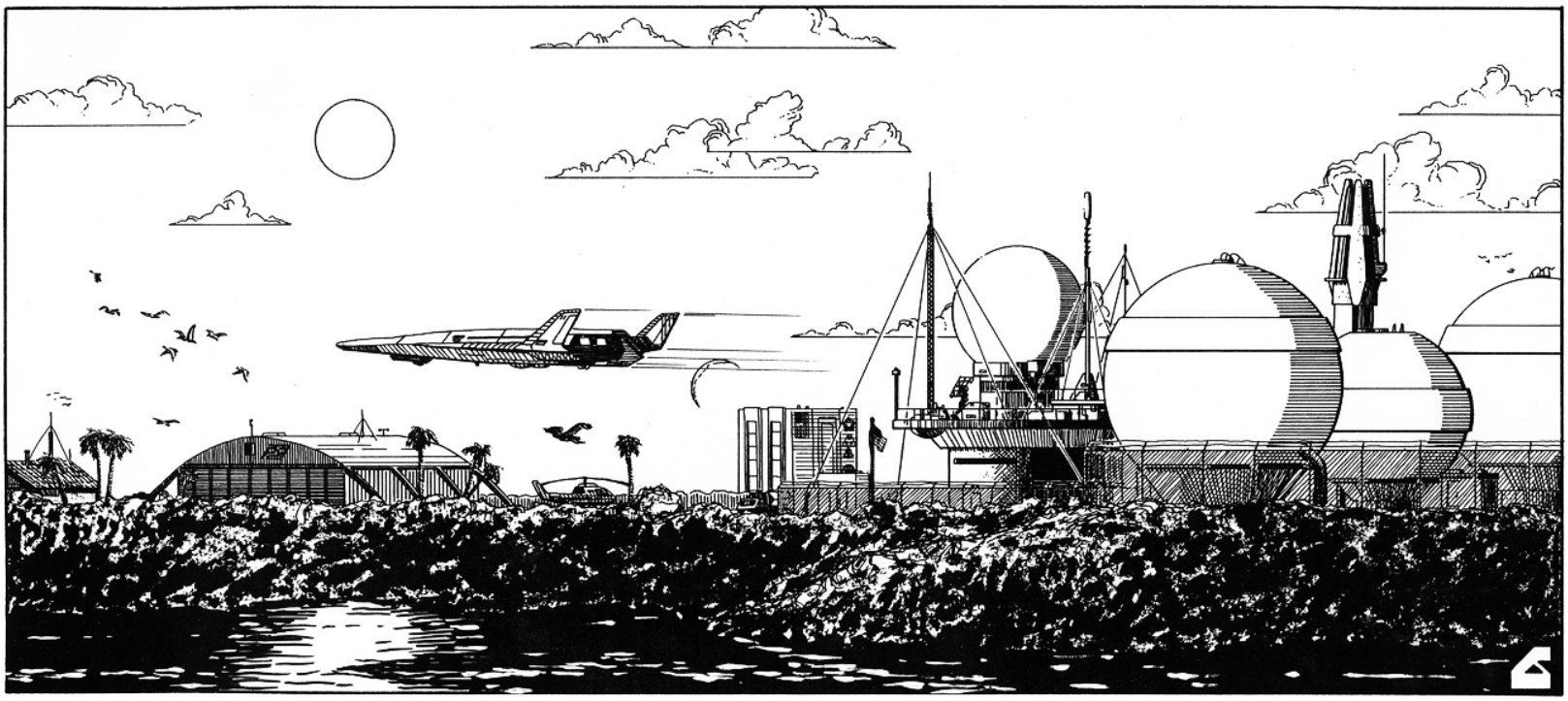
- **El Patrón**: La sección *Patrones y misiones* del Libro Básico, pág. 86, proporciona una respuesta obvia a la búsqueda de una actividad que emprender: buscar un Patrón. Cualquier grupo de aventureros puede invertir su tiempo en la búsqueda de un patrón. La búsqueda de un patrón exige invertir el tiempo en incrementos de una semana. Los aventureros frecuentaran tabernas, cafés, clubs, las dependencias de la Traveller's Aid Society, y otros lugares públicos.

  Nota para al Árbitro: La situación específica que proporciona un Patrón en la página siguiente está ya planificada y lista para su uso. Sencillamente deberá decir al grupo de jugadores "*Estáis sentados en una mesa en la taberna Starhaven ...*"

Cualquier patrón que decida contratar a un grupo de aventureros les informará de la tarea que desea se lleve a cabo, y les proporcionará apoyo financiero para costear cualquier gasto razonable relativo a la tarea a cumplir.

Los aventureros son contratados a veces para tareas rutinarias, como guardias a sueldo; en otras ocasiones, pueden ser contratados para recuperar objetos de valor.

Por norma general, el trato establecerá que el patrón recibirá el objeto para cuya recuperación contrató a los aventureros, y estos recibirán su sueldo, y adicionalmente podrán conservar cualquier otro botín adquirido en el transcurso de su trabajo.



LA PELEA

La taberna **Starhaven** es uno de los muchos locales de este tipo que pueden encontrarse en el área astroportuaria. Está a pocos metros del acceso principal de personal del astropuerto de **Regina**. La avenida que se abre tras la entrada de personal conecta con varios almacenes pertenecientes a las diversas líneas comerciales interestelares, con la base del Servicio de Exploración Interestelar, con la base Naval y con las áreas de astillero del astropuerto. Por ello, esta taberna es un punto de encuentro ideal para una enorme variedad de personas. Algunas tabernas tienen su clientela principal en los oficinistas del astropuerto; otras en los trabajadores del astillero; otras en los oficiales de la Armada Espacial. La clientela principal de Starhaven está compuesta en su enorme mayoría por personal del Servicio de Exploración.

Parece que un grupo de individuos bastante alborotado que se encuentra en la taberna esta noche no tan solo no pertenece al Servicio de Exploración, sino que además les tiene una abierta antipatía. Está claro que han elegido un mal sitio para pasar la velada emborrachándose, y tras unos 15 minutos de pequeñas gamberradas un Explorador les dice que se calmen. No lo hacen así; en lugar de eso, continúan con una poco grata y ofensiva comparación entre los Exploradores y el Ejército, en un tono lo bastante alto como para que toda la clientela pueda oírla. Pocos minutos más tarde, el mismo Explorador les dice que se marchen. Como es lógico, se produce de inmediato una pelea en la que participan todos los clientes, incluido el grupo de aventureros.

Sistemas de Calendario

La *Referencia del Computador Biblioteca* sobre **Sistemas de Calendario** describe el funcionamiento del Calendario Imperial.

Es aconsejable su uso por parte de árbitro y jugadores, ya que corresponde con las fechas presentadas en esta Aventura, así como en el resto de aventuras e información de trasfondo de Traveller. Esta aventura da comienzo en fecha **001.1104**; el primer día del año 1104.

Deberá mantenerse un control del paso del tiempo durante el transcurso de la aventura, anotando el paso de días y semanas.

Nota para el Árbitro: Este es el inicio de un *Encuentro con un Patrón*. La pelea es tan solo una situación que pondrá en contacto al Patrón con los aventureros. El árbitro puede describir con realismo la pelea, o ésta puede llevarse a cabo golpe a golpe con el sistema de combate entre personajes. Si la pelea se reproduce mediante el sistema de combate entre personajes, el árbitro deberá crear al grupo de pendencieros y a los Exploradores que se enfrentan a ellos y que se encuentran en la taberna. AI ser estos personajes de escasa importancia para el resto de la aventura, es posible crearlos de forma simplificada con el siguiente procedimiento: se efectuará para cada personaje una Tirada de dos dados para determinar sus tres Atributos físicos, y se tirara 1D4 para determinar su Nivel de Habilidad en Combate Personal. El resto de datos de cada personaje no es importante, por lo que no deberá perderse el tiempo preparándolo. Es recomendable que el grupo de pendencieros sea de seis personajes, y los Exploradores que se les enfrentan sean tres; uno de ellos es el Supervisor **Galadden**.

El **Servicio de Exploración Imperial** explora nuevas secciones del espacio, cartografía y analiza tanto las áreas conocidas como las recién descubiertas y mantienen la red de naves de comunicación que transporta la información y el correo entre los distintos mundos de la galaxia.

Una vez concluya la pelea y los pendencieros inconscientes hayan sido expulsados de la taberna, se habrá creado mágicamente un clima de camaradería. Alguno de los Exploradores presentes atenderá a los posibles heridos; los personajes inconscientes son reanimados. Las mesas se ponen de nuevo en pie. Se pide una ronda, y finalmente se hacen las presentaciones. Uno de los Exploradores se presenta como Explorador Supervisor en Jefe Galadden; este dice a los aventureros que trabaja en una de las oficinas en la base del Servicio de Exploración dentro del perímetro del astropuerto.

Algunas rondas más tarde, Galadden menciona casualmente que tiene necesidad de que se finalice una investigación especial iniciada hace algún tiempo por su departamento. No tiene una prisa especial en ver la investigación concluida pero el personal a su disposición está actualmente bastante atareado con

otras misiones. Galadden dice que si encontrara a alguien dispuesto a finalizar el trabajo le pagaría bastante bien. Galadden entrega a los aventureros su tarjeta, que indica la dirección de su oficina y su número de comunicador, animándoles a que vayan a verle la semana próxima. Les dice que quizás puedan llegar a un acuerdo para resolver el problema de la investigación inconclusa. Promete pagarles razonablemente bien.

Galadden
Explorador Supervisor

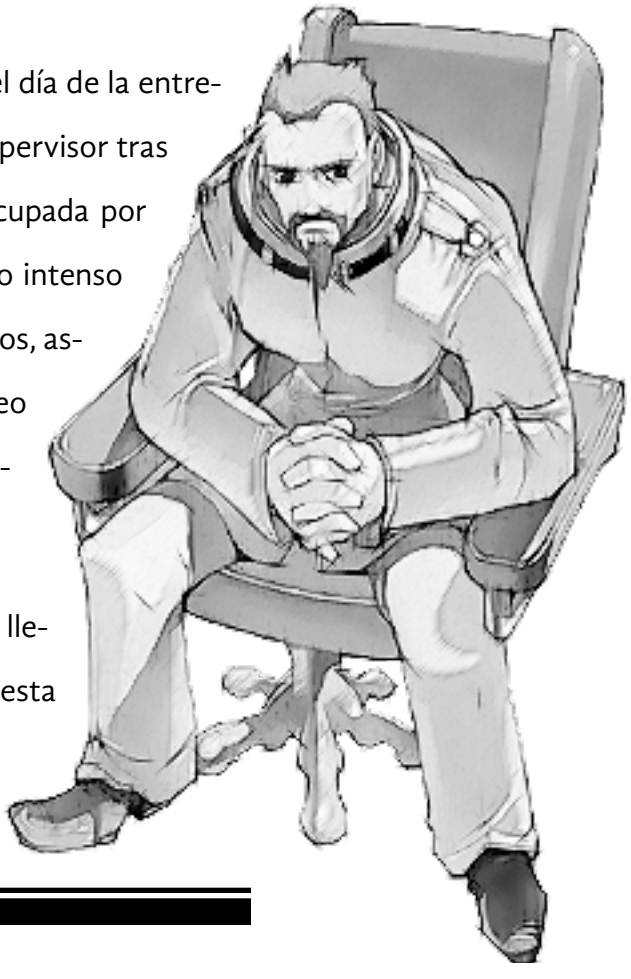
8599A8
Edad 42, 6 Periodos

Pilotar (*Astronave*)-2
Traje de Vacío-1
Armas de Fuego (*Escopeta*)-1
Computadora-1
Mecánica-1

8.000 Cr

La Oficina de Galadden

Si el grupo de aventureros se deja ver en la oficina de Galadden, su secretaria se mostrará inflexible, insistiendo en que nadie puede entrevistarse con el Supervisor en Jefe sin una cita concertada. La secretaria dirá a los aventureros que no le es posible concertar una entrevista hasta dentro de dos días. A pesar de ello, concertará una cita con el supervisor para el día siguiente si los aventureros insisten lo bastante.



Cuando los aventureros lleguen a la oficina de Galadden el día de la entrevista, la secretaria les conducirá al despacho personal del Supervisor tras una corta espera. Una de las paredes del despacho está ocupada por completo por un deslumbrante mapa estelar de color negro intenso de La Marca Espiral. Los diversos sistemas planetarios, mundos, astropuertos, y trazado del recorrido de las astronaves correo están claramente marcados en el mapa estelar; la representación mural del sector es impresionante.

El **Servicio de Exploración Interestelar** (explica Galadden) lleva a cabo cada 20 años una investigación de seguimiento de esta región del espacio para poner al día sus archivos, comprobando la exactitud de los datos esenciales de cada sistema

planetario. El procedimiento normal utilizado por el Servicio de Exploración para llevar a cabo estas investigaciones de seguimiento se sirve de la colaboración de diversas organizaciones, que incluyen a los diferentes gobiernos planetarios de cada sistema, la Armada Espacial, y otras personas. En este caso, esta investigación de seguimiento puede considerarse una auditoría independiente efectuada únicamente por el Servicio de Exploración diseñada para poner al descubierto cualquier discrepancia en los datos que de otro modo podría pasarse por alto. Galadden proporciona algunos otros detalles al grupo de aventureros, y finalmente les pregunta: "*¿Están interesados en proseguir la tarea?*" Si el grupo decide que si lo está, Galadden proporcionará mas detalles de la investigación.

LA MISION

Esta investigación de seguimiento requiere que se visite cada sistema planetario en La Marca Espiral, determinando de nuevo el **Perfil Planetario Universal** del mundo principal de cada sistema y entregando la información en cualquier base del Servicio de Exploración para su retransmisión al departamento de Galadden en Regina. Galadden informa al grupo de aventureros que los informes de cada planeta deben ser detallados y precisos.

- **Tiempo Necesario**: Por norma general, los aventureros deberán invertir de 3 a 7 días en cada sistema planetario recopilando datos antes de estar preparados para confeccionar el informe según las necesidades de Galadden. Algunos sistemas planetarios podrán ser investigados sin dificultad; otros presentarán dificultades de diversa consideración. Lo más recomendable es que los aventureros calculen una inversión de tiempo de una semana por sistema. El desplazamiento de sistema planetario a sistema planetario también precisará de una semana de tiempo en Trán-

sito. En conjunto, el grupo de aventureros puede contar con completar la investigación de un sistema planetario cada dos semanas.

- **Límite de Tiempo**: El Servicio de Exploración Interestelar emprende una nueva investigación de seguimiento cada 20 años. La investigación emprendida por los aventureros debe concluirse antes del paso de 20 años; en caso contrario, las pagas de bonificación especiales no podrán otorgarse al grupo.

- **Transporte**: El grupo de aventureros dispone de una Exploradora/Enlace, y Galadden cuenta con su uso para llevar a cabo la investigación de seguimiento. Los aventureros deberán hacer frente a todos los gastos y pagos en los que incurran, a excepción de que las bases del Servicio de Exploración proporcionaran combustible a la astronave sin cargo alguno.

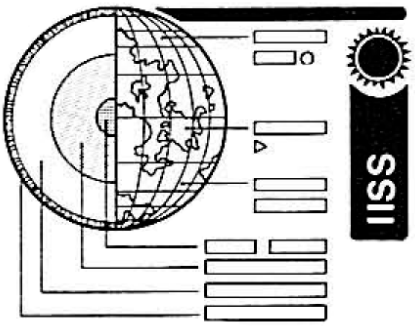
- **Informes**: El grupo de aventureros debe visitar en persona cada mundo principal en cada sistema planetario y determinar su Perfil Planetario Universal (PPU), que debe respaldarse con grabaciones de las lecturas de instrumentos u otra evidencia física.

- **Remuneración**: Por cada informe completado y entregado, Galadden ingresará en la cuenta de los aventureros 50.000 Cr. El grupo de aventureros puede disponer de su cuenta para hacer frente a sus gastos de subsistencia, combustible, soporte vital y cualquier otra eventualidad. Si los aventureros completan el informe de la totalidad de los 440 sistemas planetarios en el sector, recibirán una paga especial de bonificación de 10,000 Cr por sistema planetario; esta última paga se verá sujeta a reducciones por la calidad de los informes entregados (informes incompletos, poco rigurosos, etc.).

- **Clasificación de Zona**: Esta investigación de seguimiento no incluye la preparación de informes de sistemas planetarios como **Zona Roja**. De forma confidencial, Galadden indica a los aventureros que también le vendrían bien informes sobre estos sistemas, pero que la misión que les ha encargado no los incluye (ya que sería ilegal). De todas formas, Galadden les indica que si confeccionan algún informe de un sistema clasificado como Zona Roja, este deberá serle entregado en mano en Regina, y él les pagará 100.000 Cr en efectivo.

Nota para el Árbitro: Es bastante improbable que los aventureros completen los informes de los 440 mundos en La Marca Espiral. El árbitro es libre de modificar las condiciones de la misión, por ejemplo encargando tan solo informes sobre mundos determinados, o subsectores concretos. En cualquier caso, Galadden nunca encargará a los aventureros la confección de informes sobre planetas clasificados como Zona Roja (ya que en muchos casos esto sería ilegal). El árbitro deberá tener en cuenta que si los aventureros aceptan la misión tal y como esta se les presenta originalmente, la trama de diversas aventuras podrá integrarse en el transcurso de la misión.

TABLA DE INVESTIGACIÓN DE MUNDOS Y SUS CARACTERÍSTICAS



TIPO DE ASTROPUERTO

Deberá determinarse su clase mediante el examen físico de las instalaciones astroportuarias por parte de los aventureros en la superficie del planeta. Las conclusiones de los aventureros serán exactas tras el primer análisis, sin variación posible del tipo de astropuerto indicado en el PPU correspondiente al planeta.

Tiempo necesario: Tres horas.

TAMAÑO DEL PLANETA

Deberá determinarse su valor mediante las lecturas de instrumentos proporcionadas por el equipo de rastreo electrónico de la astronave mientras esta permanece en órbita. El valor obtenido tras el primer análisis será exacto, sin variación posible del valor indicado en el PPU correspondiente al planeta.

Tiempo necesario: Menos de una hora.

TIPO DE ATMÓSFERA

Deberá determinarse su valor mediante el análisis de la atmósfera efectuado mediante el equipo electrónico de sensores de la astronave mientras esta permanece en la superficie del planeta. El valor obtenido tras el primer análisis será exacto, sin variación posible del valor indicado en el PPU correspondiente al planeta.

Tiempo necesario: Una hora.

PORCENTAJE HIDROGRAFICO

Deberá determinarse su valor mediante el equipo electrónico de rastreo de la astronave, mientras esta permanece en órbita. El valor resultante tras la primera lectura será el valor exacto, sin variación posible del valor indicado en el PPU correspondiente al planeta.

Tiempo necesario: Tres horas.

EXPONENTE DE POBLACIÓN

Deberá determinarse el valor mediante sondeos de la superficie del planeta utilizando el equipo electrónico de rastreo de la astronave mientras esta permanece en órbita. Las dos primeras lecturas pueden ofrecer valores inexactos debido a los efectos de los diversos niveles tecnológicos de los planetas y su efecto en la distribución de la población.

Tiempo necesario: Tres horas.

TIPO DE GOBIERNO

Deberá determinarse el valor mediante contacto directo de los aventureros con las autoridades locales, sea mediante entrevistas personales o conversaciones por comunicador con miembros de la estructura gubernamental. Las conclusiones de los dos primeros intentos de determinar el tipo de gobierno por parte de los aventureros pueden ofrecer valores inexactos.

Tiempo necesario: Tres horas x1D.

NIVEL LEGAL PLANETARIO

Deberá determinarse el valor mediante contactos con el gobierno planetario, entrevistas con funcionarios, y observación profunda de los procesos legales en el planeta. Las conclusiones obtenidas tras los dos primeros intentos de los aventureros de determinar el nivel legal del planeta pueden ofrecer valores inexactos.

Tiempo necesario: Tres horas x2D.

NIVEL TECNOLÓGICO PLANETARIO

Deberá determinarse el valor mediante un cuidadoso examen por parte de los aventureros de los materiales y equipamiento disponibles para su venta y fabricados en el planeta. El árbitro puede ofrecer equipo u objetos determinados que los jugadores podrán intentar comparar con la Tabla de Descripción de Niveles Tecnológicos del Libro 3. La descripción general del equipo u objetos disponibles para su venta en el planeta o que los aventureros puedan ver en uso en él deberán ser coherentes, pero el árbitro puede confundir a los aventureros ajustando sus descripciones iniciales a objetos fabricados a un punto por debajo del nivel tecnológico real de fabricación.

Tiempo necesario: Tres horas por examen de cada objeto o área de avance tecnológico estudiado. Los mundos con atmósferas tipo 1 o menos, o A o mas requerirán una inversión de tiempo algo superior.

El capítulo **La Marca Espiral** proporciona las características básicas de los 440 planetas que se encuentran en el Sector de la Marca Espiral. Esta información básica es la que los aventureros deberán obtener en cada uno de sus informes.

A pesar de ello, la obtención de esta información por parte de los personajes no deberá ser una actividad mecánica o simple. En muchos casos, los aventureros podrían obtener la PPU planetaria en el astropuerto del planeta, copiar los datos en su informe y partir hacia el siguiente mundo.

Tal acción no cumpliría con los objetivos de la investigación; Galadden exigirá a los aventureros pruebas físicas de cada uno de los datos, y tales pruebas físicas tan solo pueden obtenerse mediante grabaciones de las lecturas de los instrumentos de la astronave e informes rigurosos efectuados en la superficie del planeta. .

Por ejemplo, *Regina* (1920 - A788899-A) es el mundo en que el grupo de aventureros inicia la aventura. Podrían obtener fácilmente la PPU planetaria en los medios de información del planeta; a pesar de ello tal informe no contendría la información de apoyo necesaria para justificar los datos, por lo que el Servicio de Exploración rechazaría el informe. En lugar de ello, los aventureros deberán seguir el proceso expuesto en la página anterior.

El orden en que se obtenga cada uno de los datos no es importante.

Los personajes pueden intentar efectuar tantas lecturas o análisis como deseen para intentar determinar la característica particular. Cada examen o análisis precisa la inversión de tiempo indicada en cada caso; cada examen o análisis puede efectuarse por un único aventurero, y varios aventureros pueden llevar a cabo diversos exámenes o análisis diferentes simultáneamente.

En los casos en los que se indica que el valor resultante tras la primera lectura es el valor exacto sin variación posible del indicado en el PPU correspondiente al planeta, el árbitro podrá indicar a los aventureros el valor exacto, y asegurarles que disponen de un dato fiable y de las lecturas de instrumentos que lo demuestran. En los casos en que las dos primeras lecturas pueden resultar en valores inexactos, el árbitro podrá indicar a los jugadores datos falsos diferentes a los indicados en el PPU correspondiente al planeta, quizás sugiriéndoles la posibilidad de que no hayan efectuado el examen minuciosamente.

Por norma general el Tamaño del Planeta, su Porcentaje Hidrográfico y Exponente de Población podrán obtenerse mediante lecturas de instrumentos de la astronave mientras esta se encuentra en órbita; el astropuerto puede investigarse físicamente una vez en la superficie, así como el Tipo de Atmósfera. El Tipo de Gobierno, NL y NT podrán investigarse por los aventureros mediante una investigación en profundidad efectuada en el planeta, que posiblemente requerirá entrevistarse con ciertas personas, comprobar personalmente las estructuras burocráticas, y merodear cierto tiempo por la superficie del planeta.

Si los aventureros son rigurosos, repetirán el examen hasta convencerse de que disponen de un valor correcto. Si no son rigurosos, el árbitro quizá les deje proceder al siguiente mundo habiendo efectuado un informe inexacto. En el caso del Nivel Tecnológico, el árbitro podrá inducir a creer a los aventureros que el objeto que estén examinando es de un nivel tecnológico un punto menor que el real; si los aventureros examinan de nuevo el objeto con más detenimiento les será posible determinar su nivel tecnológico real de fabricación.

En todos los casos en los que el árbitro pueda inducir a error a los aventureros, el árbitro deberá asegurarse de compensar un examen metódico e inducir a error en los exámenes o análisis descuidados.

LA MARCA ESPIRAL

La **Marca Espiral** es una región de espacio fronterizo que contiene 440 sistemas planetarios y que se encuentra a unos 120 pársecs en línea recta del núcleo Imperial. Por causa de la disposición física de los diversos sistemas planetarios que se encuentran entre **Capital** y La Marca, las rutas de comunicación y navegación comercial que conectan ambas regiones tienen una extensión de 176 pársecs, distancia que una astronave correo tardaría aproximadamente un año en recorrer. Como resultado de ello, La Marca Espiral es una de las regiones que, a pesar de ser una parte importante para el vasto Imperio interestelar, es relativamente independiente de él.

El mapa estelar de La Marca Espiral incluido junto con esta Aventura (*ver final del libro*) es una representación completa del sector. La presentación de los sistemas planetarios, bases y rutas de comunicación corresponde al sistema descrito en el Libro básico. Este mapa estelar es el punto focal de esta Aventura, así como de otras que también han sido publicadas.

Disposición General

Examinando las fronteras marcadas en el mapa, es posible comprobar que La Marca Espiral está dividida en varias áreas, las más notables siendo el **Imperio**, la **Confederación Darrian**, los **Mundos Gladios**, el **Consulado Zhodani** y varias otras zonas que no están bajo el gobierno de ninguno de los anteriores estados.

Consulado Zhodani

Los **Zhodani** son bastante parecidos a los humanos del Imperio. La diferencia principal entre ambas razas es la práctica por parte de los Zhodani del Potencial Psi

Para más información sobre los Zhodani, consultar Pág. 50 del Libro Básico.

Mundos Gladios

La **Confederación de los Mundos Gladios** es una civilización humana, y sus habitantes, los **Gladii**, son humanos bastante normales, a parte de su militarista estructura social.

No reaccionan de una forma tan negativa contra las prácticas Psi como sucede en el Imperio, pero no disponen de una organización de examen y adiestramiento.

- **El Consulado Zhodani**

  Los subsectores de **Chronor**, **Querion** y **Jewell** contienen sistemas planetarios que están bajo el gobierno del Consulado Zhodani - un imperio humano que se extiende a la izquierda más allá de la zona mostrada en el mapa y que engloba a unos 160 subsectores y 4000 mundos.

- **Los Mundos Gladios**

  Se trata de una confederación dispersa de mundos que fueron colonizados en la misma época, unos 300 años antes de que el Imperio se estableciera. Los ciudadanos de los Mundos Gladios son ferozmente independientes, y han luchado durante mucho tiempo por permanecer libres de la influencia tanto del Imperio como del Consulado Zhodani.

- **La Confederación Darrian**

  Se trata de una variada comunidad de planetas colonizados desde el planeta **Darrian** de 1000 a 1500 años antes de que el Imperio fuera establecido. La Confederación mantiene relaciones diplomáticas con el Imperio y depende de él para asegurar su protección del Consulado Zhodani y de los Mundos Gladios.

- **El Tercer Imperio**

  El Imperio es un vasto estado interestelar, del cual La Marca Espiral es tan sólo una pequeña fracción de sus áreas fronterizas. A la derecha de la región mostrada por el mapa del sector (*ver última página*) se extienden 277 subsectores más y unos 11000 mundos. El Imperio posee una firme estructura de gobierno, pero su capacidad de gobernar se ve debilitada por lo gigantesco de los territorios bajo su control.

Confederación Darrian

Es una antigua sociedad interestelar establecida muchos años antes de que La Marca Espiral fuera colonizada por el Imperio.

Actualmente está recuperandose de una serie de violentas erupciones solares que casi destruyeron por completo el sistema planetario natal **Darrian** junto con su civilización hace unos 2.000 años (*Maghiz*), momento en el cual los Darrian habían alcanzado un nivel tecnológico mas elevado del que posee el Imperio en la actualidad.

Los ciudadanos Darrian son descendientes de varias civilizaciones interestelares. Un 60% de la poblacion es de etnia **Darrian**, una raza humana menor.

Las peculiares características de las zonas fronterizas del Imperio hacen que las fronteras establecidas sobre el papel pierdan a veces su sentido.

El **Distrito 268** es un subsector que aún no ha sido absorbido por el Imperio; el subsector está considerado como un territorio que está pendiente de ser colonizado, y en el que aún debe invertirse mucho esfuerzo para que sus instalaciones vitales (como astropuertos) se sitúen a la altura de las del Imperio.

Dos áreas (el sistema **Flammarion** y el territorio cercano al sistema **Caladbolg**) están bajo gobierno Imperial formando parte del Imperio, pero están separadas de él por una gran distancia. Ambos territorios sirven como escalas para poder alcanzar el subsector **Five Sisters**. Five Sisters es un subsector físicamente separado del Imperio por áreas de espacio subdesarrolladas y por los Mundos Gladios. Este área está bajo *jurisdicción militar* (por parte del **Departamento de Armada Imperial**) y en su interior se lleva a cabo una enorme actividad de la Armada Imperial, que posee bases y otras instalaciones en diversos planetas del subsector. Five Sisters contiene también un gran número de sistemas clasificados como zonas **Ámbar** y **Roja**.

Tras la Garra

Este es un término de la jerga utilizada por los habitantes de la Marca Espiral, Deneb y el Brazo Troyano para referirse a estas mismas zonas. El término deriva de la supuesta semejanza entre una Garra y El Gran Abismo tal y como se ve en los mapas del Imperio.

Los habitantes de esta región sienten un verdadero orgullo por su origen, y lo usan para mostrar que comparten una camaradería y un interés común.

El nombre se utilizó como nombre de una famosa revista de noticias que se distribuía en los tres sectores antes mencionados.

El término rara vez es utilizado por los habitantes de otras partes del Imperio.

SUBSECTOR A: Chronor

El subsector dispone de un **nexus** de rutas de Tránsito en **Chronor** (0304) que controla las comunicaciones vitales con los territorios Zhodani en los subsectores de **Jewell** y **Querion**.

La ascendencia Zhodani en este subsector es un acontecimiento relativamente reciente, y sólo en el último siglo los mundos fuera de las principales rutas de comunicación se han consolidado en la corriente principal de la sociedad Zhodani.

El Subsector **Chronor** contiene 24 mundos con una población estimada de 3.682 millones. El planeta con mayor población es *Chronor* (0304) con **NP9**; el mayor nivel tecnológico en el subsector es **NT13**, también en *Chronor* (0304).

Todos los mundos en este Subsector son considerados **Zona Ambar** para los ciudadanos Imperiales.

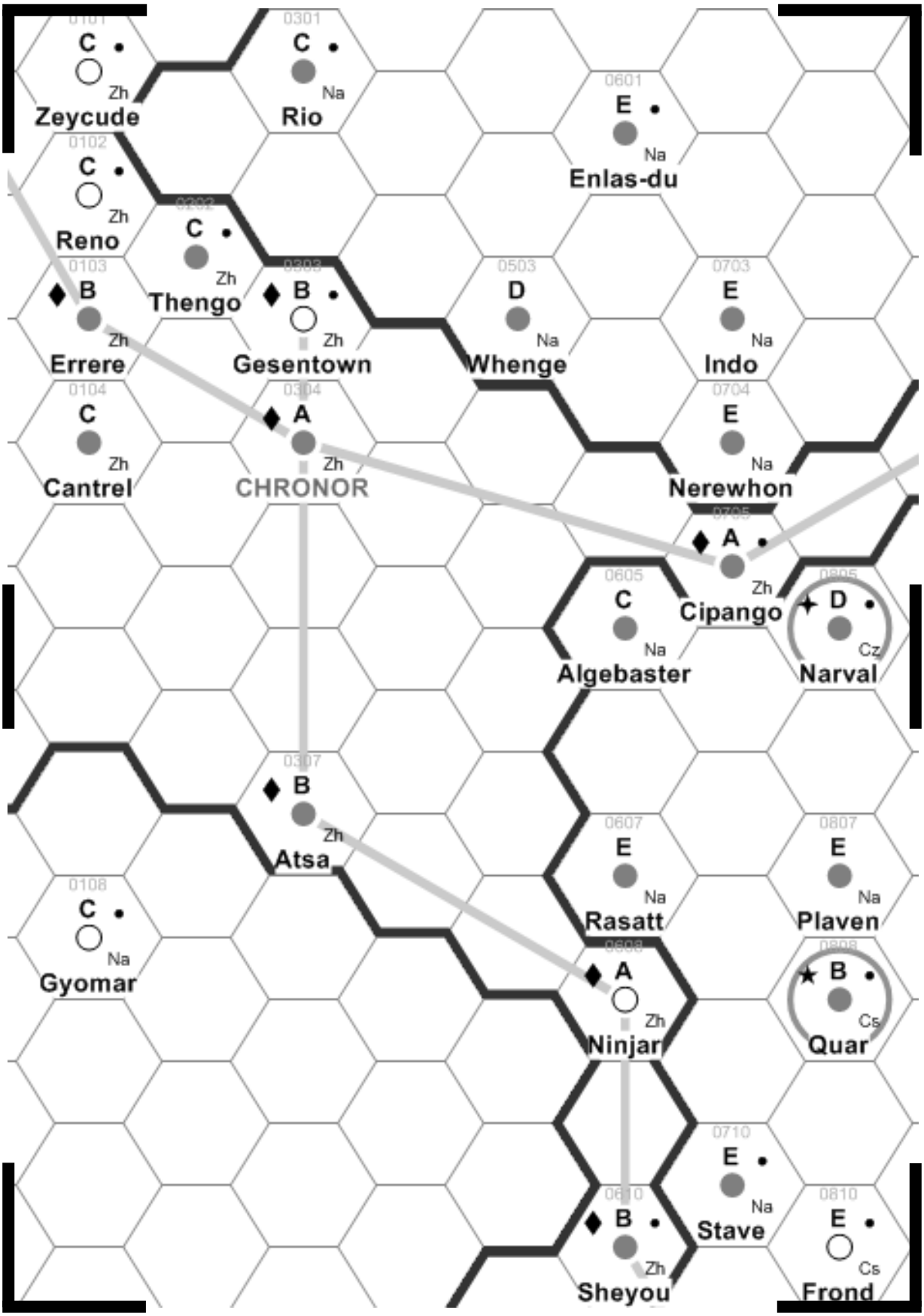
El Subsector **Chronor** se encuentra en el extremo espiral de la frontera imperial, y ha sido durante mucho tiempo un punto de fricción entre el Imperio y el Consulado Zhodani.

La **Segunda Guerra Fronteriza** (615-620) comenzó con un ataque a la capital Imperial de subsector, *Cipango* (0705), y luego amenazó con hundir tres subsectores. En última instancia, el subsector Chronor se perdió como resultado de la guerra, y las fronteras establecidas se han mantenido hasta nuestros días.

Las incursiones que en conjunto han sido llamados la **Cuarta Guerra Fronteriza** (1082-1084) dio lugar a alguna realineación de las fronteras aceptadas, pero no en ganancias reales para cada lado.

El Imperio mantiene una base naval en *Quar* (0808) desde 1083.

NOMBRE		PPU				CLASIFICACIÓN COMERCIAL		
Zeycude	0101	C330698	9		Z	Po De		G
Reno	0102	C1207B9	A		Z	Po NA		
Errere	0103	B263664	B	Z	Z	Ri NI		
Cantrel	0104	C366243	9		Z	Lo NI		
Gyomar	0108	D8B2889	5			Fl Lt		
Thengo	0202	C868586	5		Z	Ag Ga NI Lt		G
Rio	0301	C686648	8			Ri Ag Ga NI		G
Gesentown	0303	B21169B	C	Z	Z	Ht NA NI		G
Chronor	0304	A6369A5	D	Z	Z	Hi Ht Cap		
Atsa	0307	B4337CA	A	Z	Z	Po NA		
Whenge	0503	D648500	8			Ag Ga NI		
Enlas-du	0601	E975776	6			Ag Ga		G
Algebaster	0605	C665658	9			Ri Ag NI		
Rasatt	0607	E883401	7			NI		
Ninjar	0608	A211666	C	Z	Z	Ht NA NI		
Sheyou	0610	B756779	A	Z	Z	Ag Ga		G
Indo	0703	E334662	5			NI Lt		
Nerewhon	0704	E738475	7			NI		
Cipango	0705	A886865	C	Z	Z	Ht Ri		G
Stave	0710	E7667A8	2		Z	Ag Ga Lt		G
Narval	0805	D525688	6	Z		NI	A	G
Plaven	0807	E845300	3			Lo NI Lt		
Quar	0808	B532720	B	N		Po NA	A	G
Frond	0810	E9C3300	9			Fl Lo NI		G


0101
C
Zh
Zeycude
0301
C
Na
Rio
0601
E
Na
Enlas-du
0102
C
Zh
Reno
0202
C
Zh
Thengo
0103
B
Zh
Errere
0302
B
Zh
Gesentown
0503
D
Na
Whenge
0703
E
Na
Indo
0104
C
Zh
Cantrel
0304
A
Zh
CHRONOR
0704
E
Na
Nerewhon
0705
A
Zh
Cipango
0605
C
Na
Algebaster
0805
D
Cz
Narval
0307
B
Zh
Atsa
0607
E
Na
Rasatt
0807
E
Na
Plaven
0108
C
Na
Gyomar
0608
A
Zh
Ninjar
0808
B
Cs
Quar
0710
E
Na
Stave
0610
B
Zh
Sheyou
0810
E
Cs
Frond

SUBSECTOR B: Jewell

El Subsector **Jewell** está fragmentado en tres zonas diferenciadas, que son una región Imperial, bajo el control del Duque de Regina; un distrito militar Zhodani, bajo el control de las autoridades zhodani de Cronor; y una zona neutral reconocida por ambas partes, teóricamente desmilitarizada.

El cluster de mundos de Jewell está fuertemente defendido, disponiendo de un gran contingente de tropas Imperiales, así como de numerosos efectivos de la Armada y del Servicio de Exploración Imperial.

De forma similar, la ruta de comunicaciones controlada por los Zhodani (*Chwistyoch-Clan-Farreach*) ha sufrido una fuerte militarización en las décadas posteriores a la Cuarta Guerra Fronteriza.

El Subsector Jewell está defendido por la 212ª Flota Imperial.

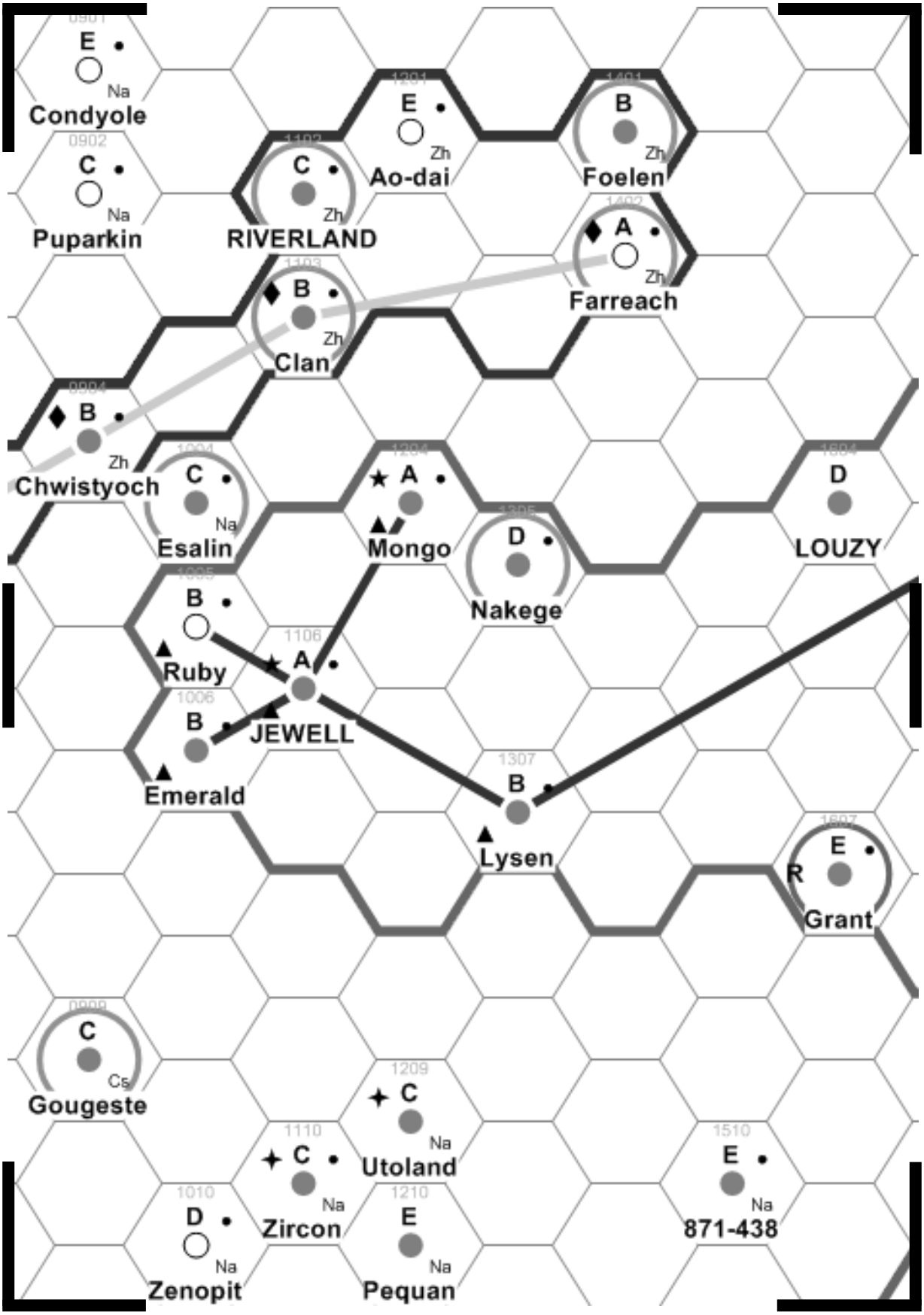
Esalin (1004) es un mundo insólito en este subsector dividido; originalmente colonizado por el Imperio en 835, cayó ante los avances de los Zhodani en 1082.

Su valor como un mundo agrícola, sin embargo, llevó a los Zhodani a tolerar la presencia imperial. En los años posteriores, el mundo ha sido el escenario de una mayor cooperación entre razas.

Esalin ha sido declarado mundo neutral en un comunicado conjunto, en 1098, por los gobiernos imperial y Zhodani.

El Subsector **Jewell** contiene 23 mundos con una población estimada de 21.120 millones. El mayor índice de población es de 20.000 millones en *Riverland* (1102), ambos con **NP10**; el mayor nivel tecnológico en el subsector es **NT12**, en *Jewell* (1106).

NOMBRE		PPU				CLASIFICACIÓN COMERCIAL		
Condyole	0901	E7A1522	8			Fl NI		G
Puparkin	0902	C7B3386	9			Fl Lo NI		G
Chwistyoch	0904	B766766	A	Z	Z	Ri Ag Ga		G
Gougeste	0909	C372510	A			NA	A	
Esalin	1004	C565673	8		Z	Ag Ga	A	G
Ruby	1005	B400445	B	S	I	NI		G
Emerald	1006	B766555	B	S	I	Ag Ga NI		G
Zenopit	1010	D130546	7			Po NI		G
Riverland	1102	C566A99	9		Z	Hi	A	G
Clan	1103	B672899	A	Z	Z		A	G
Jewell	1106	A777999	C	2	I	Hi Ht In		G
Zircon	1110	C791668	9	M	I	NI		G
Ao-dai	1201	E410644	6		Z	NA NI		G
Mongo	1204	A368685	A	2	I	Ri NI		G
Utoland	1209	C473464	7			NI		
Pequan	1210	E5656B9	4			Ag Ga NI Lt		
Nakege	1305	D591314	2		I	Lo NI Lt	A	G
Lysen	1307	B592655	A	S	I	NI		G
Foelen	1401	B638665	8		Z	NI	A	
Farreach	1402	A200400	B	Z	Z	NI	A	G
871-438	1510	E700000	0			Ba NI		G
Louzy	1604	D322A88	8		I	Hi Po NA NI		
Grant	1607	X664100	0		I	Lo NI	R	G


Condyole
Puparkin
RIVERLAND
Ao-dai
Foelen
Farreach
Clan
Chwistyoch
Esalin
Mongo
Nakege
LOUZY
Ruby
JEWELL
Emerald
Lysen
Grant
Gougeste
Utoland
Zircon
871-438
Zenopit
Pequan

SUBSECTOR C: Regina

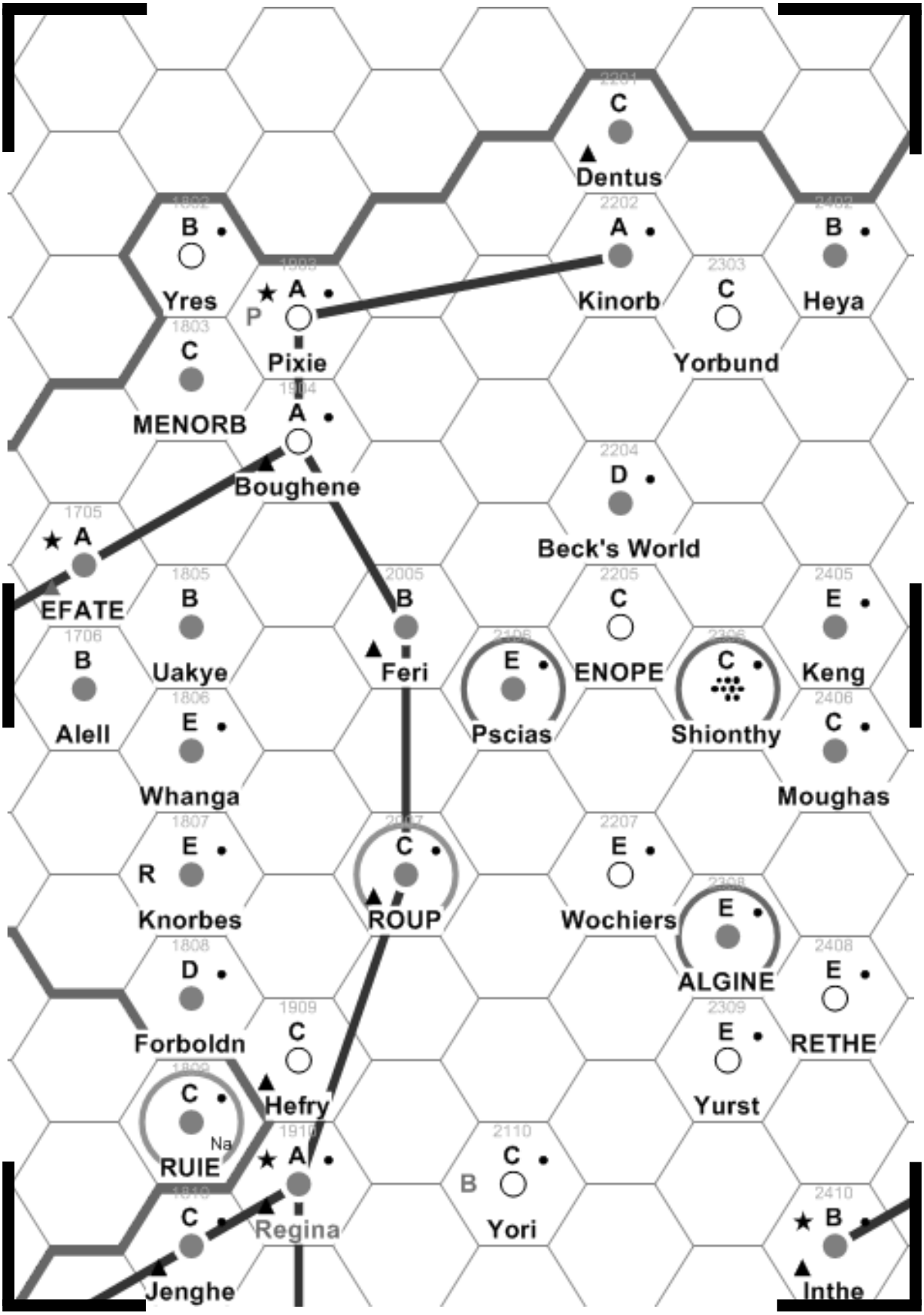
El Subsector **Regina** es el centro del nuevo desarrollo en el Sector de la **Marca Espiral**. Situado en el borde mismo del Imperio, sirve como punto de contacto con los Vargr hacia el Núcleo como con los Zhodani hacia Espiral; el resultado es una considerable actividad comercial a través de los astropuertos de la región.

NOMBRE		PPU				CLASIFICACIÓN COMERCIAL		
Efate	1705	A646930	D	N	I	Ni NI IWS		
Alell	1706	B46789C	A		I	Ri		
Yres	1802	BAC6773	7		I	Fl		G
Menorb	1803	C652998	7		I	Hi Po		
Uakye	1805	B439598	D		I	Ht NI		
Whanga	1806	E676126	7		I	Lo NI		G
Knorbes	1807	E888787	2		I	Ri Ag Ga Lt		G
Forboldn	1808	E893614	4		I	NI Lt		G
Ruie	1809	C776977	7			Hi In	A	G
Jenghe	1810	C799663	9	S	I	NI		G
Pixie	1903	A100103	D	N	I	Ht Lo NI		G
Boughene	1904	A8B3531	D	S	I	Fl Ht NI		G
Hefry	1909	C200423	7	S	I	NI		
Regina	1910	A788899	C	2	I	Ht Ri Cap		G
Feri	2005	B384879	B	S	I	Ri		
Roup	2007	C77A9A9	7	S	I	Hi In Wa	A	G
Pscias	2106	X355423	1		I	NI Lt	R	G
Yori	2110	C360757	A		I	De IRS		G
Dentus	2201	C979500	A	S	I	NI		
Kinorb	2202	A663659	8		I	Ri NI		G
Beck's World	2204	D88349D	4		I	NI Lt		G
Enope	2205	C411988	6		I	Hi NI In		
Wochiers	2207	EAC28CC	9		I	Fl		G
Yorbind	2303	C7C6503	7		I	Fl NI		
Shionthy	2306	X000742	8		I	As	R	G
Algine	2308	X766977	4		I	Hi Lt	R	G
Yurst	2309	E7B4643	5		I	Fl NI Lt		G
Heya	2402	B687745	5		I	Ri Ag Ga Lt		G
Keng	2405	E2718CA	3		I	Lt		G
Moughas	2406	CA5A588	B		I	NI Wa		G
Rethe	2408	E230AA8	8		I	Hi Po NA De		G
Inthe	2410	B575776	9	2	I	Ag Ga		G

Todos los mundos en el Subsector **Regina** son miembros del Imperio con la excepción *Ruie* (1809); sin embargo varias naciones importantes en *Ruie* se han convertido recientemente en miembros del Imperio de pleno derecho.

El Subsector **Regina** contiene 32 mundos con una población de 165.600 millones. La población más alta es de 30.000 millones, en *Rethe* (2408). El nivel más alto de tecnología es **D** en *Efate* (1705), *Uakye* (1805), *Pixie* (1903), y *Boughene* (1904). La capital subsector está en *Regina* (1910).

El Subsector está defendido por la 123ª flota. La flota tiene su sede en la Base Naval de *Efate* (1705) con elementos desplegados en *Efate* (1705), *Regina* (1910) y *Pixie* (1903). Además de las patrullas fronterizas, la flota es responsable de la seguridad del tráfico en el extremo superior de la Ruta Espiral.


Dentus
Yres
Kinorb
Heya
Pixie
Yorbund
MENORB
Boughene
Beck's World
EFATE
Uakye
Feri
ENOPE
Keng
Alell
Pscias
Shionthy
Whanga
Moughas
Knorbes
ROUP
Wochiers
ALGINE
Forboldn
RETHE
Hefry
Yurst
RUIE
Regina
Yori
Jenghe
Inthe

SUBSECTOR D: Aramis

Zila (2908) es un mundo agrícola con una gran reputación por el vino; añadas recientes se han llamado la atención a lo largo de la Marca Espiral por su calidad.

Pysadi (3008), por el contrario, está bajo una dictadura religiosa que desdeña la producción de alcohol en cualquier forma. Las frutas de Pysadi, sin embargo, son de magnífica calidad.

El Subsector **Aramis** se encuentra hacia el Núcleo de las principales rutas comerciales, lleno de mundos de poca utilidad para las principales redes de comercio; las principales rutas de comunicación también ignoran este subsector.

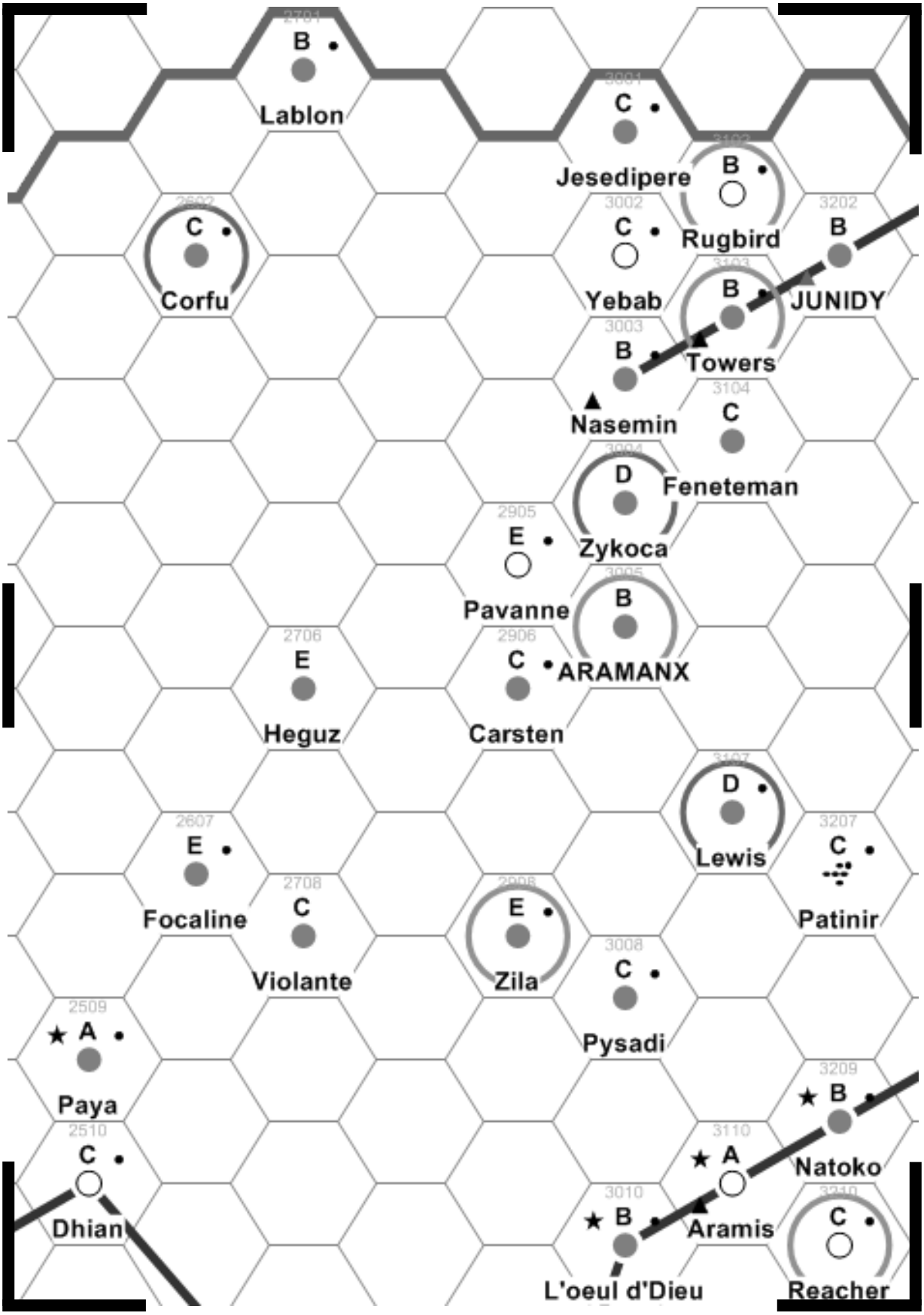
El subsector es, sin embargo, un importante productor agrícola. El principal mercado para esta producción, sin embargo, está fuera del Imperio.

Los clanes Vargr hacia el Núcleo miran hacia la variedad y calidad de los alimentos de producción local como bienes de lujo altamente deseables. Al final, el **Servicio de Exploración Imperial** mantiene varias bases aisladas para el contacto con las misiones comerciales Vargr.

NOMBRE		PPU				CLASIFICACIÓN COMERCIAL		
Paya	2509	A655241	9	N	I	Lo NI		G
Dhian	2510	C9A769D	4		I	Fl NI Lt		G
Corfu	2602	X895674	8		I	Ag Ga NI	R	G
Focaline	2607	EA88544	A		I	Ag Ga NI		G
Labion	2701	B646589	A		I	Ag Ga NI		G
Heguz	2706	E66A224	C		I	Ht Lo NI Wa		
Violante	2708	C669452	A		I			
Pavanne	2905	E210000	0		I	Ba		G
Carsten	2906	C427402	B		I	NI		G
Zila	2908	E25672C	7		I	Ag	A	G
Jesedipere	3001	C775300	7		I	Lo NI		G
Yebab	3002	C9A489A	7		I	Fl		G
Nasemin	3003	B98A422	B	S	I	Wa		G
Zykoca	3004	X994542	6		I	Ag Ga NI	R	
Aramanx	3005	B657974	6		I	Hi		
Pysadi	3008	C4766D7	4		I	Ag NI Lt		G
L'oeul d'Dieu	3010	B98A510	B	N	I	Ni Wa		G
Rugbird	3102	BAC5634	A		I	Fl Ni	A	G
Towers	3103	B444448	A	S	I	NI	A	G
Feneteman	3104	C222200	C		I	Ht Lo Po NI		
Lewis	3107	X427402	D		I	Ht NI	R	G
Aramis	3110	A6B0556	B	2	I	NI Cap		
Junidy	3202	B434ABD	9	S	I	Hi IWS		
Patinir	3207	C000632	9		I	As		G
Natoko	3209	B582211	8	N	I	Lo NI		G
Reacher	3210	C9A8542	8		I	Fl NI	A	G

El Subsector **Aramis** contiene 26 mundos con una población de 111.100 millones. La población más alta es de 30.000 millones, en *Junidy* (3202). El nivel más alto de tecnología es **C** en *Feneteman* (3104). La capital subsector está en *Aramis* (3110).

La 214ª Flota de la Armada Imperial tiene la tarea de proteger este subsector y controlar el acceso al resto del sector. Los escuadrones de la flota tienen base en *Aramis* (3110), *Paya* (2509), *Natoko* (3209), y *L'Ouel d'Dieu* (3010); la parte Núcleo del subsector es patrullada por pequeñas astronaves, adecuadas para disuadir a los corsarios Vargr.


2701
B
Lablon
3001
C
Jesedipere
3102
B
Rugbird
2602
C
Corfu
3002
C
Yebab
3202
B
JUNIDY
3103
B
Towers
3003
B
Nasemin
3104
C
3004
D
Feneteman
2905
E
Zykoca
3005
B
Pavanne
2706
E
Heguz
2906
C
ARAMANX
Carsten
3107
D
Lewis
2607
E
Focaline
3207
C
Patinir
2708
C
Violante
2908
E
Zila
3008
C
Pysadi
2509
A
Paya
3209
B
Natoko
2510
C
Dhian
3110
A
Aramis
3010
B
L'oeul d'Dieu
3210
C
Reacher

SUBSECTOR E: Querion

Se han recibido informes de extensos depósitos de lantano en *Bael* (0218).

Asmodeus (0512) se está recuperando de una guerra nuclear, que terminó en 1005.

El Subsector **Querion** es un área de mundos dispersos, técnicamente reclamados por el Consulado Zhodani, aunque la fuerza de esa afirmación depende sólo de una breve ruta de comunicación en el borde Núcleo de la región.

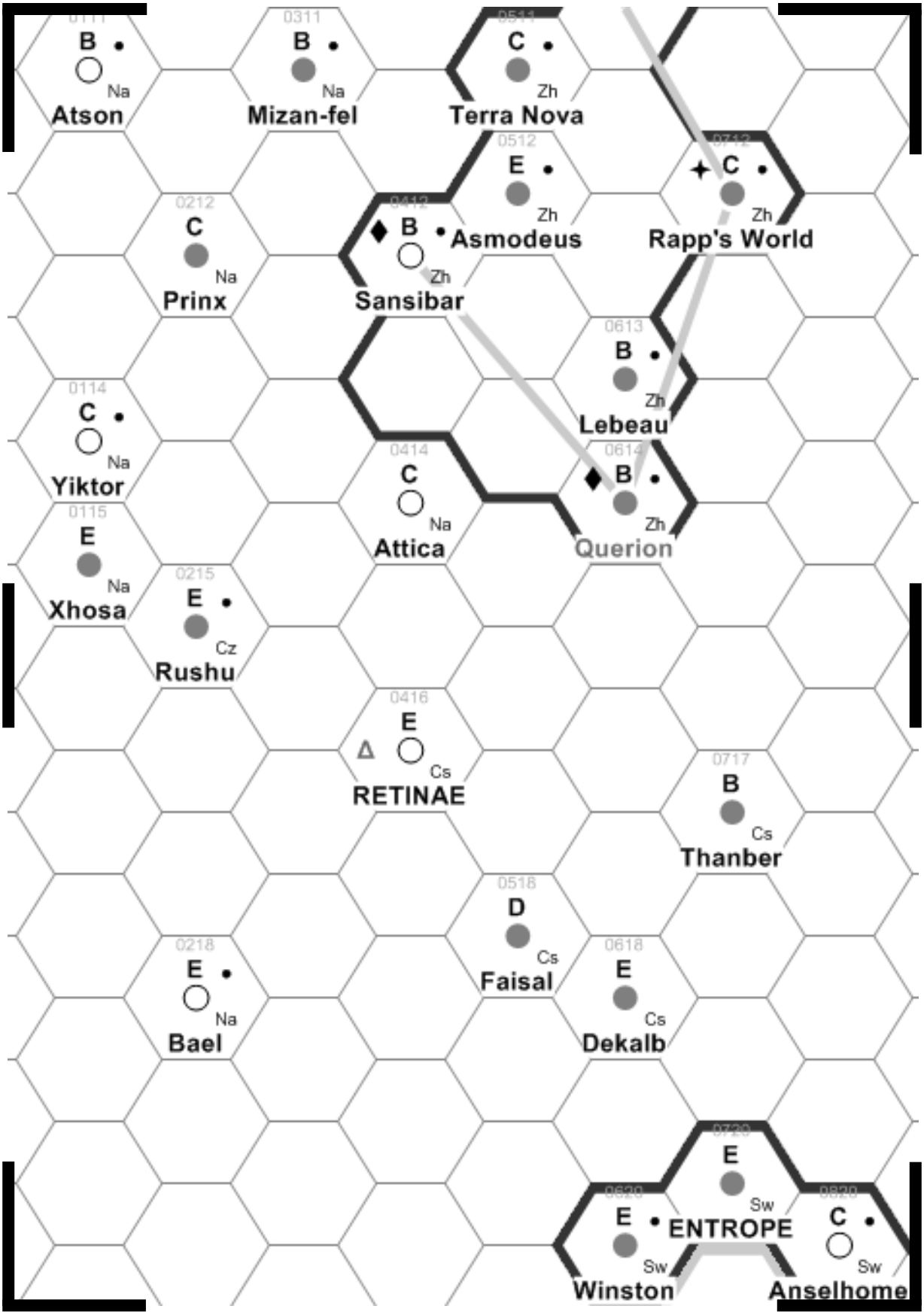
En el borde Exterior del subsector, se han presentado reivindicaciones territoriales de *Winston* (0620), *Entrope* (0720) y *Anselhome* (0820) tanto por la Confederación de los Mundos Gladios como por la Confederación Darrian; la diplomacia Imperial ha dado su apoyo a la reclamación Darrian, aunque la interferencia Zhodani ha frustrado hasta ahora cualquier resolución de la situación.

El Imperio ha mantenido durante mucho tiempo (desde 556) una Estación Científica en el Sistema *Retinae* (0416) a efectos de realizar investigaciones sobre sistemas de comunicaciones. Accesible desde *Frenzie* (**Vilis** 1116) via *Thanber* (0717), dicha estación ha figurado con frecuencia en las protestas diplomáticas Zhodani. Su larga presencia en Retinae y la resolución del Emperador ha servido para mantener sus investigaciones.

El Subsector **Querion** contiene 21 mundos con una población de 11.120 millones. La población más alta es de 10.000 millones, en *Entrope* (0720). El nivel más alto de tecnología es **C** en *Lebeau* (0613) y *Thanber* (0717). La capital subsector está en *Querion* (0614).

Todo este subsector se encuentra fuera de los limites del Imperio; todos los mundos deben ser tratados como Zona Ambar por los ciudadanos imperiales.

NOMBRE		PPU				CLASIFICACIÓN COMERCIAL	
Atson	0111	B310598	8			NI	G
Yiktor	0114	C6B6431	A			Fl NI	G
Xhosa	0115	EA95124	4			Lo NI Lt	
Prinx	0212	C436635	6			NI	
Rushu	0215	E766674	4			Ri Ag NI Lt	G
Bael	0218	E200100	8			Lo NI	G
Mizan-fel	0311	B46258A	8			NI	G
Sansibar	0412	B200310	A	Z	Z	Lo NI	G
Attica	0414	C400546	8			NI	
Retinae	0416	E8C69AA	5			Fl Hi Lt IRS	
Terra Nova	0511	C786342	9		Z	Lo NI	G
Asmodeus	0512	E596400	4		Z	Lt	G
Faisal	0518	D445436	3			NI Lt	
Lebeau	0613	B869554	C		Z	Ht NI	G
Querion	0614	B254788	9	Z	Z	Ag	G
Dekalb	0618	EA8A799	6			Ri Wa	
Winston	0620	E887573	6		S	Ag Ga NI	G
Rapp's World	0712	C592320	8	Z	Z	Lo NI	G
Thanber	0717	B243653	C			Ht Po NI	
Entrope	0720	E336AAA	C		S	Hi Ht	
Anselhome	0820	C110588	8		S	NI	G


0111
B
Na
Atson
0311
B
Na
Mizan-fel
0511
C
Zh
Terra Nova
0512
E
Zh
Asmodeus
0712
C
Zh
Rapp's World
0212
C
Na
Prinx
0412
B
Zh
Sansibar
0613
B
Zh
Lebeau
0114
C
Na
Yiktor
0414
C
Na
Attica
0614
B
Zh
Querion
0115
E
Na
Xhosa
0215
E
Cz
Rushu
0416
E
Cs
RETINAE
0717
B
Cs
Thanber
0518
D
Cs
Faisal
0218
E
Na
Bael
0618
E
Cs
Dekalb
0719
E
Sw
0619
E
Sw
Winston
ENTROPE
0819
C
Sw
Anselhome

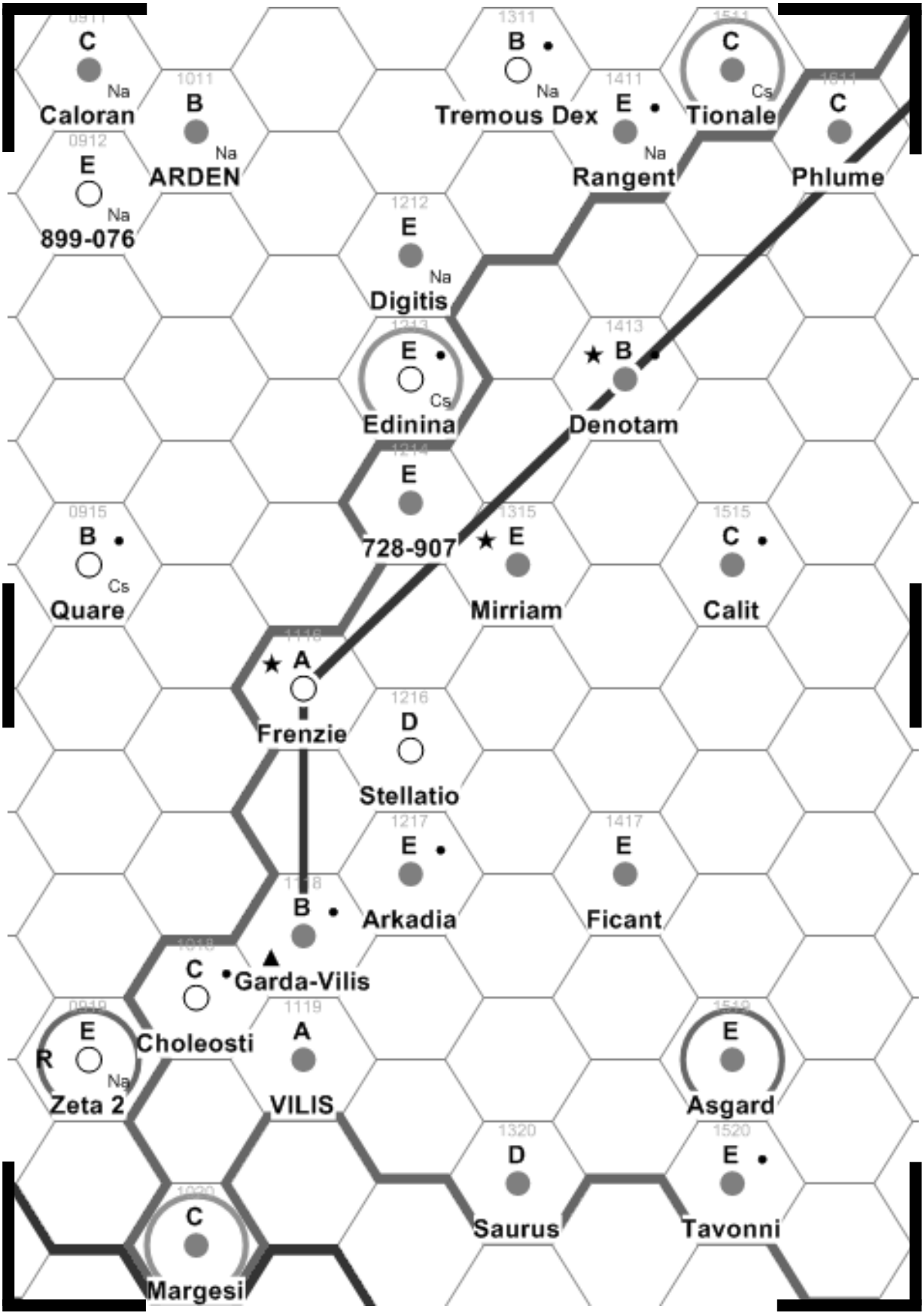
SUBSECTOR F: Vilis

La ruta de comunicaciones que se extiende a lo largo de la frontera imperial del subsector Regina se sumerge en el corazón del subsector **Vilis**. Mientras que la parte Núcleo de la región es la zona neutral desmilitarizada compartida con el Consulado Zhodani, el borde Exterior de la frontera lidia con la Confederación de los Mundos Gladios. En momentos de tensión, la situación expuesta de este subsector hace de la zona una posición militar privilegiada.

El subsector **Vilis** contiene 26 mundos con una población de 2.324 millones. La mayor población es de 8.000 millones, en *Vilis* (1119). El nivel más alto de tecnología es **C** en *Tremous Dex* (1311). La capital subsector está en *Frenzie* (1116).

El Subsector Vilis está defendido por 193ª Flota.

NOMBRE		PPU				CLASIFICACIÓN COMERCIAL		
Caloran	0911	D796716	5			Ag Ga Lt		
899-076	0912	E201300	8			Lo NI		
Quare	0915	B200545	9			NI		G
Zeta 2	0919	X6B0000	0			Ba NI	R	
Arden	1011	C5549CB	8			Hi		
Choleosti	1018	C200100	9		I	Lo NI		G
Margesi	1020	C575677	6		I	Ag Ga NI	A	
Frenzie	1116	A200436	A	N	I	NI Cap		
Garda-Vilis	1118	B978868	A	S	I			G
Vilis	1119	A593943	A		I	HI In		
Digitis	1212	E53668A	5			NI Lt		
Edinina	1213	E400220	5			Lo NI Lt	A	G
728-907	1214	D955000	0		I	Ba NI		
Stellatio	1216	D5A4420	4		I	Fl NI Lt		
Arkadia	1217	E446845	6		I			G
Tremous Dex	1311	B511411	C			Ht NI		G
Mirriam	1315	E472300	8	N	I	Lo NI		
Saurus	1320	D888588	7		I	Ag Ga NI		
Rangent	1411	E67A612	7			NI Wa		G
Denotam	1413	B739573	A	N	I	NI		G
Ficant	1417	E567353	5		I	Lo NI Lt		
Tionale	1511	C674321	8			Lo NI	A	
Calit	1515	C334867	7		I			G
Asgard	1519	X3437C7	2		I	Po Lt	R	
Tavonni	1520	E567000	0		I	Ba NI		G
Phlume	1611	C887624	8		I	Ag Ga NI		


C
Na
Caloran
1011
B
Na
ARDEN
0912
E
Na
899-076
1311
B
Na
Tremous Dex
1411
E
Na
Rangent
1511
C
Cs
Tionale
1611
C
Phlume
1212
E
Na
Digitis
1213
E
Cs
Edinina
1413
★ B
Denotam
1214
E
728-907
0915
B
Cs
Quare
1315
★ E
Mirriam
1515
C
Calit
★ A
Frenzie
1216
D
Stellatio
1217
E
Arkadia
1417
E
Ficant
B
C
Garda-Vilis
1119
A
VILIS
E
R
Na
Zeta 2
Choleosti
1519
E
Asgard
1320
D
Saurus
1520
E
Tavonni
C
Margesi

SUBSECTOR G: Lanth

El Subsector **Lanth** es una provincia con el típico Vacío, con la mayoría de sus mundos situados en una media luna en Fuga alrededor de una sección poco poblada del brazo espiral. Las rutas de comunicación importantes cruzan el vacío y proporcionan el único vínculo con los subsectores Regina, Vilis y Jewell.

La zona de vacío es conocida como el *Vacío del Abismo*, y tiene reputación de que ocurren sucesos extraños. El Vacío significa que la mayoría del tráfico comercial necesita utilizar la Ruta Espiral; sin embargo, las astronaves correo y las patrullas de la Armada Imperial pueden atravesar rápidamente el subsector. Para navegar a través del Vacío es necesario disponer de un Reactor de Tránsito Interestelar que proporcione un rendimiento de Tránsito-3 o superior.

NOMBRE		PPU				CLASIFICACION COMERCIAL		
Extolay	1711	B45589A	A	N	I			
Lanth	1719	A879533	B	2	I	NI Cap		
Dinom	1811	D100535	A		I	NI		G
Ghandi	1815	B211455	A	N	I	NI		G
Victoria	1817	X697772	2		I	Ag Ga Lt	R	G
Dinomn	1912	B674632	9	S	I	Ag Ga NI		G
Ylaven	1916	X587552	4		I	Ag Ga NI Lt	R	G
Sonthert	1918	X6266AB	3		I	NI Lt	R	G
D'Ganzio	1920	B120410	D	N	I	Ht Po NI		G
Wypoc	2011	E9C4547	8		I	Fl NI	A	G
Djinni	2111	E459000	0		I	Ba NI	R	G
Rech	2112	D9957AA	6		I	Ag Ga		G
K'kirka	2212	CAA5345	8		I	Fl Lo NI		G
Quopist	2215	B150679	A		I	Po NI	A	G
Treece	2311	D232866	8		I	Po NA		
Echiste	2313	D232866	8		I	Lo NI Wa		
Pirema	2314	D691142	5		I	Lo NI Lt		G
Rhise	2317	D100576	A		I	NI	A	
Ivendo	2319	B324659	A	2	I	NI		G
Keanou	2411	C792348	7	S	I	De Lo		G
Turedad	2414	C465540	9		I	Ag NI		G
Vreibefger	2415	E481542	3		I	Lt IRS		G
La'Belle	2416	C564112	4		I	Lo NI Lt		G
Equus	2417	B55A858	B	S	I	Wa		G
Icetina	2418	B5245A9	7	N	I	NI		G
Cogri	2419	CA6A643	9		I	Ri Wa		G
Skull	2420	C2237C7	9	N	I	Po NA		G

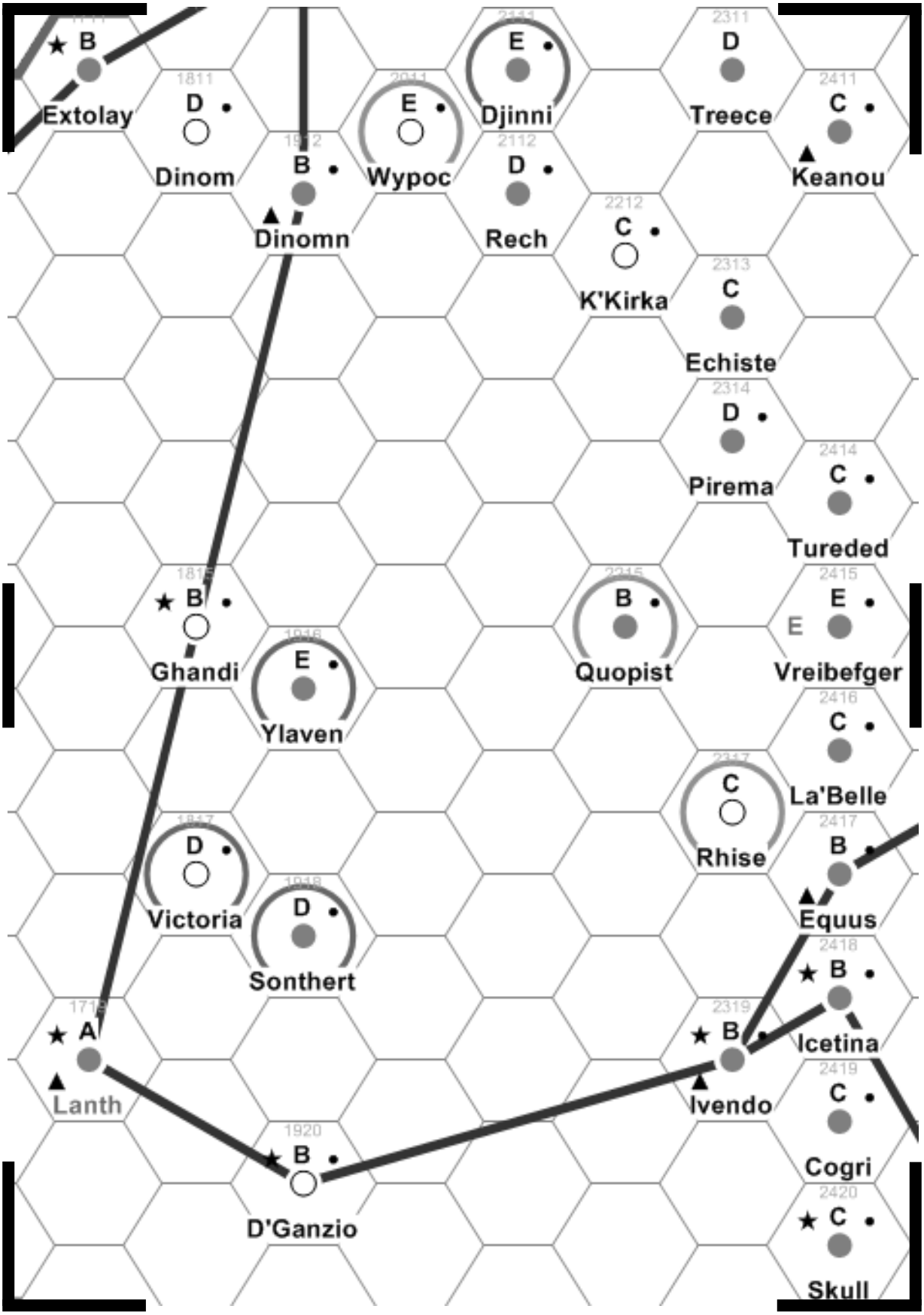
Turedad (2414), un pequeño mundo agrícola, se ha convertido recientemente en un centro de comercio y transporte estelar cada vez más importante, ya que se encuentra en un cruce de Tránsito-1 a los subsectores Regina, Jewell, y Rhylanor.

Se espera que Turedad actualice su astropuesto a una clase B en la próxima década. El Servicio de Exploración Imperial está negociando el establecimiento de una base, con la aparente intención de crear un enlace en la red de comunicaciones desde Rhylanor a *Dinomn* (0201) y Regina.

El subsector **Lanth** contiene 27 mundos con una población de 3.358 millones. La población más alta es de 600 millones, en *Treece* (2311). El nivel más alto de tecnología es **D** en *D'ganzio* (1920). La capital subsector está en *Lanth* (1719).

El subsector Lanth está defendido por la 18ª Flota. Esta flota, y destacamentos de la flota del sector tienen sus bases dentro o en el borde del Vacío, en *Ivendo* (2319, que sirve como sede de la flota), *D'Ganzio* (1920), *Lanth* (1719) y *Ghandi* (1815).

La tarea principal de la 18ª Flota es la protección del comercio en la Ruta Espiral.


Extolay
Dinom
Dinomn
Wypoc
Djinni
Rech
K'Kirka
Treece
Keanou
Echiste
Pirema
Tureded
Ghandi
Ylaven
Quopist
Vreibefger
La'Belle
Rhise
Victoria
Sonthert
Equus
Icetina
Lanth
Ivendo
Cogri
D'Ganzio
Skull

SUBSECTOR H: Rhylanor

Rhylanor es mejor conocida por ser la cuna de *Olav hault-Plankwell* - **Olav I**, primero de los Emperadores de la Bandera. Como Gran Almirante de las Marcas, Olav lideró la Flota de la Marca en contra de la Coalición de los Mundos Exteriores en la Primera Guerra Fronteriza.

En 604, con una victoria en el bolsillo (y la flota victoriosa a su espalda) se dirigió al Núcleo Imperial y se proclamó Emperador. Su flota no le dio más opcion al **Parlamento Imperial** que aceptarlo.

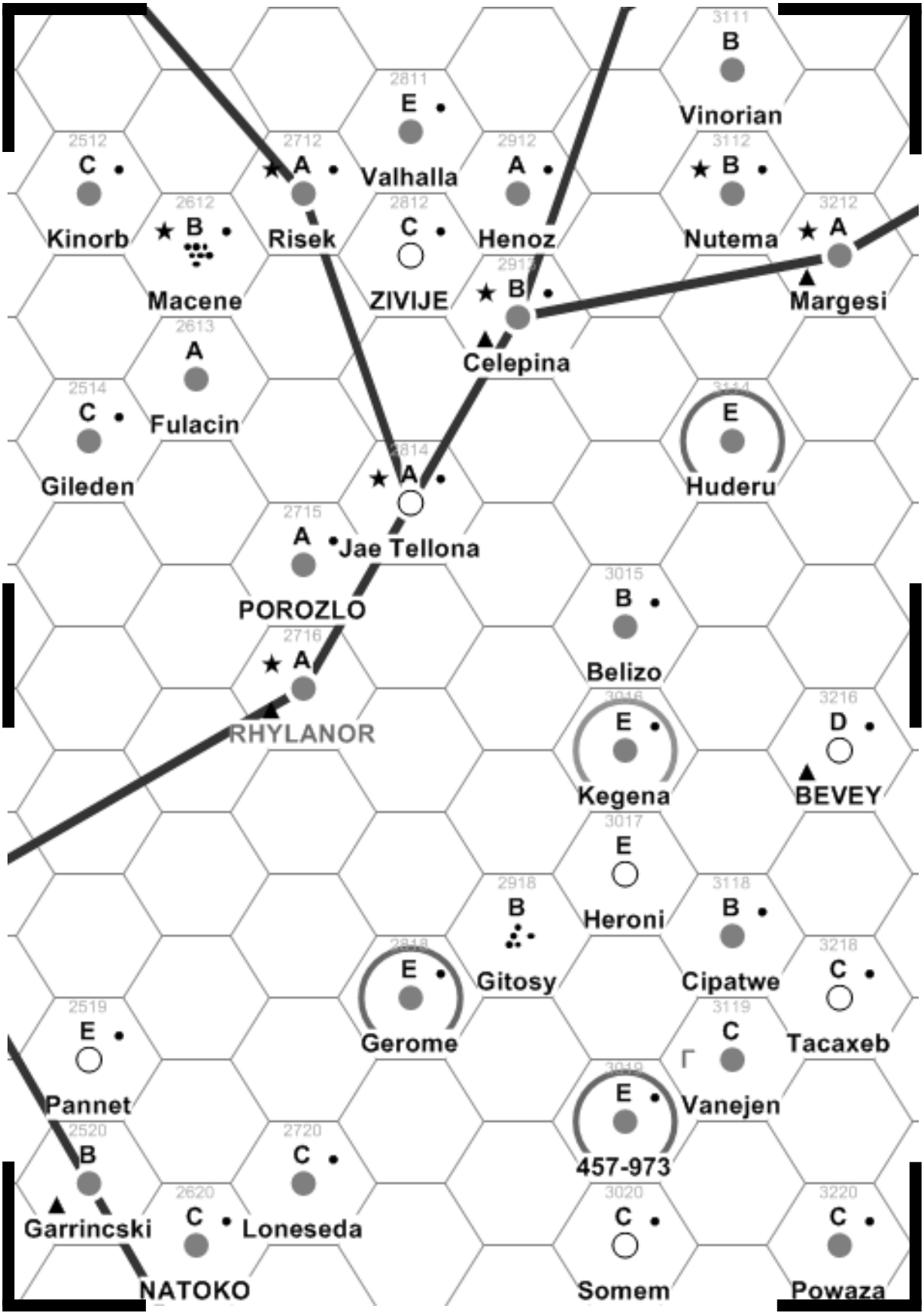
El subsector **Rhylanor** contiene 32 mundos con una población de 131.100 millones. La población más alta es de 20.000 millones, en *Porozlo* (2715). El nivel más alto de tecnología es **F** en *Rhylanor* (2716). La capital subsector está en *Rhylanor* (2716).

El subsector Rhylanor está defendido por la 23ª Flota. La flota tiene su base en *Rhylanor* (2716), *Jae Tallona* (2814), *Macene* (2612), *Margesi* (3212) y *Nutema* (3112).

Hay elementos pesados de la **Flota del Sector** incluyendo varios *BatRons* y *CruRons* mantenidos en reserva en *Macene* (2612).

Excepto siete de los 32 mundos del Subsector **Rhylanor** están situados en uno de los dos brazos de la Ruta Espiral, y por lo tanto accesible por astronaves con Tránsito-1. Así, el subsector ve una inmensa cantidad de tráfico comercial.

NOMBRE		PPU				CLASIFICACIÓN COMERCIAL		
Kinorb	2512	C449433	9		I	NI		G
Gileden	2514	C483103	6		I	Lo NI		G
Pannet	2519	E9C5677	7		I	Fl NI		G
Garrincski	2520	B632520	7	S	I	Po NI		
Macene	2612	B000453	E	N	I	Nt NI As		G
Fulacin	2613	A674210	D		I	Ht Lo NI		
Natoko	2620	C8879AB	9		I	Hi		G
Risek	2712	A325579	A	N	I	NI		G
Porozlo	2715	A867A74	B		I	Hi		G
Rhylanor	2716	A434934	F	2	I	Hi Ht Cap		
Loneseda	2720	C86A215	7		I	Lo NI Wa		G
Valhalla	2811	E365432	5		I	NI Lt		G
Zivije	2812	C6B199C	B		I	Fl Hi		G
Jae Tallona	2814	A560565	8	N	I	NI De		G
Gerome	2818	X573000	0		I	Ba NI	R	G
Henoz	2912	A245543	B		I	Ag NI		G
Celepina	2913	B434456	9	2	I	NI		G
Gitosy	2918	B000676	9		I	As		
Belizo	3015	B895646	5		I	Ag Ga Lt		G
Kegena	3016	E869569	3		I	NI Lt	A	G
Heroni	3017	E7A0614	3		I	Ni De Lt		
457-973	3019	X372215	4		I	Lo NI Lt	R	G
Somem	3020	C301340	B		I	Lo NI		G
Vinorian	3111	B879610	9		I	NI		
Nutema	3112	B864310	8	N	I	Lo NI		G
Huderu	3114	X575000	0		I	Ba NI	R	
Cipatwe	3118	B35879A	6		I	Ag		G
Vanejen	3119	C686854	5		I	Ri Lt IRS		
Margesi	3212	A576256	C	2	I	Ht Lo NI		
Bevey	3216	D4209CC	A	S	I	Hi Po NA In		G
Tacaxeb	3218	C230411	B		I	Po NI De		G
Powaza	3220	C787566	5		I	Ag Ga NI Lt		G


3111
B
Vinorian
2811
E
2512
C
2712
A
Valhalla
2912
A
3112
B
Kinorb
2612
B
Risek
2812
C
Henoz
Nutema
3212
A
Macene
ZIVIJE
Margesi
2613
A
Celepina
2514
C
Fulacin
3114
E
Gileden
2814
A
Huderu
2715
A
Jae Tellona
POROZLO
3015
B
Belizo
2716
A
RHYLANOR
3016
E
3216
D
Kegena
BEVEY
3017
E
2918
B
Heroni
3118
B
2818
E
Gitosy
Cipatwe
3218
C
2519
E
Gerome
3119
C
Tacaxeb
Pannet
3019
E
Vanejen
2520
B
2720
C
457-973
Garrincski
2620
C
Loneseda
3020
C
3220
C
NATOKO
Somem
Powaza

SUBSECTOR I: Darrian

Darrian (0627) es un viejo mundo en descomposición que utiliza su pasado como un recurso; los objetos de arte son una de las principales exportaciones, aunque estan estrictamente controlados. Existen prohibiciones estrictas sobre la exportación de artículos pre-*Maghiz* no relacionados con el arte.

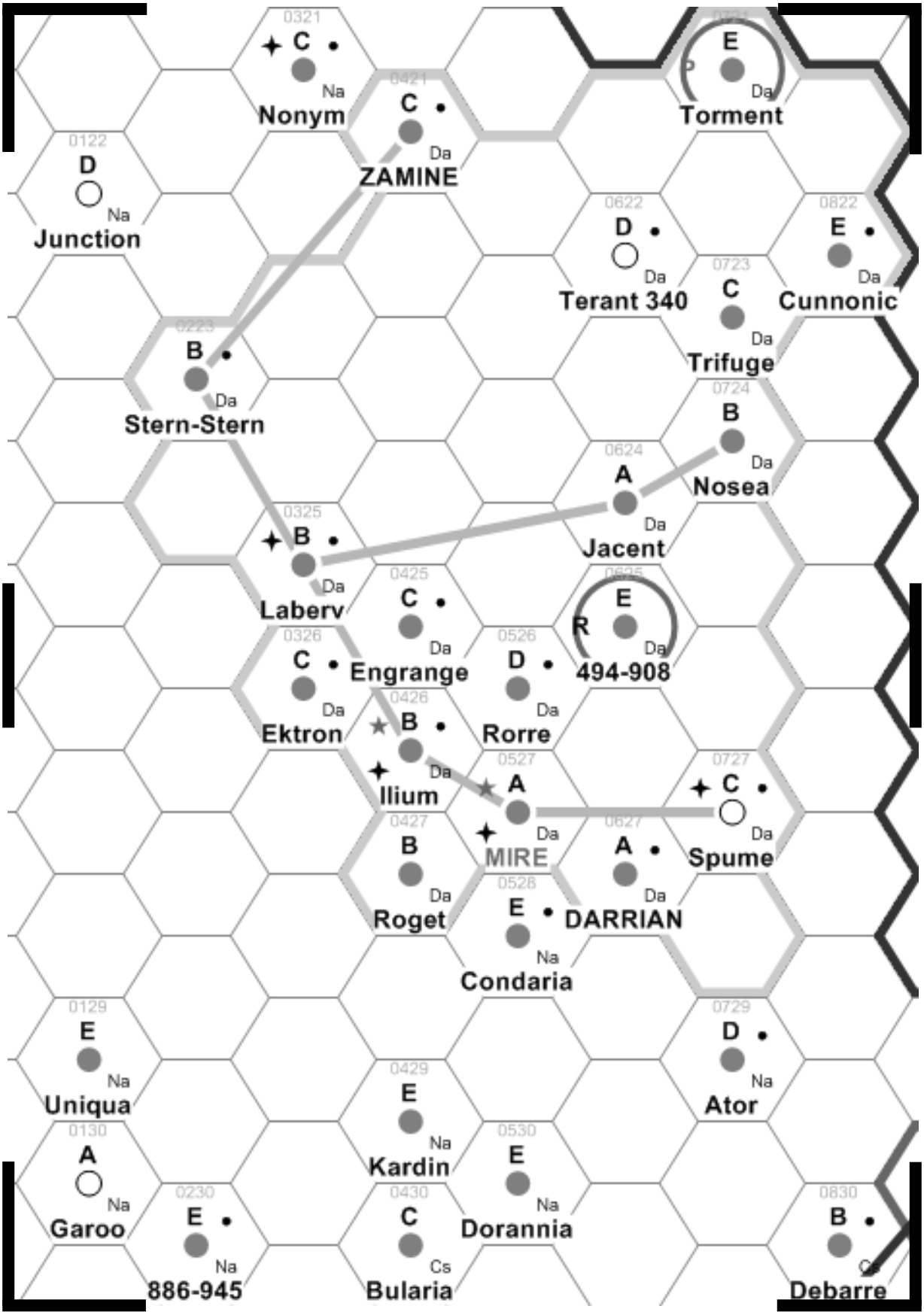
Muchos edificios y complejos locales son NT16, pero la tecnología para su mantenimiento se ha perdido. Estas ruinas atraen a muchos visitantes cada año debido a su alto nivel técnico.

El Subsector **Darrian** contiene 29 mundos con una población de 23.360 millones. La población más alta es de 10.000 millones, en *Mire* (0527). El nivel más alto de tecnología es **G** en *Darrian* (0627).

La capital de la Confederación Darrian está en *Mire* (0527).

Situado más allá de las fronteras Imperiales, el Subsector **Darrian** lleva el nombre de la **Confederación Darrian**, una comunidad interestelar compuesta por una veintena de mundos en diversas etapas de desarrollo. Darrian es el gobierno interestelar más antiguo de la Marca Espiral y cuenta con un nivel tecnológico más alto que cualquier otro mundo en el sector. Con conexiones con el mundo industrial de *Zamine* (0421) y los mundos agrícolas de *Engrange* (0425), *Roget* (0427) y *Condaria* (0528), la Confederación Darrian ha mantenido su independencia frente a las presiones de sus vecinos más grandes.

NOMBRE		PPU				CLASIFICACIÓN COMERCIAL		
Junction	0122	D150441	4			Po NI De Lt		
Uniqua	0129	E62556B	4			NI Lt		
Garoo	0130	A2008CB	A			NA		
Stern-Stern	0223	B321588	B		D	Po NI		G
886-945	0230	D800000	0			Ba		G
Nonym	0321	C233898	A	M		Po NA		G
Laberv	0325	B354443	7	D	D	NI		G
Ektron	0326	C332652	9		D	Po NA NI		G
Zamine	0421	E897977	A		D	Hi In		G
Engrange	0425	C554769	8		D	Ag Ga		G
Ilium	0426	B444831	9	D	D			G
Roget	0427	B566777	9		D	Ri Ag		
Kardin	0429	E453123	6			Lo Po NI		
Bularia	0430	C774622	5			Ag Ga Lt		
Rorre	0526	D765657	3		D	Ri Ag Ga NI Lt		G
Mire	0527	A665A95	B	D	D	Hi Cap		
Condaria	0528	E54779B	5			Ag Ga Lt		G
Dorannia	0530	E42158A	8			Po NI		
Terant 340	0622	D1405A7	9		D	Po NI De		G
Jacent	0624	A333644	D		D	Ht Po NA NI		
494-908	0625	X893000	0		D	NI	R	
Darrian	0627	A463955	G		D	Hi Ht Po NA		G
Torment	0721	X233231	4		D	Lo Po NI Lt	R	
Trifuge	0723	C446556	9		D	Ag NI		
Nosea	0724	B2326BB	C	M		Ht Po NA NI		
Spume	0727	C140200	A	D	D	Lo Po NI De		G
Ator	0729	D326258	6			Lo NI		G
Cunnonic	0822	E65767A	3		D	Ag Ga NI Lt		G
Dubarre	0830	B854123	9			Lo NI		G


0321
C
Na
Nonym
0421
C
Da
ZAMINE
E
Da
Torment
0122
D
Na
Junction
0622
D
Da
Terant 340
0822
E
Da
Cunnonic
0723
C
Da
Trifuge
0223
B
Da
Stern-Stern
0724
B
Da
Nosea
0624
A
Da
Jacent
0325
B
Da
Laberv
0425
C
Da
Engrange
E
R
Da
494-908
0326
C
Da
Ektron
0526
D
Da
Rorre
0426
B
Da
Ilium
0527
A
Da
MIRE
0727
C
Da
Spume
0427
B
Da
Roget
0627
A
Da
DARRIAN
0528
E
Na
Condaria
0129
E
Na
Uniqua
0729
D
Na
Ator
0429
E
Na
Kardin
0130
A
Na
Garoo
0530
E
Na
Dorannia
0230
E
Na
886-945
0430
C
Cs
Bularia
0830
B
Debarre

SUBSECTOR J: Mundos Gladios

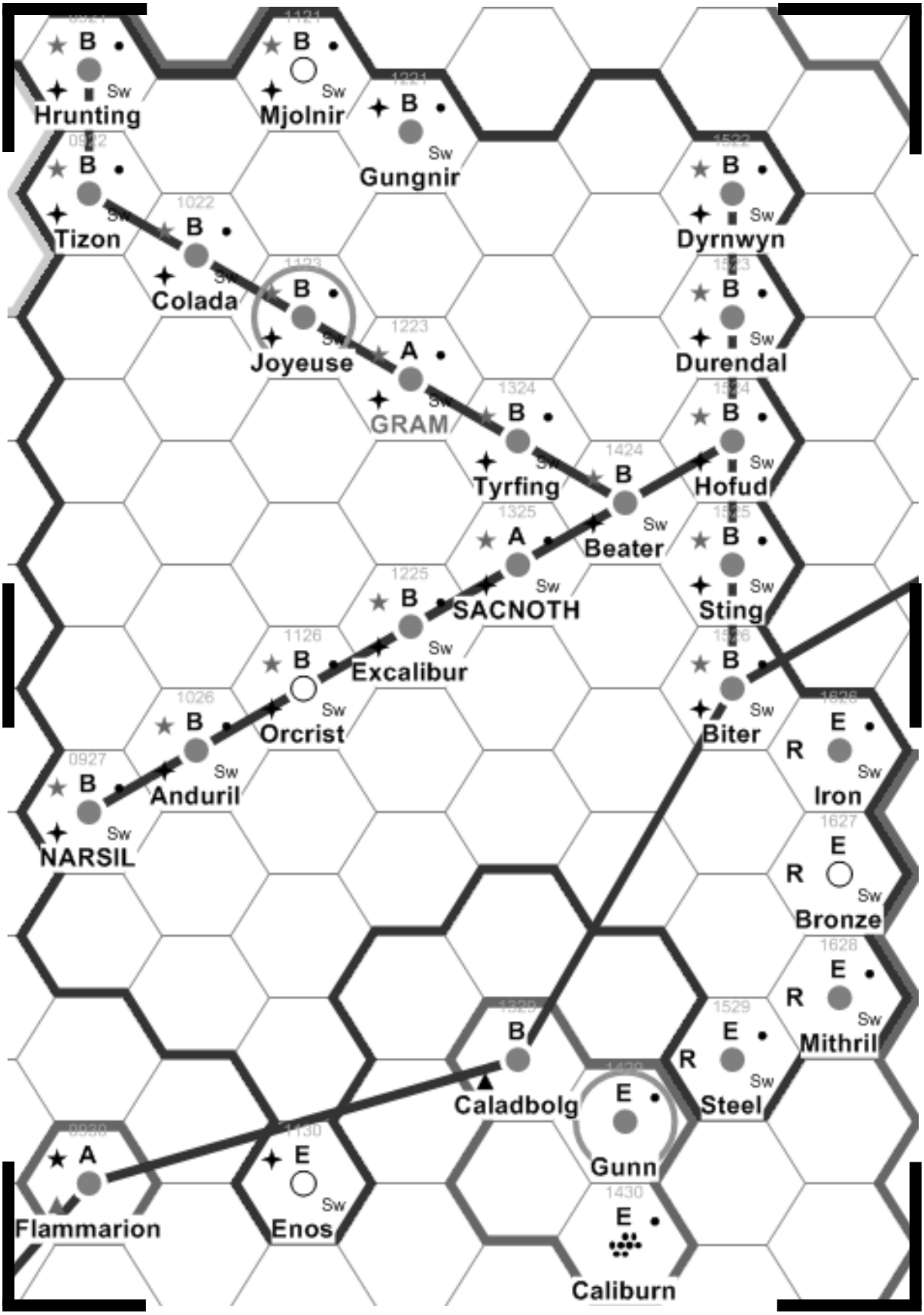
En 852, la **Confederación de los Mundos Gladios** se estableció con su capital en *Joyeuse* (1123). Participó en la Tercera Guerra Fronteriza al lado de los Zhodani; después de la guerra, un golpe de estado por una facción anti-Imperial trasladó la capital a *Gram* (1223).

Los **Mundos Gladios** son una confederación de mundos colonizados todos en la misma época (400-200 PI). A través de los siglos, su relación ha variado de imperios en ciernes a pactos comerciales dispersos, pero los mundos siempre han conservado su afinidad entre sí. La confederación actual ha perdurado por más tiempo (se estableció en 852) y mantiene su poder al permitir una amplia latitud en las operaciones gubernamentales locales.

Todos los sistemas miembros en los Mundos Gladios mantienen armadas locales independientes. La Carta de la Confederación pide la confederalización de estas fuerzas en tiempos de necesidad; en otras circunstancias patrullan los sistemas locales.

El Subsector de los **Mundos Gladios** contiene 28 mundos con una población de 33.730 millones. La población más alta es de 20.000 millones, en *Narsil* (0927). El nivel más alto de tecnología es **C** en *Gram* (1223) y *Sacnoth* (1325).

NOMBRE		PPU				CLASIFICACION COMERCIAL		
Hrunting	0921	B463747	9	B	S	Ri		G
Tizon	0922	B386887	A	B	S	Ri		G
Narsil	0927	B574A55	A	B	S	Hi In		G
Flammarion	0930	A623514	B	2	I	Po NI IWS		
Colada	1022	B364685	B	B	S	Ri Ag NI		G
Anduril	1026	B985855	B	B	S	Ri		G
Mjolnir	1121	B530544	A	B	S	Po NI De		G
Joyeuse	1123	B464778	A	B	S	Ri Ag	A	G
Orcrist	1126	B8A6733	A	B	S	Fl		G
Enos	1130	E25059B	4	M	S	Po NI De Lt		
Gungnir	1221	B444779	8	B	S	Ag		G
Gram	1223	A895957	B	B	S	Hi In Cap		G
Excalibur	1225	B324755	A	B	S			G
Tyrfing	1324	B637735	A	B	S			G
Sacnoth	1325	B775956	C	B	S	Hi Ht In		G
Caladbolg	1329	B365776	A	S	I	Ri In		
Beater	1424	B685686	A	B	S	Ri Ag NI		
Gunn	1429	E344110	8		I	Lo NI	A	G
Caliburn	1430	E000514	A		I	As		G
Dyrnwyn	1522	B958412	A	B	S	NI		G
Durendal	1523	B687334	B	B	S	Lo NI		G
Hofud	1524	B666553	A	B	S	Ag Ga NI		G
Sting	1525	B645896	A	B	S			G
Biter	1526	B354623	A	B	S	Ag NI		G
Steel	1529	E655000	0		S	Ba		G
Iron	1626	E529000	0		S	Ba		G
Bronze	1627	E201000	0		S	Ba		
Mithril	1628	E568000	0		S	Ba		G


Hrunting
Mjolnir
Gungnir
Tizon
Colada
Joyeuse
GRAM
Dyrnwyn
Durendal
Tyrfing
Hofud
Beater
Sting
SACNOTH
Excalibur
Orcrist
Biter
Anduril
Iron
NARSIL
Bronze
Mithril
Caladbolg
Steel
Gunn
Flammarion
Enos
Caliburn

SUBSECTOR K: Lunion

El cinturón de asteroides en *Zaibon* (1825) fue una vez el mayor yacimiento de cobre de la historia, pero la veta se ha reducido a casi nada, y las instalaciones se están deteriorando.

Wardn (1727) es un pequeño mundo notable principalmente por sus patrones intrincados tallados en sus llanuras desérticas. Una hipótesis sostiene las runas son marcas dejadas por la vida anaeróbica, mientras que otro afirma que son resultados de artefactos de una cultura milenaria.

El Subsector **Lunion** contiene 25 mundos con una población de 24.410 millones. La población más alta es de 9.000 millones, en *Strouden* (2327). El nivel más alto de tecnología es **E** en *Tenalphi* (1826). La capital subsector está en *Lunion* (2124).

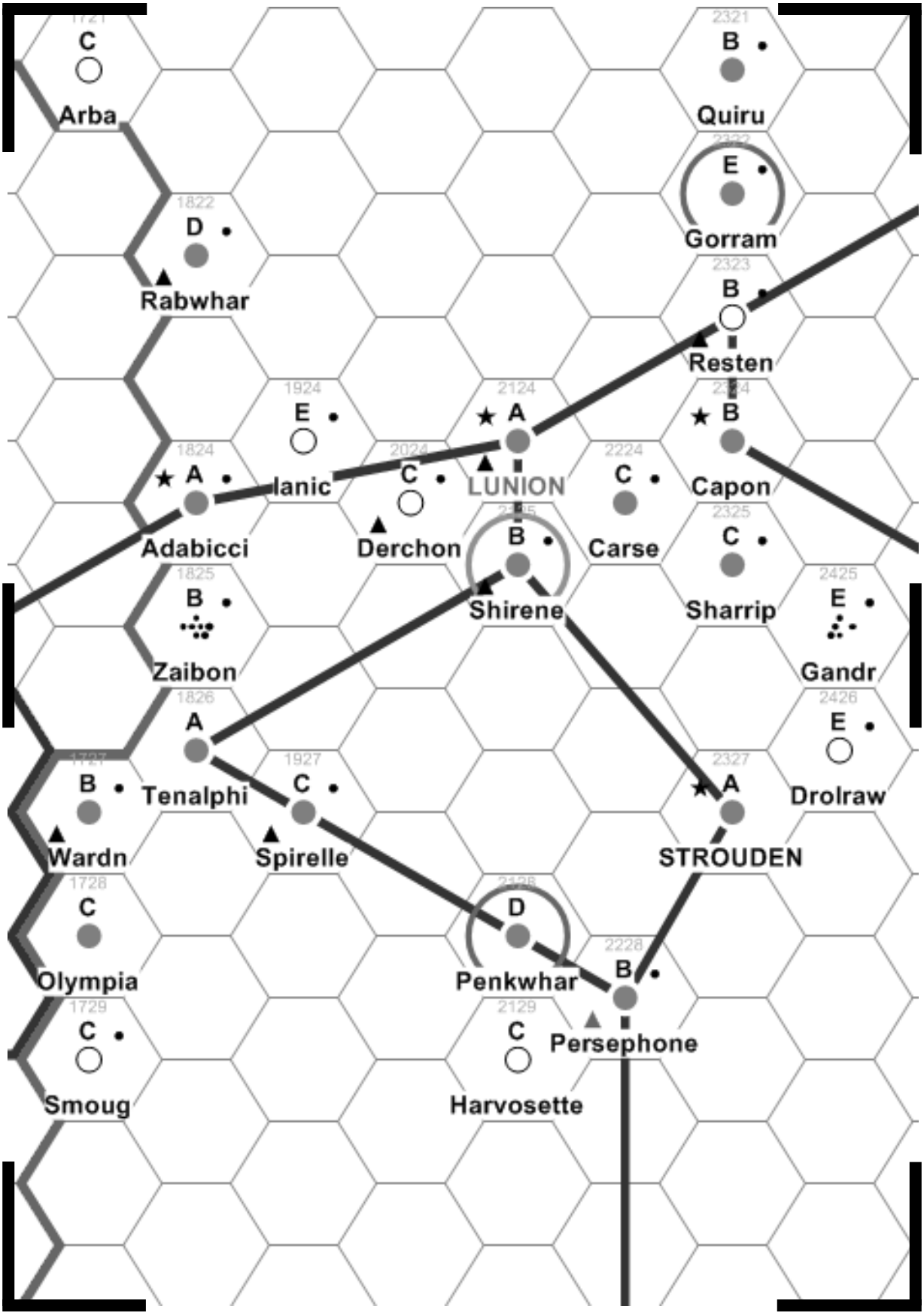
El Subsector Lunion está defendido por la 43ª Flota.

El Subsector **Lunion** es el punto de partida hacia el subsector Imperial Five Sisters, así como de la más importante conexión comercial con el subsector de los Mundos Gladios.

Los astilleros **Ling-Standard Products** de *Lunion* (2124) y *Strouden* (2327) son los principales puntos de la construcción naval en todo el Sector de la Marca Espiral. La mano de obra excelente, combinada con tecnología NT13, hacen los productos LSP muy codiciados.

El gobierno en *Quiru* (2321) es una junta militar que es el resultado de una operación mercenaria. La fuerza imperial aún no ha sido ejercida...

NOMBRE		PPU				CLASIFICACIÓN COMERCIAL		
Arba	1721	C200200	C		I	Ht Lo NI		
Wardn	1727	B756486	B	S	I	NI		G
Olympia	1728	C328342	7		I	Lo NI		
Smoug	1729	C14078A	9		I	Po De		G
Rabwhar	1822	D5448BA	6	S	I			G
Adabicci	1824	A57189B	B	N	I			G
Zaibon	1825	B000544	B		I	As		G
Tenalphi	1826	A774102	E		I	Ht Lo NI		
Ianic	1924	E360697	5		I	Ri NI De Lt		G
Spirelle	1927	C766846	8	S	I	Ri		G
Derchon	2024	C512799	8	S	I	Ri		G
Lunion	2124	A995984	D	2	I	Hi Ht In Cap		
Shirene	2125	B984510	B	S	I	Ag Ga NI	A	G
Penkwhar	2128	X978310	1		I	Lo NI Lt	R	
Harvosette	2129	C330737	9		I	Po NA De		
Carse	2224	C463325	9		I	Lo NI		G
Persephone	2228	B775833	A	S	I	IWS		G
Quiru	2321	B365300	8		I	Lo NI		G
Gorram	2322	X554220	0		I	Lo NI	R	G
Resten	2323	B310100	B	S	I	Lo NI		G
Capon	2324	B747748	A	N	I	Ag Ga		
Sharrip	2325	C575101	A		I	Lo NI		G
Strouden	2327	A745988	D	N	I	Hi Ht In		
Gandr	2425	E000347	8		I	As Lo		G
Drolraw	2426	EAB6311	5		I	Fl Lo NI Lt		G


1721
C
Arba
2321
B
Quiru
2322
E
Gorram
1822
D
Rabwhar
2323
B
Resten
1924
E
2124
★ A
2224
★ B
1824
★ A
Ianic
2024
C
LUNION
C
Capon
Adabicci
Derchon
2225
B
Carse
2325
C
1825
B
Shirene
Sharrip
2425
E
Zaibon
Gandr
1826
A
2426
E
1727
B
Tenalphi
1927
C
2327
★ A
Drolraw
Wardn
Spirelle
STROUDEN
1728
C
2128
D
2228
B
Olympia
Penkwhar
1729
C
2129
C
Persephone
Smoug
Harvosette

SUBSECTOR L: Mora

Nexine (3030) es un mundo océano poco poblado utilizado actualmente por el **Ministerio de Conservación** para esfuerzos de resiembra utilizando seres humanos biológicamente alterados.

Hay pruebas de que los valles profundos de la superficie de *Pimane* (2527) contienen atmósfera y vida, aunque las llanuras de la superficie se hayan expuestas al vacío estelar.

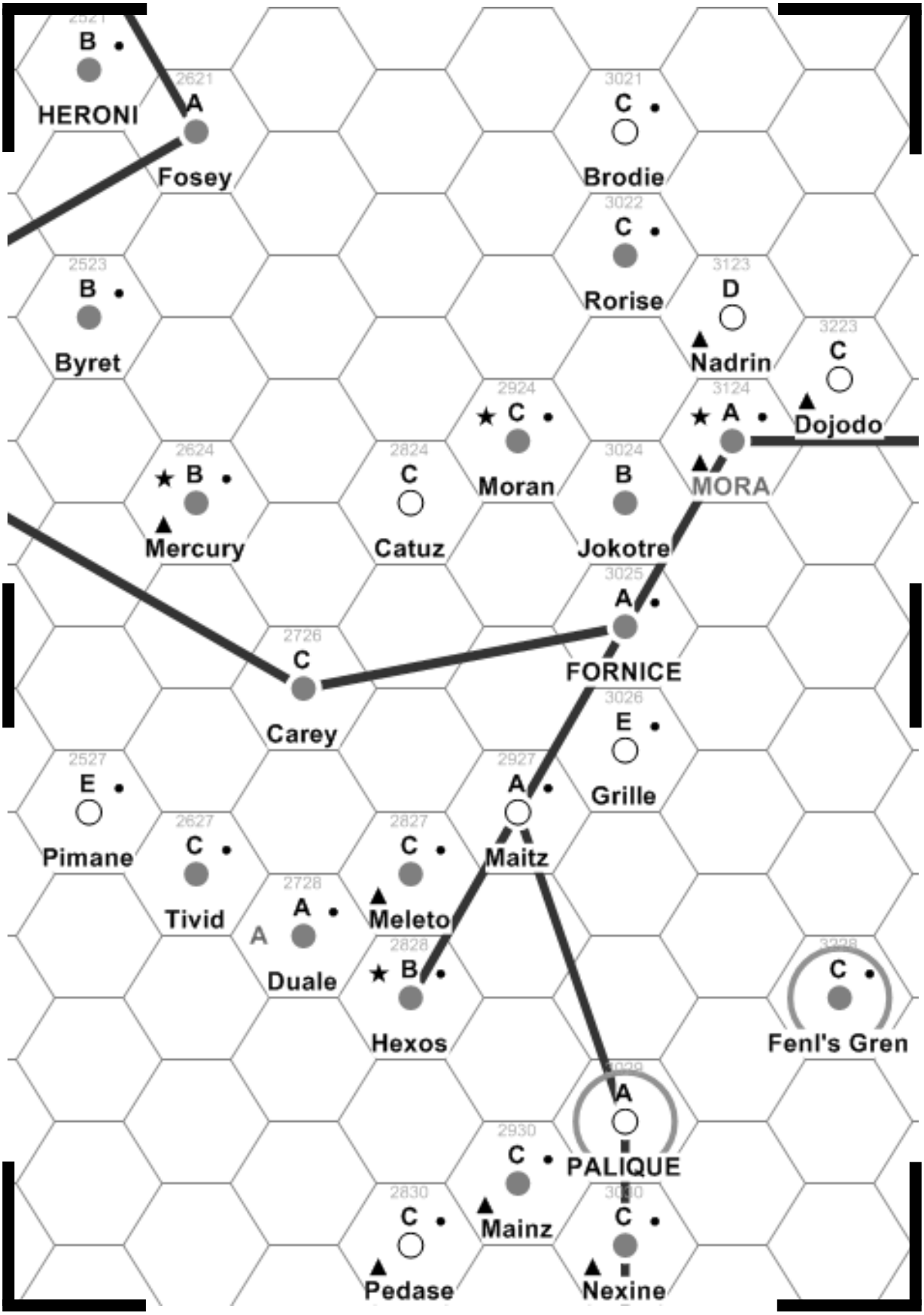
El subsector **Mora** contiene 26 mundos con una población de 221.100 millones. La población más alta es de 20.000 millones, en *Fornice* (3025). El nivel más alto de tecnología es **F** en *Mora* (3124). La capital del sector está en *Mora* (3124).

El subsector Mora está defendido por la 73ª Flota.

El Subsector **Mora** es la capital del Gobierno Imperial en el Sector de la **Marca Espiral**. Como centro industrial de la Marca Espiral, con tres mundos industrializados que cubren un rango tecnológico de **NT8** a **NT15**, este subsector es capaz de producir una amplia variedad de productos adecuados para la mayoría de todos los gustos.

Según informes, la Estación de Investigación Imperial en *Duale* (2728) ha sufrido daños extremos de una explosión de origen indeterminado en 1102. Un alto grado de seguridad militar ha estado presente en el sistema desde esa fecha. La naturaleza de la investigación que está realizando no se conoce.

NOMBRE		PPU				CLASIFICACIÓN COMERCIAL		
Heroni	2521	B6449B9	8		I	Hi In		G
Byret	2523	B485697	6		I	Ri Ag NI		G
Pimane	2527	B500343	4		I	Lo NI Lt		G
Fosey	2621	A633656	A		I	Po NA NI		
Mercury	2624	B658663	8	2	I	Ag Ga NI		G
Tivid	2627	C534477	8		I	NI		G
Carey	2726	C579221	9		I	Lo NI		
Duale	2728	A5437BF	B		I	Po IRS		G
Catuz	2824	C22048C	9		I	Po NI De		
Meleto	2827	C675100	5	S	I	Lo NI Lt		G
Hexos	2828	B534420	8	N	I	NI		G
Pedase	2830	C415346	7	S	I	NI		G
Moran	2924	C367300	8	N	I	Lo Po NI		G
Maitz	2927	A201511	B		I	NI		G
Mainz	2930	C553352	A	S	I	Lo Po NI		G
Brodie	3021	C410468	7		I	NI		G
Rorise	3022	C994100	A		I	Lo NI		G
Jokotre	3024	B6548D9	7		I	NA		
Fornice	3025	A354A87	C		I	Hi Ht		G
Grille	3026	E410335	7		I	Lo NI		G
Palique	3029	A511965	E		I	Hi Ht NA In	A	
Nexine	3030	C97A443	8	S	I	Ni Wa		G
Nadrin	3123	D120203	6	S	I	Lo Po NI		
Mora	3124	AA99AC7	F	2	I	Hi Ht In Cap		G
Dojodo	3223	C512311	7	S	I	Lo NI		
Fen's Gren	3228	C647346	9		I	Lo NI	A	G


B
HERONI
2621
A
Fosey
3021
C
Brodie
3022
C
Rorise
2523
B
Byret
3123
D
Nadrin
3223
C
Dojodo
2924
C
Moran
3124
A
MORA
2624
B
Mercury
2824
C
Catuz
3024
B
Jokotre
3025
A
FORNICE
2726
C
Carey
3026
E
Grille
2527
E
Pimane
2927
A
Maitz
2627
C
Tivid
2827
C
Meleto
2728
A
Duale
2828
B
Hexos
3228
C
Fenl's Gren
2930
C
PALIQUE
2830
C
Pedase
Mainz
C
Nexine

SUBSECTOR M: Five Sisters

Sisters' Reach es una agrupación astrográfica de sistemas principalmente Imperiales de la Ruta Espiral, en y alrededor del Subsector Five Sisters.

Comienza en *Flammarion* (**Mundos Gladios** 0930), continua a través de *Debarre* (**Darrian** 0830) y *Ralhe* (0731), antes de volver a entrar en el espacio Imperial del subsector Five Sisters.

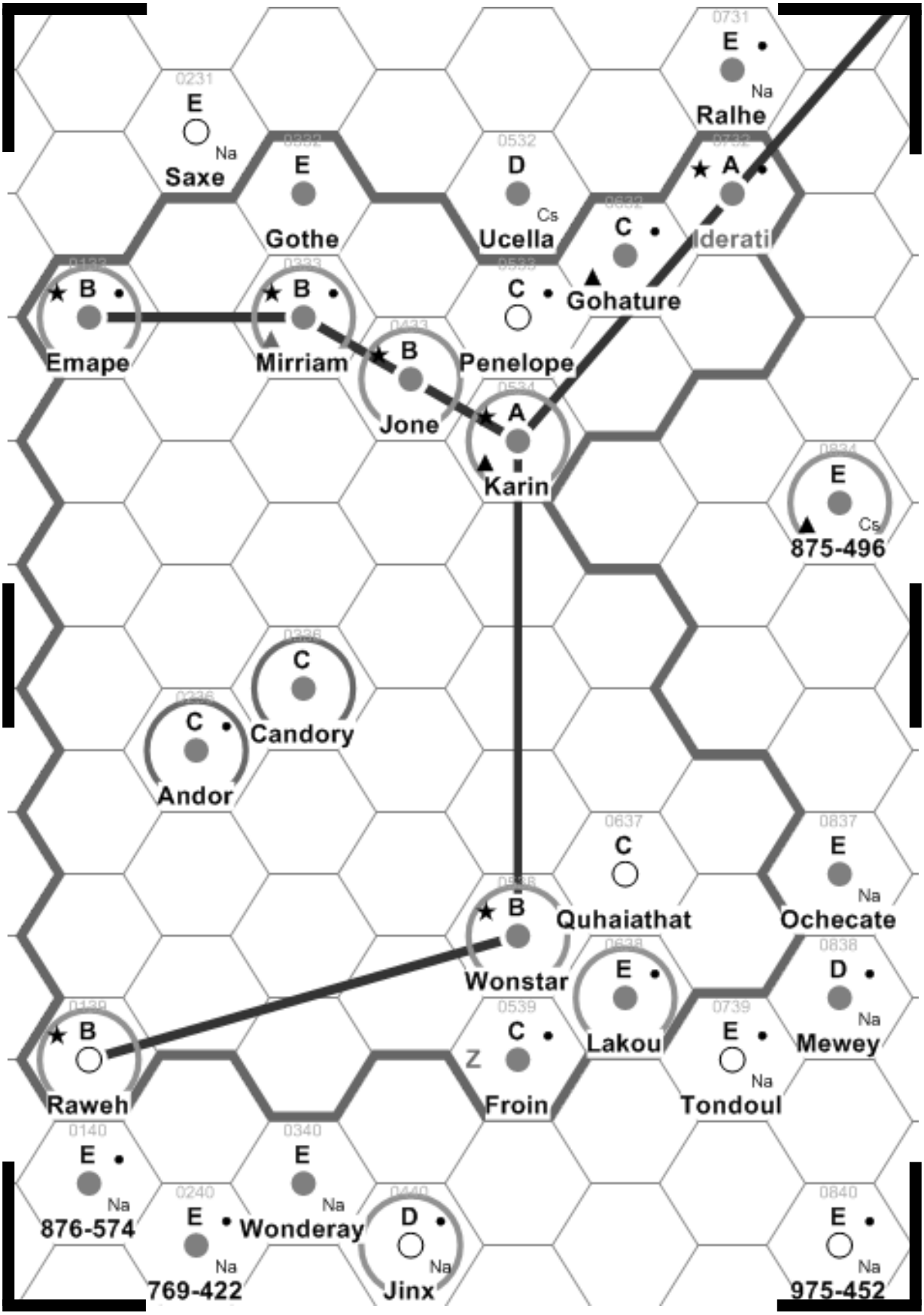
El Subsector **Five Sisters** recibe su nombre de un grupo de sistemas (*Mirriam*, *Jone*, *Karin*, *Ucella*, y *Penélope*) conocidos como las ***Cinco Hermanas***. Separada del territorio Imperial en casi 10 pársecs en su punto más cercano, esta región es el puesto de avanzada más vasto del Tercer Imperio, accesible sólo a través de una larga ruta de comunicaciones que va desde *Sisters' Reach* hasta los **Mundos Gladios** o por el *Brazo Collace* y los territorios exteriores del **Distrito 268**.

Originalmente conocido como **Distrito 267**, el subsector está escasamente poblado, y depende de las nóminas imperiales para la mayor parte de su economía interna. Algunos intentos de colonización se iniciaron bajo los auspicios del emperador **Paulo I** en el año 740, pero toda la actividad de desarrollo se detuvo durante las Supresiones Psiónicas del 800.

NOMBRE		PPU				CLASIFICACIÓN COMERCIAL		
Emape	0133	B654500	B	N	I	Ag Ga NI	A	G
Raweh	0139	B130300	B	N	I	Lo Po NI	A	
876-574	0140	E657200	0			Lo NI		G
Saxe	0231	EAA5543	7			Fl NI		
Andory	0236	C695735	9		I	Ag Ga	R	G
769-422	0240	E754401	8			NI		G
Gothe	0332	E22159B	6		I	Po NI		
Mirriam	0333	B9998A6	A	N	I	IWS	A	G
Candory	0336	C593634	8		I	NI	R	
Wonderay	0340	E88A46A	4			Ni Wa Lt		
Jone	0433	B792785	9	N	I		A	
Jinx	0440	D100133	7			Lo NI	A	G
Ucella	0532	D574654	7			Ag Ga NI		
Penelope	0533	C460642	4		I	Ri NI De Lt		G
Karin	0534	A767768	C	2	I	Ht Ri Ag Ga	A	
Wonstar	0538	B455741	7	N	I	Ag	A	
Froin	0539	C535225	9		I	Lo IRS		G
Gohature	0632	C754766	7	S	I	Ag Ga		G
Quhaiathat	0637	C31479B	9		I			
Lakou	0638	E779545	7		I	NI	A	G
Ralhe	0731	E224564	8			NI		G
Iderati	0732	A887798	C	N	I	Ht Ri Ag Ga Cap		G
Tondoul	0739	E5136A7	4			NA NI Lt		G
875-496	0834	E888421	7	S		NI	A	
Ochecate	0837	E747569	7			Ag Ga NI		
Mewey	0838	D786799	5			Ri Ag Ga Lt		G
975-452	0840	E100316	9			Lo NI		G

El subsector **Five Sisters** contiene 27 mundos con una población de 1.845 millones. La población más alta es de 500 millones, en *Mirriam* (0333). El nivel más alto de tecnología es **C** en *Karin* (0534) y en *Iderati* (0732). La capital subsector está en *Iderati* (0732).

El subsector Five Sisters está defendido por la 208ª Flota. El subsector ha estado bajo la **Administración Naval Imperial** desde las supresiones Psiónicas.

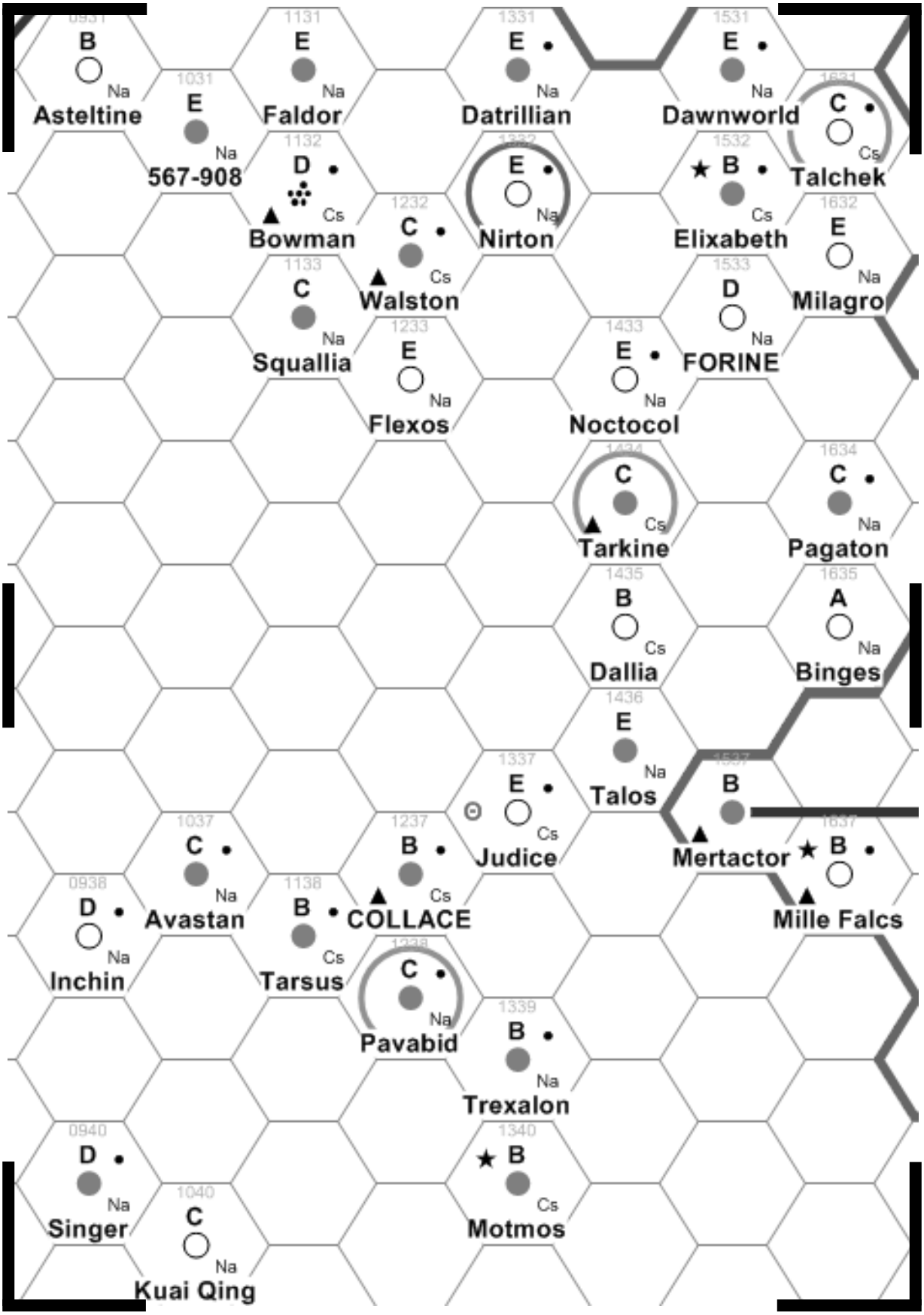

0731
E
Na
Ralhe
0231
E
Na
Saxe
0532
D
Cs
Ucella
A
Iderati
E
Gothe
C
Gohature
B
Emape
B
Mirriam
B
Penelope
B
Jone
A
Karin
E
Cs
875-496
C
Candory
C
Andor
0637
C
0837
E
Na
Ochecate
B
Quhaiathat
B
Wonstar
E
0838
D
Na
Mewey
B
Raweh
0539
C
Z
Froin
Lakou
0739
E
Na
Tondoul
0140
E
Na
876-574
0340
E
Na
0240
E
Na
Wonderay
769-422
0440
D
Na
Jinx
0840
E
Na
975-452

SUBSECTOR N: Distrito 268

El **Distrito 268** fue añadido oficialmente a las listas Imperiales en el 610 como el 268º sector para ser considerado para su inclusión en el Imperio. Como distrito, sus mundos no son miembros del Imperio, pero sí reciben protección Imperial. Los asuntos imperiales se administran desde *Glisten* (**Glisten** 2036), aunque la capital subsector se mantiene en *Mertactor* (0707).

NOMBRE		PPU				CLASIFICACIÓN COMERCIAL		
Asteltine	0931	B7A7402	A			Fl NI		
Inchin	0938	D12035C	A			Lo Po NI		G
Singer	0940	D553774	6			Po		G
567-908	1031	E532000	0			Ba		
Avastan	1037	C433520	A			Po NI		G
Kwai Ching	1040	C503758	A			IC		
Faldor	1131	E5936A7	2			NI Lt		
Bowman	1132	D000300	9	S		As Lo		G
Squallia	1133	C438679	9			NI		
Tarsus	1138	B584620	A			Ag Ga NI		G
Walston	1232	C544338	8	S		Lo NI		G
Flexos	1233	E5A1422	6			Fl NI		
Collace	1237	B628943	D	S		Hi Ht In		G
Pavabid	1238	C6678D8	6				A	G
Datrillian	1331	E227633	8			NI		G
Nirton	1332	X600000	0			Ba NI	R	G
Judice	1337	E9B2000	0			Ba Fl IRS		G
Trexalon	1339	B361851	C			Ht Ri		G
Motmos	1340	B68468B	5	N		Ri Ag NI Lt		
Noctocol	1433	E7A5747	6			Fl		G
Tarkine	1434	C466662	7	S		Ri Ag	A	
Dallia	1435	B8B5883	9			Fl		
Talos	1436	E333532	9			Po NI		
Dawnworld	1531	E885000	0			Ba		G
Elizabeth	1532	B426467	8	N		NI		G
Forine	1533	D3129B8	A			Hi NA In		
Mertactor	1537	B262732	B	S	I	Cap		
Talchek	1631	C7B1462	5			Fl NI Lt	A	G
Milagro	1632	E21178A	7			NA		
Pagaton	1634	C769873	4			Ri Lt		G
Binges	1635	A800231	A			Lo NI		
Mille Falcs	1637	B9A2469	C	2	I	Fl Ht NI		G

El **Distrito 268** contiene 32 mundos con una población de 2.456 millones. La mayor población es de 6.000 millones, en *Forine* (1533). El nivel más alto de tecnología es **D** en *Collace* (1237).


0931
B
Na
Asteltine
1031
E
Na
567-908
1131
E
Na
Faldor
1132
D
Cs
Bowman
1133
C
Na
Squallia
1232
C
Cs
Walston
1233
E
Na
Flexos
1331
E
Na
Datrillian
1332
E
Na
Nirton
1433
E
Na
Noctocol
1434
C
Cs
Tarkine
1435
B
Cs
Dallia
1436
E
Na
Talos
1337
E
Cs
Judice
1237
B
Cs
COLLACE
1238
C
Na
Pavabid
1339
B
Na
Trexalon
1340
B
Cs
Motmos
1531
E
Na
Dawnworld
1532
B
Cs
Elixabeth
1533
D
Na
FORINE
1631
C
Cs
Talchek
1632
E
Na
Milagro
1634
C
Na
Pagaton
1635
A
Na
Binges
1537
B
Mertactor
1637
B
Mille Falcs
0938
D
Na
Inchin
1037
C
Na
Avastan
1138
B
Cs
Tarsus
0940
D
Na
Singer
1040
C
Na
Kuai Qing

SUBSECTOR O: Glisten

El Subsector **Glisten** es un espolón remoto de la Red de Astronaves Correo Imperial; hasta 940, era un remanso para los funcionarios marginales de la burocracia imperial. Sin embargo, en el año 941, el **Distrito 268** se abrió por decreto de **Margaret II** y desde entonces el subsector ha servido como base para la colonización del nuevo territorio.

El subsector está conectado a la ruta espiral por el brazo Glisten.

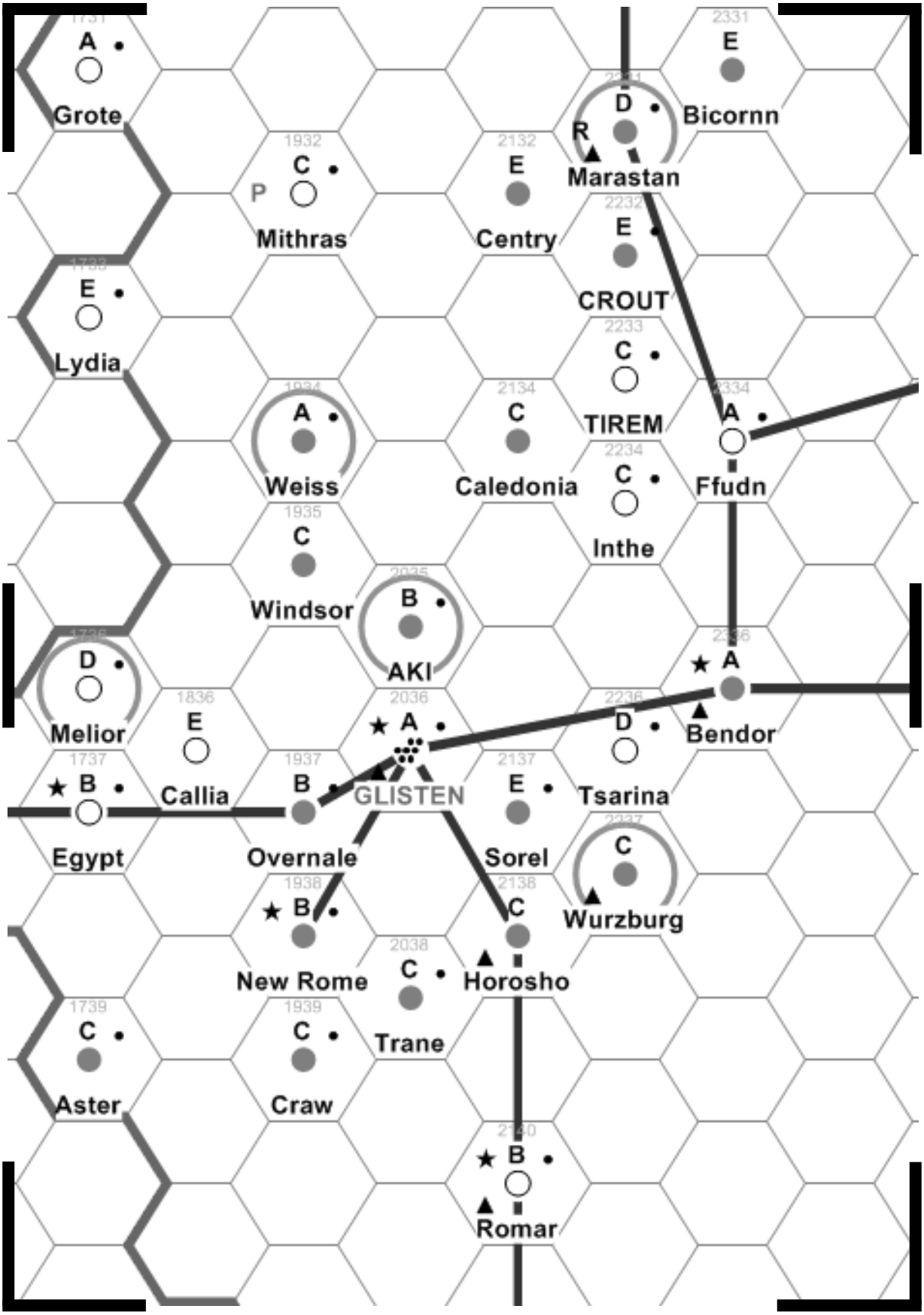
Egypt (1737) ha sido seleccionado para una base de entrenamiento del Ministerio de Colonización.

Mithras (1932) es el sitio de una *Prisión Exilio Imperial*; las personas condenadas son deportadas a este mundo en el que comienzan una nueva vida. Aunque las condiciones ambientales son muy duras, las oportunidades de Mithras la han convertido en un ejemplo de rehabilitación.

El Subsector **Glisten** contiene 29 mundos con una población de 4.518 millones. La mayor población es de 8.000 millones, en *Glisten* (2036). El nivel más alto de tecnología es **F** en *Glisten* (2036). La capital subsector está en *Glisten* (2036).

El Subsector Glisten está defendido por la 100ª Flota.

NOMBRE		PPU				CLASIFICACIÓN COMERCIAL		
Grote	1731	A400404	B		I	NI		G
Lydia	1733	E110430	6		I	NI		G
Melior	1736	D140466	7		I	Po NI De	A	G
Egypt	1737	BAC6567	7	N	I	Fl NI		G
Aster	1739	C86A410	9		I	NI Wa		G
Callia	1836	E150852	6		I	Po De		
Mithras	1932	C8B5546	6		I	Fl NI IP		G
Weiss	1934	A626464	B		I	NI	A	G
Windsor	1935	C783511	9		I	NI		
Overnale	1937	B45467A	9		I	Ag NI		G
New Rome	1938	B837866	B	N	I			G
Craw	1939	C573645	3		I	NI Lt		G
Aki	2035	B443987	9		I	Hi Po NI	A	G
Glisten	2036	A000986	F	2	I	Hi Ht As Cap		G
Trane	2038	C639422	B		I	NI		G
Centry	2132	E222447	6		I	Po NI		
Caledonia	2134	C541636	5		I	Po NI Lt		
Sorel	2137	E48569A	2		I	Ri Ag NI Lt		G
Horosho	2138	C3378A6	A	S	I			
Romar	2140	B450456	8	2	I	Po NI De		G
Marastan	2231	D868772	5		I	IR Lt		G
Crout	2232	E4359CA	7		I	Hi		G
Tirem	2233	C7B5975	B		I	Fl Hi		G
Inthe	2234	C100598	B		I	NI		G
Tsarina	2236	D120636	5		I	Po NI NA Lt		G
Wurzburg	2237	C795300	A	S	I	Lo NI	A	
Bicornn	2331	E563576	2		I	NI Lt		
Ffudn	2334	A41489D	C		I	Ht		G
Bendor	2336	A756656	C	2	I	Ht Ag Ga NI		


Grote
Mithras
Centry
Marastan
Bicornn
Lydia
CROUT
TIREM
Weiss
Caledonia
Ffudn
Inthe
Windsor
AKI
Melior
Callia
GLISTEN
Bendor
Tsarina
Egypt
Overnale
Sorel
Wurzburg
New Rome
Horosho
Aster
Craw
Trane
Romar

SUBSECTOR P: Trin's Veil

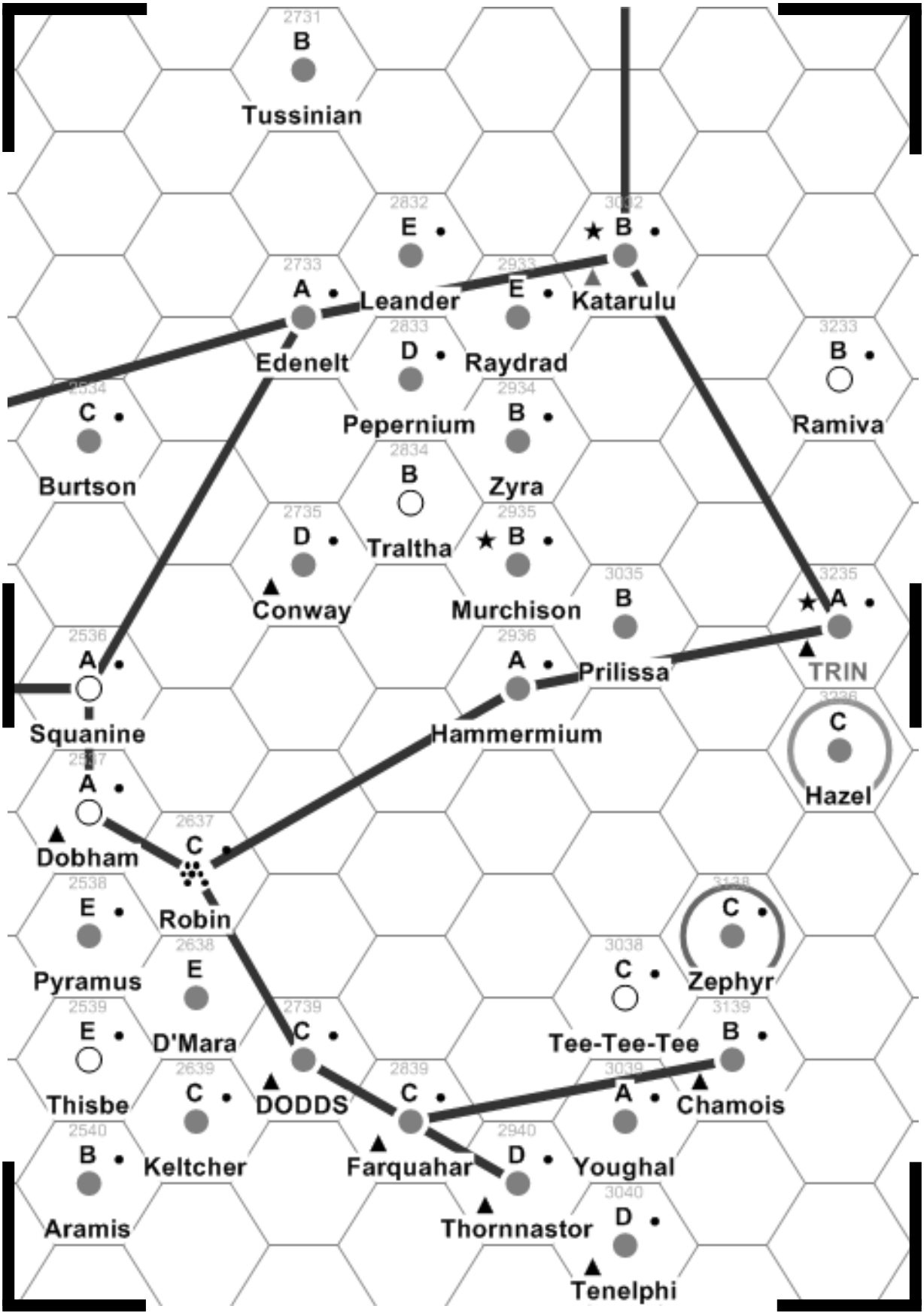
El mundo desierto de *Thisbe* (2539) ha llevado a cabo un proyecto a largo plazo para desviar un gran número de asteroides de agua y gas congelado del cinturón de *Thisbe* a la superficie planetaria; la intención es mejorar la atmósfera y el porcentaje hidrográfico.

El Subsector **Trin's Veil** toma su nombre de la vista nocturna en *Trin* (0805), un velo de residuos altamente reflectante, fragmentos de una luna destrozada, lo que hace al atardecer y temprano por la mañana un crepúsculo brillante.

NOMBRE		PPU				CLASIFICACIÓN COMERCIAL		
Burtson	2534	C462667	8		I	Ri NI		G
Squanine	2536	A300550	B		I	NI		G
Dobham	2537	A450457	A	S	I	Po NI De		G
Pyramus	2538	E566335	2		I	Lo NI Lt		G
Thisbe	2539	E566335	2		I	Po NI De		G
Aramis	2540	B659772	6		I	NI		G
Robin	2637	C00059C	C		I	Ht As		G
D'Mara	2638	E75A798	5		I	Wa Lt		
Kletcher	2639	C525567	9		I	NI		G
Tussinian	2731	B678324	7		I	Lo NI		
Edenelt	2733	A4638BD	B		I			G
Conway	2735	D894586	7	S	I	Ag Ga NI		G
Dodds	2739	C4439DF	7	S	I	Hi Po NI		G
Leander	2832	E695244	5		I	Lo NI Lt		G
Pepernium	2833	D657630	3		I	Ag Ga NI Lt		G
Traltha	2834	B790630	6		I	Ni De		
Farquahar	2839	C625563	7	S	I	NI		G
Raydrad	2933	E99367A	6		I	NI		G
Zyra	2934	B555448	7		I	NI		G
Murchison	2935	B544433	6	N	I	NI		G
Hammermium	2936	A5535AB	B		I	Po NI		G
Thornnastor	2940	D534443	8	S	I	NI		G
Katarulu	3032	B252665	B	N	I	Po IWS		G
Prilissa	3035	B985588	6		I	Ag Ga NI		
Tee-Tee-Tee	3038	C110530	9		I	Ni		G
Youghal	3039	AA95365	B		I	NI		G
Tenelphi	3040	D76A579	9	S	I	NI Wa		G
Zephyr	3138	X89556A	3		I	Ag Ga NI Lt	R	G
Chamois	3139	B544642	5	S	I	Ag Ga Ni Lt		G
Ramiva	3233	B1107A7	8		I	NA		G
Trin	3235	A894A96	F	2	I	Hi Ht In Cap		G
Hazel	3236	C645747	5		I	Ag Ga Lt	A	

El Subsector **Trin's Veil** contiene 32 mundos con una población de 111.300 millones. La población más alta es de 10.000 millones, en *Trin* (3235). El nivel más alto de tecnología es **F** en Trin (0805). La capital subsector está en *Trin* (3235).

El subsector está defendido por 207ª Flota.


2731
B
Tussinian
2832
E
3032
B
2733
A
Leander
2933
E
Katarulu
2833
D
Raydrad
Edenelt
3233
B
2534
C
Burtson
Pepernium
2934
B
Ramiva
2834
B
Zyra
2735
D
Tralthа
2935
B
Conway
Murchison
3035
B
3235
A
2536
A
Squanine
2936
A
Prilissa
TRIN
Hammermium
C
Hazel
A
Dobham
2637
C
2538
E
Robin
3138
C
Pyramus
2638
E
3038
C
Zephyr
2539
E
D'Mara
2739
C
Tee-Tee-Tee
3139
B
Thisbe
2639
C
DODDS
2839
C
3039
A
Chamois
2540
B
Keltcher
Farquahar
2940
D
Youghal
Aramis
Thornnastor
3040
D
Tenelphi

Lectura del PPU

Cada uno de los hexágonos del mapa estelar de **La Marca Espiral** contiene un numero de cuatro dígitos que sirve como clave para la localización del mundo en el mapa. Los primeros dos dígitos indican su posición horizontal, mientras que los dos dígitos finales indican su posición vertical.

De esta forma, un mundo situado en 2309 puede encontrarse a 23 hexágonos del borde izquierdo del mapa y a 9 hexágonos del borde superior del mapa.

Los datos de la Marca Espiral utilizan *Perfiles Planetarios Universales* (**PPUs**) según lo establecido en el Libro básico, pág. 185, con algunas modificaciones.

Hay una serie de nuevos códigos para indicar las bases presentes, además de las bases de la Armada y del Servicio de Exploración normales, reflejando los diferentes gobiernos que están presentes en el sector. Son los siguientes:

Z	Zhodani
D	Darrian
B	Mundos Gladios
M	Base Militar Independiente
2	Tanto una base de la Armada como del Servicio de Exploración están presentes.

La clasificación comercial incluye los códigos de comercio para el sistema, además de los servicios habituales y afiliación política. Estas instalaciones incluyen:

Cap	Capital del Subsector
IWS	Estación de Tránsito Imperial
IRS	Estación Científica Imperial
IP	Prisión Imperial
IR	Reserva Imperial

Las afiliaciones políticas también se incluyen (los mundos independientes o los Estados clientes no tienen el código):

I	Imperial
Z	Zhodani
D	Darrian
S	Mundos Gladios

Si un sistema tiene un gigante de gas presente este también se incluye ahora en el PPU como la letra '*G*' al final del perfil.

Estaciones de Tránsito

Además de las Bases del Servicio de Exploración Imperial, los datos de La Marca Espiral indican la situación de las Estaciones de Tránsito de las Astronaves Correo del Servicio de Exploración Interestelar Imperial.

Las Estaciones de Tránsito son instalaciones de gran capacidad cuya principal función es apoyar las operaciones de gran numero de astronaves del Servicio de Exploración, y mantener en servicio la Red Interestelar de Astronaves Correo que transmiten información y mensajes.

Emprendiendo Aventuras

Esta aventura es un pretexto para que árbitro y jugadores puedan empezar a jugar Traveller de inmediato tras leer el reglamento. Por ello, la aventura debe proporcionar ciertas ayudas básicas. En primer lugar debe proporcionar un emplazamiento para la acción y una situación ya desarrollada; las características de **La Marca Espiral** proporcionan este emplazamiento para la aventura. En segundo lugar, la aventura debe ofrecer opciones relativas a posibles actividades para el grupo de aventureros; lo hace, y en abundancia, en las páginas que siguen.

Traveller debe jugarse de forma gradual. El reglamento describe como llevar a cabo muchas actividades interesantes, y cada una de ellas debe practicarse para que todos los participantes adquieran soltura en su ejecución. Por ello, las partes de hasta aventura introductoria que puedan parecer rutinarias o fáciles deberán llevarse a cabo según las reglas, para que los jugadores adquieran más práctica de juego y el árbitro más experiencia de arbitraje.

Aventuras Iniciales

El reglamento de Traveller y esta aventura introductoria contienen un gran número de ideas acerca de las actividades que los aventureros pueden emprender. Algunas de estas actividades son:

- **Búsqueda del Instituto Psi**: La búsqueda de una organización subsidiaria del Instituto Psi es siempre una actividad interesante. Frecuentemente, la

búsqueda del Instituto Psi es una aventura paralela que va desarrollándose mientras se llevan a cabo otras actividades o misiones.

- **Comercio y Especulación**: Embarcarse en aventuras comerciales es una actividad atractiva para los aventureros ya que es una tentación para el instinto de enriquecerse que todos los jugadores poseen. Estas actividades comerciales les permitirán aumentar sus ingresos para luego utilizar los beneficios con otras actividades más audaces, y permiten que los jugadores emprendan una actividad que les es familiar desde el principio.

- **Artillaje de la Astronave**: Una de las primeras actividades que probablemente emprenderán los aventureros es la de intentar obtener armamento para la Exploradora/Enlace, ya que ésta no dispone de armamento inicialmente. La búsqueda del armamento será una actividad de facetas múltiples, ya que los aventureros tendrán que conseguir una elevada suma de dinero buscando algún trabajo y luego considerar cuidadosamente que armamento instalar en la astronave. La elección del armamento adecuado para la astronave puede ser motivo de gran número de discusiones por parte de los aventureros; la posibilidad de adquirir armamento excedente de la Armada Espacial o el Servicio de Exploración puede proporcionarlo a un precio más bajo, pero también de menor fiabilidad.

- **El Patrón**: En las fases iniciales de la aventura el grupo de aventureros deberá ponerse en contacto con Galadden, e iniciar su investigación especial de los planetas de La Marca Espiral. Este encuentro con Galadden marcara el final de las pequeñas aventuras iniciales, y el principio de una actividad con fines determinados.

Más Aventuras

Cada uno de los planetas en La Marca presenta posibilidades de aventura. Esto no significa que deba producirse una aventura en todos y cada uno de ellos; muchos tan sólo serán una escala temporal o un punto de repostaje para el grupo de aventureros. Pero el árbitro puede examinar con detenimiento las características básicas de cualquier planeta y diseñar aventuras interesantes simplemente con esta información. Por ejemplo:

- **Gerome** (*Rhylanor* 2818-X573000-0): Gerome es un planeta de tamaño intermedio, con una atmósfera estándar enrarecida y un 30% de su superficie cubierta por océanos. Este mundo no posee astropuerto de ninguna clase y está deshabitado. Además, Gerome está clasificado como **Zona Roja**. La razón por la cual el Imperio mantiene este mundo en **interdicción** no permitiendo que nadie lo visite se desconoce, pero probablemente la causa sea la existencia de yacimientos minerales aun no explotados bajo la superficie del planeta que el Imperio desea proteger. Algunos rumores o un patrón pueden empujar a los aventureros a iniciar la prospección encubierta del planeta, y pueden producirse conflictos con las autoridades Imperiales. El árbitro deberá crear las diversas tablas, mapas y diagramas que serían precisos.

- **Patinir** (*Aramis* 3207-C000632-9): Este cinturón de asteroides puede ser el emplazamiento idóneo para el juego del gato y el ratón entre los aventureros y un grupo de piratas. Según las preferencias del árbitro, la situación podría escalar rápidamente al descubrir los aventureros una base pirata, una instalación oculta de los **Ancestrales**, un depósito de suministros militares olvidado en una guerra previa, un yacimiento de cobre o un cementerio de astronaves.

Computador Biblioteca

Las Referencias del Computador Biblioteca son una fuente de datos e información para los aventureros, que obtienen mediante bases de datos u organizaciones de transmisión de información, que poseen bancos de datos publicos.

También es posible adquirir bases de datos con la información relativa al sector o subsector que pueden accederse mediante la computadora de a bordo.

Todos estos medios electronicos de acceso de información son denominados globalmente *Referencias del Computador Biblioteca*.

Todo el material incluido en el capitulo **Computador Biblioteca** que sigue a esta aventura está disponible para los aventureros, y les proporcionará informacion del universo en que se encuentran asi como algunas pistas que pueden conducirles a nuevas aventuras o situaciones.

Es posible crear aventuras similares en prácticamente cualquier mundo de La Marca Espiral.

Aventuras Preparadas

Varias aventuras publicadas para Traveller están situadas en La Marca Espiral La siguiente es una guía de algunas de las aventuras y su situación en La Marca Espiral.

- **Subsector de Regina**: La *Aventura 1*, **Kinunir**, es una aventura compuesta por varios episodios que tiene lugar en el subsector de Regina. La actividad de los aventureros se concentrara alrededor de algunas de las astronaves clase Kinunir, cruceros de combate de la Armada Espacial de 1200 Tm. Los aventureros emprenden una misión de espionaje en Regina, una cacería en el planeta *Knorbes*, y deberán organizar una fuga de una prisión Imperial.

- **Vanejen**: La *Aventura 2*, **Estación Científica Gamma**, está enmarcada en una Estación Científica Imperial. Los planos de la Estación son estándar para todas las Estaciones Científicas Imperiales, por lo que son útiles como referencia para el resto de Estaciones que se encuentran en La Marca Espiral. Adicionalmente, las Referencias del Computador Biblioteca incluidas en la aventura contienen datos acerca de las Estaciones Científicas Imperiales, y tal información está diseñada para despertar la curiosidad de los aventureros en relación con las Estaciones.

- **La Ruta Espiral**: La *Aventura 3*, **El Cerro del Crepúsculo**, centra la actividad de los aventureros en la ruta de Transito Interestelar 1 que es posible seguir con una astronave y que permite visitar un gran número de planetas en La Marca Espiral. La aventura pone a prueba a los aventureros en diversas si-

Aventuras Preparadas

Las aventuras preparadas comentadas en este punto hacen referencia a la línea de libros de **Traveller *Classic***, que fue editado al castellano en 1989 por la desaparecida editorial **Diseños Orbitales**.

Lamentablemente, solo la **Aventura 1: *Kinunir*** vio la luz en castellano, estando las demás solo disponibles en inglés.

Quién sabe... tal vez podamos traducirlas algún día para que las podáis disfrutar también en castellano...

tuaciones, como la desesperada búsqueda de ingresos, la amenaza Zhodani y la revelación de oscuros y profundos misterios.

- **Mithril**: La *Aventura Doble 2*, **Misión en Mithril**, centra la acción en los aventureros a bordo de una Exploradora/Enlace y sus esfuerzos por efectuar una investigación detallada de un planeta determinado.

- **Dinom**: La otra aventura incluida en la *Aventura Doble 2* es una desesperada huida del grupo de aventureros a través de la salvaje cara caliente de un mundo en vacío para escapar de la muerte a manos de revolucionarios.

- **Yorbund**: La *Aventura Doble 1*, **Sombras**, obliga a los aventureros a investigar una estructura alienígena que tiene atrapada a su astronave.

- **Keng**: La otra aventura incluida en la *Aventura Doble 1*, **Annic Nova**, es un encuentro con una astronave alienígena a la deriva en el espacio y los intentos de los aventureros para comprender su funcionamiento.

Crear Situaciones

El árbitro puede crear situaciones inspirándose en novelas, películas y situaciones reales. Es posible extrapolar cualquier historia a su juego con **Traveller**, situando a los personajes en situaciones similares, determinando cuál será su misión y qué tendrán que hacer para llevarla a cabo con éxito.

Aun más Aventuras

Existen otras fuentes de inspiración fácilmente accesibles para la preparación de más aventuras. El *Suplemento 1:* **760 Patrones** (no publicado al castellano en estos momentos), contiene decenas de situaciones que el árbitro puede expandir a aventuras completas que podrá incluir en el transcurso de los viajes de los aventureros. La revista **Signs & Portents**, descargable en la web de Mongoose, incluye con regularidad escenarios que están diseñados especialmente como aventuras para Traveller.

Y, por supuesto, las novelas y películas de ciencia ficción son una fuente inagotable de ideas para aventuras.

Exploradora/Enlace AURORA

Bienvenidos a bordo de la **Exploradora/Enlace S-16791 Aurora**, destacada por el Servicio de Exploración Interestelar Imperial a servicio independiente. Esta astronave ha sido asignada como muchas otras de su clase a un ex-Explorador (uno de los miembros del grupo de aventureros) en reconocimiento de los buenos servicios prestados, y como compensación a su competente ejecución del deber en el servicio.

El destacamento de estas astronaves excedentes al servicio independiente sirve también a las necesidades del Imperio y del Servicio de Exploración Interestelar Imperial al aumentar el número de astronaves que se dedicarán al comercio y a la especulación en el espacio Imperial. Las muchas actividades que estas astronaves llevan a cabo serán de gran utilidad a la economía interestelar.

Otra de las utilidades menos obvias del destacamento de estas astronaves es que el Servicio de Exploración Interestelar requiere regularmente a los Exploradores que las tripulan para reunirse con el personal de inteligencia del Servicio, que les interroga acerca de lo que han podido observar en el transcurso de sus idas y venidas. Toda la información recopilada de este modo es una importante ayuda para el departamento de inteligencia del Servicio de Exploración.

Uno de los tipos de astronaves más comunes que se pueden encontrar en el Imperio es la **Exploradora/Enlace Tipo S**. Su diseño básico se ha mantenido sin cambios durante el último siglo.

Resistente y fiable, la Exploradora/Enlace Tipo S es una excelente astronave y nunca sera reemplazada como la mejor astronave para sus cometidos.

Las estimaciones del número de Exploradoras/Enlace Tipo S en servicio son arbitrarios, ya que debe contar a partir de la cantidad de ellas que estan en servicio activo, y extrapolar para cubrir las Exploradoras excedentes o independientes; el conteo va de 15.000 a 30.000 en el Imperio, y alrededor de 1.000 en la Marca Espiral.

Exploradora/Enlace (Tipo S)

Construida en torno a un casco de 100 Tm, la Exploradora/Enlace está diseñada para cumplir tareas de exploración, investigación y enlace, y puede encontrarse un enorme número de ellas en servicio en el espacio conocido. Está equipada con un Reactor de Tránsito Interestelar-A, Reactor de Maniobra-A y Planta de Potencia-A que proporcionan un rendimiento de Transito-2 y una Aceleración de 2G. Los depósitos de combustible contienen 40 Tm de combustible, que aprovisionan a la Planta de Potencia y permiten llevar a cabo Tránsito Interestelar 2.

Adyacente al puente de mando se encuentra instalada una Computadora Modelo 1/bis. La astronave dispone de cuatro cabinas normales y no dispone de ninguna capsula de hibernación. Una torreta doble se encuentra instalada en el único soporte de armamento de la astronave y el equipamiento de control de disparo está instalado, aunque la torreta está desprovista de armamento. El interior de la astronave cuenta con un hangar especialmente diseñado para acomodar una Voladora. La bodega de carga tiene una capacidad de 3 Tm. La configuración del casco incluye aerodinámica atmosférica. La Exploradora/Enlace requiere una tripulación de un individuo que cumple las funciones de piloto e ingeniero. Esta astronave tiene un coste de construcción de 29.43 MCr y su tiempo de construcción fue de 10 meses. Hace 23 años que se encuentra en servicio.

Se pueden encontrar los datos de juego de la Exploradora/Enlace Tipo S en el Libro Básico, pág. 127

Vista Exterior

Observando la Exploradora/Enlace desde el exterior, la astronave tiene el aspecto de una punta de flecha aerodinámica de 37,5 metros de largo por 24 metros de ancho. En su punto más alto se eleva 7,5 metros del suelo, y dispone

de un tren de aterrizaje trípode formado por tres robustos montantes. Observando desde una cierta distancia es posible ver la superficie superior, cuyas características más sobresalientes son el montaje de torreta en la parte posterior y el visor del puente de mando delantero. A corta distancia, pueden observarse en la parte inferior del casco el tren de aterrizaje, los puntos de conexión de las mangas de combustible y las tomas de combustible para repostaje rasante.

Puntos de Acceso

La Exploradora/Enlace dispone de siete accesos básicos al interior y dos puntos de acceso opcionales posibles.

- Las válvulas iris son escotillas automáticas operadas mediante la energía interna de la astronave, que están compuestas por paneles que se retractan de forma similar al del diafragma de una cámara fotográfica. Las válvulas iris tienen forma ovalada o circular y pueden accionarse presionando un pequeño interruptor situado en el mamparo junto a la válvula; es posible asegurar la válvula en posición cerrada mediante la computadora de a bordo o utilizando una llave.

- Las escotillas son accesos que se operan de forma manual y pueden asegurarse mediante una rueda. Es posible cerrarlas mediante pestillos internos o simplemente insertando una barra metálica en el recorrido de la rueda.

- El mamparo exterior trasero contiene en su extremo izquierdo una válvula iris que conduce al compartimiento de comunicaciones (13) ahora vacío, desprovisto de todo el equipo de transmisión y almacenamiento de información del que dispone la astronave en misio-

nes de enlace o correo. Una escalerilla retráctil permite descender al suelo desde la válvula. Este acceso es el utilizado normalmente cuando la astronave se encuentra en la superficie de planetas habitables. Esta válvula iris puede conectarse a una válvula iris de otra astronave para permitir la transferencia de personal en el espacio, en casos de visita, abordaje o traslado de cargas.

- En su extremo derecho, el mamparo exterior trasero contiene una compuerta automática que conduce al hangar de la Voladora (14). Esta compuerta se controla desde el interior del hangar o desde un control remoto que se encuentra en el interior de la Voladora. El hangar está conectado con el interior de la astronave por medio de una válvula iris que conduce al corredor posterior (15), por lo que el hangar puede utilizarse como esclusa de aire si es necesario.

- En la parte central del mamparo exterior trasero se encuentra una válvula iris que conduce a la sección de ingeniería (12).

- En la superficie superior del casco, en la parte posterior izquierda, puede encontrarse una escotilla situada en el techo del compartimento de comunicaciones (13) mediante la cual es posible acceder al interior de la astronave. Esta escotilla es de utilidad por norma general para acceder al exterior de la parte superior del casco en tareas de mantenimiento, y normalmente está cerrada y asegurada por pestillos interiores y una barra de acero cruzada en el recorrido de la rueda.

- En la parte superior del casco, en la parte delantera de la superestructura que se inicia justo detrás del visor del puente de mando

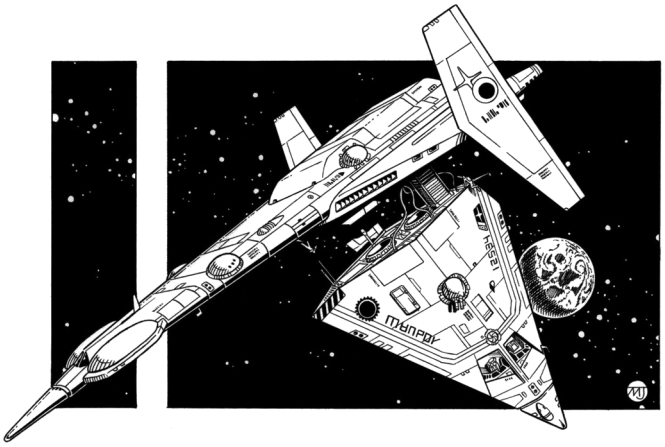
se encuentra una escotilla manual que conduce al compartimento superior (19). Puede utilizarse como esclusa de aire si es necesario.

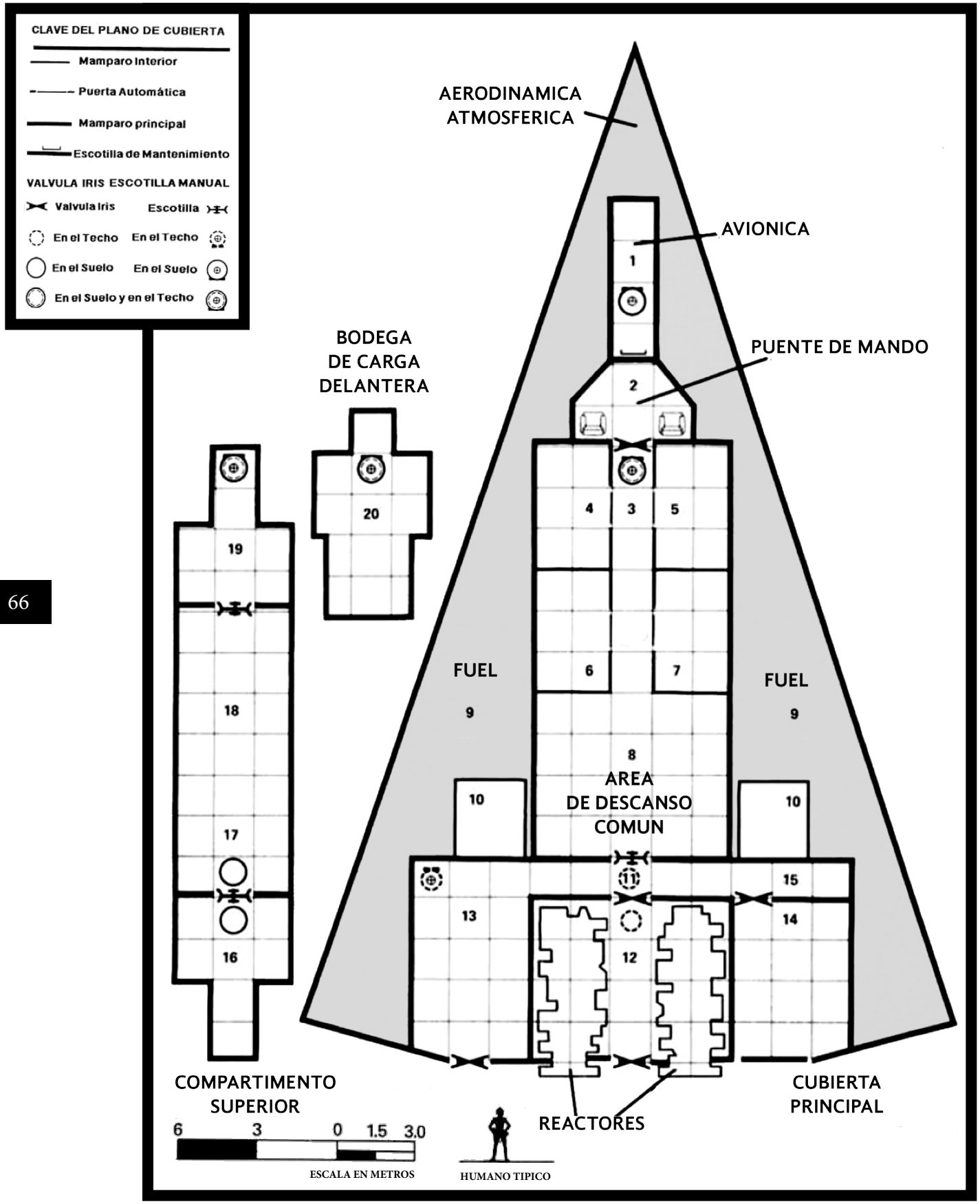
- En la parte inferior del casco, situada en la parte delantera puede encontrarse una escotilla manual que conduce al compartimento de aviónica delantero. Esta escotilla se utiliza normalmente en tareas de mantenimiento de los sofisticados sistemas electrónicos de la Exploradora/Enlace.

- A unos seis metros de la escotilla de aviónica se encuentra una segunda escotilla también en la parte inferior del casco que conduce a la bodega de carga delantera (20). Esta escotilla se utiliza para embarcar carga, equipaje y raciones. La bodega de carga delantera puede utilizarse como esclusa de aire si es necesario.

Además de los anteriores puntos de acceso normales, existen dos posibilidades de acceso más: la torreta y los montantes que forman el tren de aterrizaje. Es posible abrir una abertura en el lateral de la torreta con las herramientas adecuadas, lo cual es mucho más sencillo que abrir un agujero en el casco. Tras abrir un agujero en la torreta es posible descender a la posición del artillero (10).

Los montantes que forman el tren de aterrizaje son retráctiles, y durante el vuelo se sitúan en compartimentos que se cierran mediante compuertas que respetan la aerodinámica del casco; es posible trepar por el montante hasta alcanzar el compartimento, donde el intruso deberá abrirse paso abriendo un agujero en el mamparo que forma el piso para acceder al interior.




CLAVE DEL PLANO DE CUBIERTA
Mamparo Interior
Puerta Automática
Mamparo principal
Escotilla de Mantenimiento
VALVULA IRIS ESCOTILLA MANUAL
Valvula Iris
Escotilla
En el Techo
En el Techo
En el Suelo
En el Suelo
En el Suelo y en el Techo
AERODINAMICA ATMOSFERICA
AVIONICA
PUENTE DE MANDO
BODEGA DE CARGA DELANTERA
FUEL
FUEL
AREA DE DESCANSO COMUN
COMPARTIMENTO SUPERIOR
CUBIERTA PRINCIPAL
REACTORES
1
2
3
4
5
6
7
8
9
9
10
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
6 3 0 1.5 3.0
ESCALA EN METROS
HUMANO TIPICO

Disposición Interior

La astronave está dividida en 20 habitáculos interiores. Cada habitáculo tiene unas características y función determinada.

1. **Compartimento de Aviónica**. El sofisticado equipo electrónico de a bordo está instalado en la parte delantera de la astronave. La mayoría del equipo de comunicaciones, detectores, equipo de rastreo y sensores está instalado en este compartimento.

2. **Puente de Mando**. Las consolas de control fundamentales de la astronave están instaladas en el puente de mando. Existen dos posiciones para acomodar a piloto y copiloto, aunque tan sólo es necesario que la posición del piloto este ocupada. El puente de mando está equipado con pantallas de información visual, terminales de acceso a la computadora de a bordo, sistemas de astronavegación, y monitores de control que ofrecen lecturas de todos los sistemas en operación de la astronave a la tripulación.

3. **Corredor de Acceso Principal**. Este corredor conduce al área de descanso común de la tripulación, y también proporciona acceso a las diversas cabinas de la tripulación.

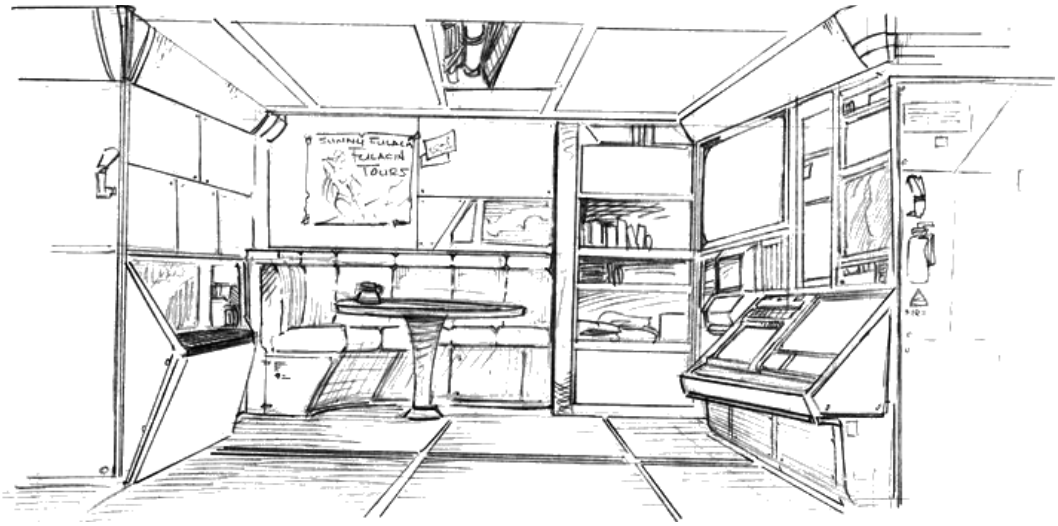
4. **Cabina Nº1**. Esta cabina proporciona alojamiento a dos ocupantes, y está equipada con literas, escritorio, armarios, nevera y otras comodidades. Normalmente, la cabina número uno es la asignada al capitán, y dispone de una caja de caudales donde es posible dejar a buen recaudo dinero u otros objetos de valor.

5. **Cabina Nº2**. Esta cabina proporciona alojamiento a dos ocupantes, y está equipada con literas, escritorio, armarios, nevera y otras comodidades.

6. **Cabina Nº3**. Esta cabina proporciona alojamiento a dos ocupantes, y está equipada con literas, escritorio, armarios, nevera y otras comodidades.

7. **Cabina Nº4**. Esta cabina proporciona alojamiento a dos ocupantes, y está equipada con literas, escritorio, armarios, nevera y otras comodidades.

8. **Área de Descanso Común**. Esta amplia sala contiene la cocina y comedor de la tripulación, así como la despensa donde se almacenan las raciones y otros alimentos no preservados. En esta sala también se encuentra equipo para hacer ejercicio y otras distracciones para que la tripulación pueda matar las horas mientras la astronave se encuentra en Tránsito Interestelar.



9. **Depósitos de Combustible**. Dispuestos entre el exterior del casco aerodinámico y los compartimientos internos se encuentran los depósitos de combustible (fuel). Normalmente no existe acceso desde el interior de la astronave al interior de los depósitos.

10. **Compartimento del Tren de Aterrizaje**. Estos dos compartimentos alojan los montantes que forman el tren de aterrizaje cuando la astronave está en vuelo. El tercer compartimento (que no aparece en el plano) está aproximadamente bajo el puente de mando.

11. **Acceso al Compartimento Superior**. Esta válvula iris conduce al compartimento superior. Este punta de la astronave puede considerarse un cruce de caminos, ya que desde aquí puede accederse a cualquier área de importancia en la astronave.

12. **Sección de Ingeniería**. Este compartimento contiene los Reactores de Maniobra, Tránsito Interestelar y la Planta de Potencia. El Ingeniero (si la astronave dispone de uno en su tripulación) lleva a cabo la mayor parte de sus tareas en este compartimento.

13. **Compartimento de Comunicaciones**. El diseño original de la Exploradora/Enlace destinaba este compartimento a la instalación de bancos de datos electrónicos y equipo de transmisión utilizados para el transporte de información y mensajes a planetas de pequeña importancia fuera de las rutas de las astronaves correo, tarea que las Exploradoras/Enlace llevan a cabo frecuentemente. En este caso el compartimento hace las veces de vestíbulo de acceso a la astronave.

14. **Hangar de la Voladora**. La Voladora que se utiliza como vehículo auxiliar de la astronave es acomodada en este hangar para su transporte. La Voladora puede penetrar en el hangar y abandonarlo con facilidad.

15. **Armero de a bordo**. Este corredor sin salida es utilizado para almacenar las armas portátiles y todo el equipo y aparatos que pueden ser útiles en la superficie de planetas y en el espacio.

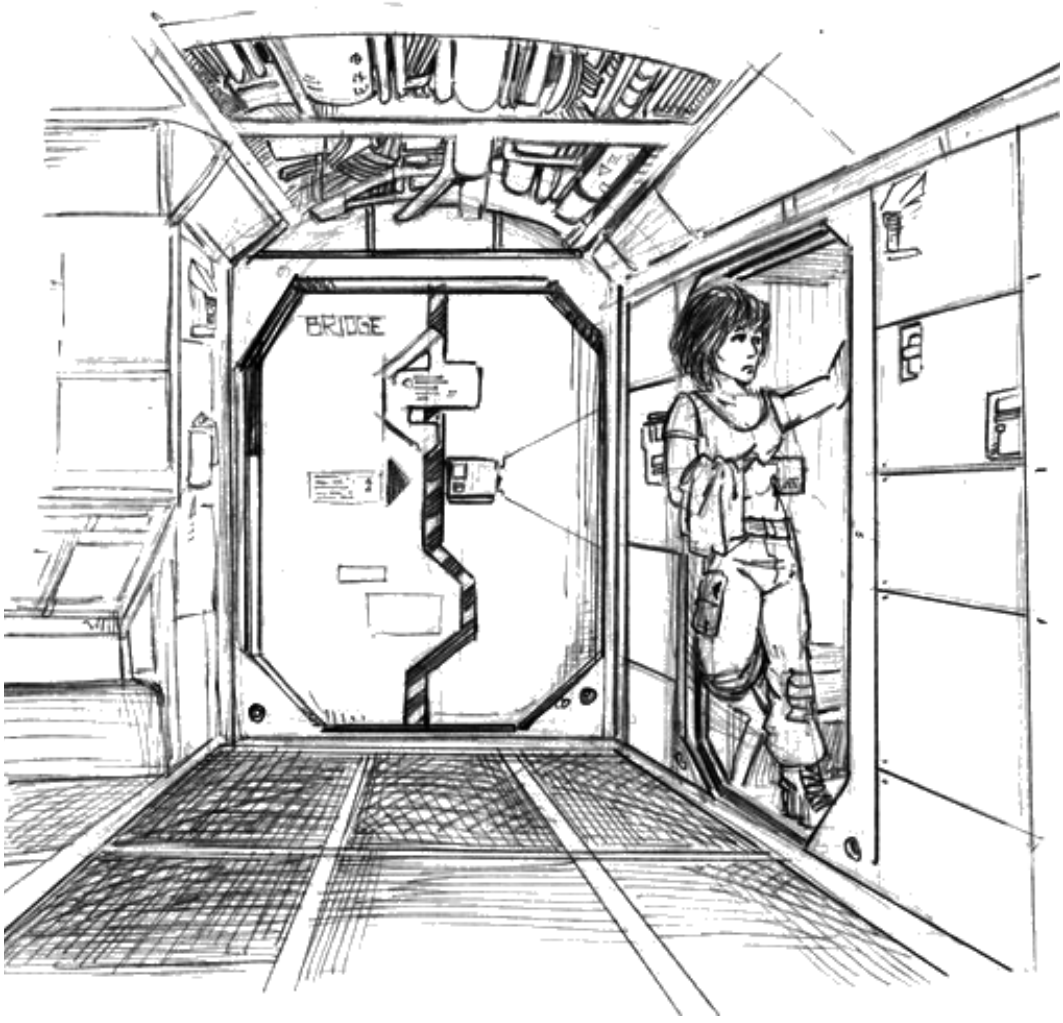
16. **Posición de Combate del Artillero**. Este compartimento contiene el asiento de combate del artillero su consola y controles de disparo del armamento. Actualmente está inservible ya que la astronave no dispone de ningún armamento instalado en su torreta.

17. **Compartimento de Carga**. Este compartimento se utiliza para el almacenaje secundario de raciones y otros suministros.

18. **Compartimento Superior**. Este largo corredor estaba ocupado original mente por equipo de sensores y componentes de repuesto. Actualmente está prácticamente vacío utilizándose como espacio de carga eventual.

19. **Compartimento de Sensores Delantero**. Parte del sistema de sensores de la astronave debe accederse desde este compartimento para su revisión y mantenimiento.

20. **Bodega de Carga Delantera**. Este compartimento es la bodega de carga principal de la astronave con una capacidad de 3 Tm.

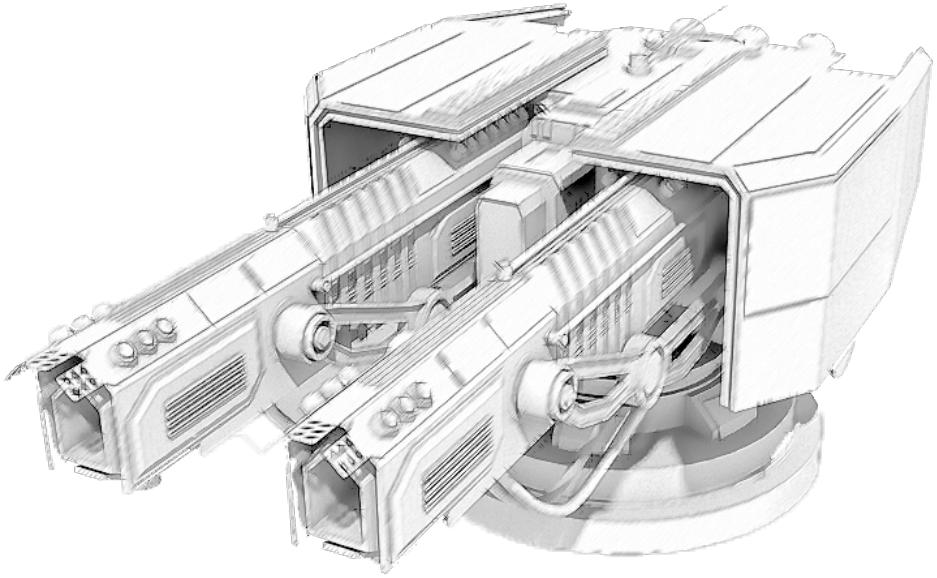


Información y Detalles Suplementarios

Tras el recorrido de familiarización inicial, la experiencia del Explorador y la documentación de la astronave proporcionan los siguientes detalles.

- **Armamento**: El armamento de las astronaves Exploradora/Enlace varía según la misión para la que son destacadas. Las que cumplen misiones de enlace (transportando correo o información) disponen normalmente de un láser y un lanzamisiles; las que emprenden misiones de exploración disponen normalmente de dos lanzamisiles. Las Exploradoras/Enlace destacadas a servicio independiente se entregan sin armamento, pero las tripulaciones se muestran frecuentemente rápidas en adquirir este para poder disponer de potencia de fuego.

  Si se adquiere armamento, su instalación es posible con un mínimo de esfuerzo. La instalación física requerirá Mecánica-2 ó superior. La instalación del cableado e interconexión precisará de Electrónica-2 ó superior. El calibrado final requerirá de Artillero Espacial-2 ó superior. El proceso de instalación y puesta a punto tendrá una duración de una semana aproximadamente.



- **Peculiaridades**: El único defecto grave de la Exploradora/Enlace está en su sistema de reciclado de aire. A pesar de que es un sistema de probada fiabilidad a efectos de soporte vital, el aire empieza a oler mal tras tres semanas de uso continuo. A partir de este punto, el desagradable olor del aire ira enrareciéndose hasta que aproximadamente a las seis semanas será intolerable para la mayoría de tripulantes. El problema puede arreglarse reemplazando los componentes fundamentales del sistema de reciclado de aire, lo cual tiene un coste de 1.000 Cr en componentes y piezas necesarias. Opcionalmente, puede obtenerse un respiro temporal reemplazando los filtros de aire (un coste total de 200 Cr).

  Ambas soluciones precisan de un suministro puro de aire con el que reemplazar el aire desechado. La solución restante es la más definitiva, que consiste en desechar el sistema de reciclado de aire de origen por un modelo más eficiente. Este tiene un precio de 70.000 Cr y requiere el sacrificio de 1 Tm del espacio ocupado por la bodega de carga delantera.

- **Gastos**: El simple funcionamiento de la Exploradora/Enlace cuesta dinero. El repostaje completo de los depósitos de combustible (40 Tm a plena carga) cuesta 20.000 Cr si se adquiere combustible refinado y 4.000 Cr si se adquiere combustible no refinado en la mayoría de astropuertos. Es posible repostar combustible refinado sin ningún coste en las Bases del Servicio de Exploración Imperial o en cualquier Estación de Tránsito de Astronaves Correo Imperial; es también posible repostar sin gastos en los Gigantes de Gas (si el sistema dispone de ellos) o en los océanos (si el planeta dispone de ellos).

  El soporte vital de la astronave (suponiendo que las cuatro cabinas están ocupadas) tendrá un coste de 8.000 Cr cada dos semanas. Este gasto de soporte vital será necesario mientras la astronave está ocupada.

  La revisión completa anual de la Exploradora/Enlace es un gasto que corre a cuenta del Explorador que está haciendo uso de la astronave. En este caso, la revisión completa anual tendrá un coste de 27.630 Cr y una duración de dos semanas. La revisión completa anual de una astronave se lleva a cabo normalmente en un astropuerto tipo A o B; en este caso, la Exploradora/Enlace también puede llevarla a cabo en una Estación de Tránsito del Servicio de Exploración Imperial, posiblemente a mitad de precio.

  Los salarios de la tripulación son en este caso un gasto opcional debido a la misión emprendida.

  Los costes de estacionamiento de la astronave en los diversos astropuertos son imprevisibles, pero pueden calcularse en unos 75 Cr por astropuerto. Oscilan desde 20 a 120 Cr (2D x 10 Cr).

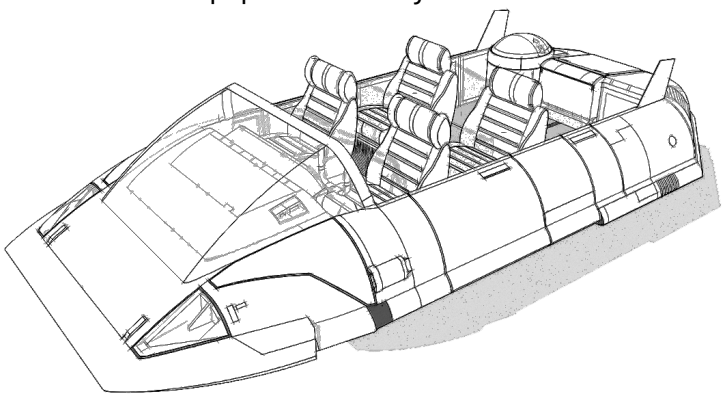
- **Ingresos**: Es difícil determinar los ingresos que puede producir la Exploradora/Enlace en el transcurso de sus actividades, pero serán seguramente mínimos. El transporte de pasajeros es improbable, y ciertamente ningún pasajero de primera clase elegirá viajar en una astronave como ésta. Es posible embarcar cargas ocasionales, pero la capacidad de carga de 3 Tm limita en gran medida cualquier ingreso excepcional. El transporte de mensajes privados no reportará enormes cantidades de dinero, pero quizás ponga en contacto al grupo de aventureros con algún patrón o con algún individuo que desee fletar la astronave en algún recorrido especial.

  Las fuentes de ingresos más probables para una astronave como ésta serán los recorridos especiales contratados a cuenta de algún patrón o la ejecución de trabajos sucios o proyectos descabellados de otros individuos.

- **Operaciones normales**: La Exploradora/Enlace puede situarse en órbita desde la superficie de un planeta en tan sólo unos pocos minutos. Puede alejarse a una distancia superior a los 100 diámetros del planeta más próximo en unas tres horas. La Exploradora/Enlace también puede estacionarse en órbita al planeta, utilizándose como medio de transporte a la superficie la Voladora, cuyo vuelo de descenso o ascenso durará varias horas (el equivalente al digito de Tamaño del planeta). Los ocupantes de la Voladora deberán equiparse con trajes de vacío durante el viaje.

La astronave dispone de un hangar para vehiculos de 4 Tm de capacidad, ocupado normalmente por una Voladora convencional con una velocidad maxima de 100 Km/h y autonomia ilimitada.

La Voladora puede situarse en orbita si ello es preciso.



Computador Biblioteca

Las **Referencias del Computador Biblioteca** son un conjunto de información y datos que pueden obtenerse por cualquier aventurero mediante el uso de la computadora de a bordo, las computadoras de acceso público en la superficie del planeta o la consulta de bancos de datos electrónicos. Estas referencias forman una parte vital del material de trasfondo del universo de Traveller.

Ancestrales

Raza Primordial inteligente ya extinguida que habitó en esta parte de la espiral galáctica hace aproximadamente 300000 años. La evidencia arqueológica extraída de las excavaciones en yacimientos de los Ancestrales y las mediciones de radioactividad en los cráteres que casi invariablemente las acompañan indican que esta raza fue exterminada en el transcurso de un período de intensa guerra que duró unos 2000 años, cuyos únicos restos son instalaciones destruídas y planetas devastados o reducidos a fragmentos.

Los Ancestrales son los responsables de la enorme dispersión de la Humanidad en sus actuales dominios en el espacio, cuando los Ancestrales (por razones que son un misterio actualmente) trasplantaron a los seres humanos de la Tierra/Sistema Sol a un mínimo de otros 40 planetas en una extensión de 360 pársecs (según la Hipótesis Solomani).

Los Ancestrales también son responsables de la creación de la raza Vargr mediante la manipulación genética practicada sobre animales Carnívoros/Perseguidores originarios de la Tierra.

Nota para el Árbitro

Cada *Referencia* se obtiene por separado al teclear el usuario la clave de la que desea información, por lo que el árbitro deberá ser cuidadoso en tan solo proporcionar los datos que los aventureros indiquen que están requiriendo del Computador Biblioteca, sin proporcionar ningun otro data que no haya sido requerido exactamente.

El árbitro debe familiarizarse con todas las Referencias del Computador Biblioteca, ya que forman una parte vital del material de trasfondo del universo de **Traveller**.

Ánglico

El lenguaje oficial del Tercer Imperio. Se trata de un descendiente lejano del Inglés Terráqueo, que se transformó al Anglico definitivo durante el Gobierno del Hombre (-2204 al -1776). Su uso generalizado en los mundos que originaron el Tercer Imperio y su uso como lenguaje de comercio y astronavegación lo hizo la elección obvia como lenguaje del Tercer Imperio.

En muchos mundos, el Ánglico es tan sólo un lenguaje secundario utilizado por los controladores de tráfico de astronaves en el interior del sistema planetario, en operaciones comerciales y comunicaciones interestelares. El Ánglico es frecuentemente denominado también **Galánglico** (*Ánglico Galáctico*).

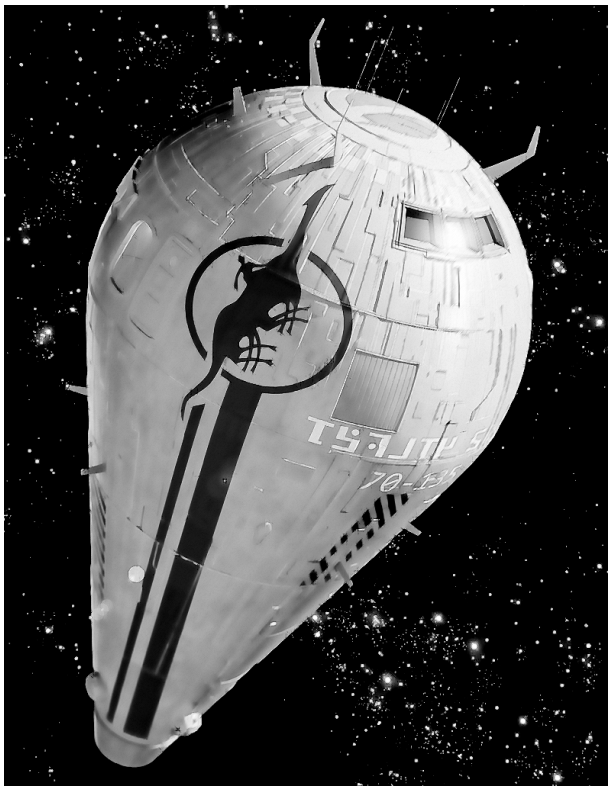
Astronaves Correo

Astronaves de comunicación rápida diseñadas para hacer uso máximo de la tecnología de Tránsito Interestelar para conseguir una transmisión veloz de la información en los territorios del Imperio.

Al ser el Imperio de una enorme extensión, la comunicación normal depende de las astronaves que recorren las rutas de navegación establecidas, por lo que Regina, por ejemplo, se encuentra a 4 años de viaje del Núcleo Imperial. La Red de Astronaves Correo Imperial, establecida por primera vez en el 624 y extendida hasta conectar la totalidad de los Dominios Imperiales en el 718, reduce el anterior tiempo de viaje en un 75%.

Ciertos sistemas planetarios que se encuentran en las rutas de navegación de mayor importancia contienen Estaciones de Tránsito de la Red, instalaciones de superficie y orbitales que reaprovisionan y mantienen en óptimo estado a las Astronaves Correo a medida que éstas recorren su ruta. Cuando una Astronave Correo llega a un nuevo sistema planetario, su primera acción es transmitir a la Estación de Tránsito la totalidad de información y correo almacenado en sus bancos de datos de a bordo. La Estación de Tránsito transmite a su vez la in-

formación y correo no destinada al sistema a otra Astronave Correo que está dispuesta y esperando emprender Tránsito Interestelar y abandonar el sistema. El tiempo de demora entre la llegada de la Astronave Correo a un nuevo sistema planetario y la partida de la Astronave Correo que se hace cargo de la información y mensajes es casi siempre inferior a cuatro horas, y se ha conseguido reducir en una ocasión a un tiempo récord de menos de 7 minutos; en cualquier caso, la velocidad de la transmisión de información en el Imperio ha conseguido situarse próxima a la velocidad de Tránsito Interestelar (las Astronaves Correo disponen de un Reactor de Tránsito Interestelar 4, por lo que la velocidad es de cuatro pársecs por semana).



En la práctica, esta velocidad es algo menor al verse afectada por la disposición de las rutas normales de astronavegación, que nunca tienen recorridos rectilíneos, por lo que no todos los Tránsitos Interestelares efectuados por las Astronaves Correo son Tránsito 4. Con todo, la Red asegura un transmisión de información a una velocidad mínima de Tránsito Interestelar 2.6.

Base Naval

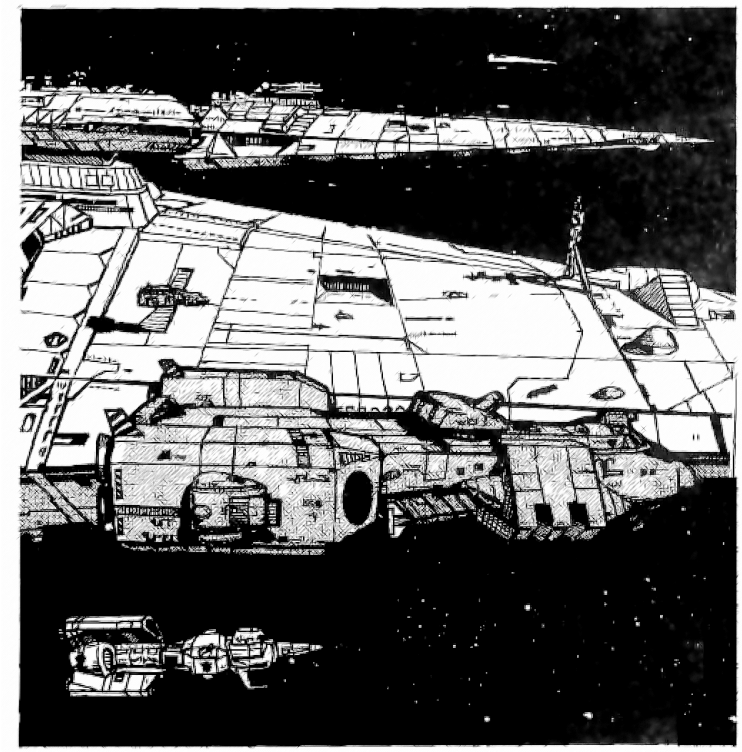
Instalación astroportuaria que proporciona servicios de mantenimiento, reparación, soporte y reaprovisionamiento a las astronaves de combate de la Armada Imperial. Las instalaciones situadas en la superficie del planeta se ocupan de las astronaves de 1.000 Tm o menos de desplazamiento; las instalaciones orbitales se ocupan de las astronaves de desplazamiento mayor. Una Base Naval está compuesta de varias instalaciones relacionadas; cada una de estas instalaciones aporta una función al objetivo global de la base.

Una Base Naval típica dispone de un área de estacionamiento orbital, un área

de estacionamiento de superficie, un área de mantenimiento y una instalación que contiene el puesto de mando administrativo.

Las áreas de estacionamiento cumplen la función de permitir el atraque de astronaves y espacionaves, tanto por un día como por unos meses. Todas las áreas de estacionamiento disponen de sistemas de repostaje, sea mediante depósitos de combustible fijos o mediante lanzaderas cisterna de reaprovisionamiento.

Las áreas de mantenimiento de las Bases Navales varían en su estructura de Base a Base. En los astropuertos en que se dispone de un astillero civil, el área de mantenimiento es poco importante y todas las reparaciones o alteraciones en las astronaves de las Armada son llevadas a cabo bajo contrato en las instalaciones de reparación civiles del astropuerto. En los planetas en los que no existe una instalación civil adecuada, el área de mantenimiento de la Base Naval es una extensa instalación capaz de llevar a cabo cualquier clase de reparación o mantenimiento. El mantenimiento de las astronaves se efectúa en la superficie del planeta o en órbita según su desplazamiento lo haga necesario.



El puesto de mando administrativo lleva a cabo las operaciones diarias de rutina de la Base, así como su papeleo (que incluye la asignación de presupuestos, distribución del personal, y liquidación de los contratos de mantenimiento y reparación a las instalaciones civiles). La Base Naval no es una unidad militar táctica. No tiene bajo su mando asignado a tropas de combate ni tampoco tiene mando sobre las Espacionaves de Defensa de Sistemas asignadas al sistema planetario para su protección en caso de agresión militar (que están bajo mando de otro departamento).

La única función de la Base Naval es mantener en óptimo rendimiento a las diversas astronaves de la Armada Imperial para que éstas puedan llevar a cabo sus misiones de combate a máxima efectividad.

Capital (Núcleo 0508-A586A98-F)

Mundo central del Imperio y sede de su Gobierno desde su fundación. Situado en el centro de los territorios imperiales, su situación astrográfica se ha revelado como ideal para controlar la extensa área de espacio dominada por los Vilani y Solomani que constituyó el Primer y Segundo Imperios, así como el actual Tercer Imperio. Además de constituir un nexo de comunicaciones y comercio, el planeta Capital es un centro cultural y educativo.

El Imperio ha considerado mejor gobernar el espacio que separa las estrellas en lugar de los propios mundos. Los diversos mundos individuales que forman parte del Imperio son dejados a su suerte, mientras paguen sus impuestos, reconozcan el poder Imperial, y obedezcan las leyes básicas que promulga. El Imperio ejerce su poder en el espacio, protegiendo las rutas de comercio y de comunicación, fomentando los viajes y el tráfico de mercancías interestelar, y manteniendo el control de las relaciones diplomáticas con otras potencias interestelares.

Cerro del Crepúsculo

Durante la Segunda Guerra Fronteriza (del 615 al 622), un convoy de astronaves que transportaba la nómina de una de las unidades combatientes de primera línea desapareció por completo, perdiéndose la astronave que transportaba los fondos y las tres astronaves de escolta. Décadas más tarde (en el 791), una de las astronaves de escolta fue descubierta a la deriva en el sistema Treece/Lanth, con sus depósitos de combustible y suministro de energía agotados, y sus tres tripulantes muertos. La única evidencia acerva de la historia de la desaparición es el diario personal de uno de los tripulantes, escrito en forma de poesía épica. Para irritación de todos los estudiosos del tema, el diario describe lo que ocurrió, pero no dónde.

El poder imperial está presente en los diversos mundos en la forma de consulados, oficinas burocráticas y bases; y ocasionalmente se colocan grandes enclaves de poder donde puedan mejorar la fuerza del Imperio.

La astronave de transporte se vió obligada a efectuar un aterrizaje de emergencia en la región montañosa de un planeta habitable (posiblemente en un mundo de los subsectores de Lanth o Rhylanor) y tuvo que ser abandonada al efectuar su piloto un aterrizaje desastroso. Los tripulantes de una de las astronaves de escolta se amotinaron e intentaron apropiarse de la nómina. Las

otras dos astronaves de escolta presentaron resistencia; el motín fracasó con la destrucción de la astronave amotinada y con la inutilización de otra de las astronaves de escolta. Los sobrevivientes trasladaron el equipo de soporte vital de las atronaves inutilizadas a una edificación octogonal de antiguedad indeterminada que se hallaba en la cima de un cerro en la superficie del planeta y se refugiaron en ella. El diario describe en largos versos las extensas catacumbas subterráneas a las que podían accederse desde la edificación octogonal, y las aventuras de los sobrevivientes al intentar hacer su refugio seguro de los diversos peligros de la superficie del planeta. Finalmente, la astronave de escolta aún operativa partió del planeta en busca de ayuda.

Uno de los pasajes del diario se refiere al lugar donde se encontraba la edificación octogonal como *El Cerro del Crepúsculo*, y esta denominación se ha seguido utilizando en los textos de los estudiosos del tema. Los estudiosos de esta odisea creen que el mundo misterioso descrito en el diario tiene un diámetro de 8000 a 12000 Km y un atmósfera estándar densa. Probablemente se encuentra fuera de las rutas de navegación comercial interestelares corrientes y está deshabitado o posee una población mínima.

Clasificación de Zona

La Traveller's Aid Society estableció un sistema de Clasificación de Zona que clasifica los diversos sistemas planetarios en el Imperio (y fuera de sus fronteras) según los peligros que pueden deparar al visitante normal.

La totalidad de los sistemas planetarios en el interior de las fronteras Imperiales se consideran (por defecto) Zonas Verdes, a menos que se indique lo contrario. Algunos sistemas son clasificados Zona Ambar, para indicar que deberá actuarse con precaución; tal clasificación se aplica en casos de gobiernos planetarios inestables, poblaciones xenófobicas, peligros no determinados y condiciones climatológicas planetarias extremadamente adversas.

La clasificación como Zona Roja se reserva a los sistemas planetarios que contienen peligros reales o áreas de exclusión; los sistemas planetarios bajo Interdicción Imperial, los mundos en cuarentena o en estado de guerra son normalmente Zonas Rojas.

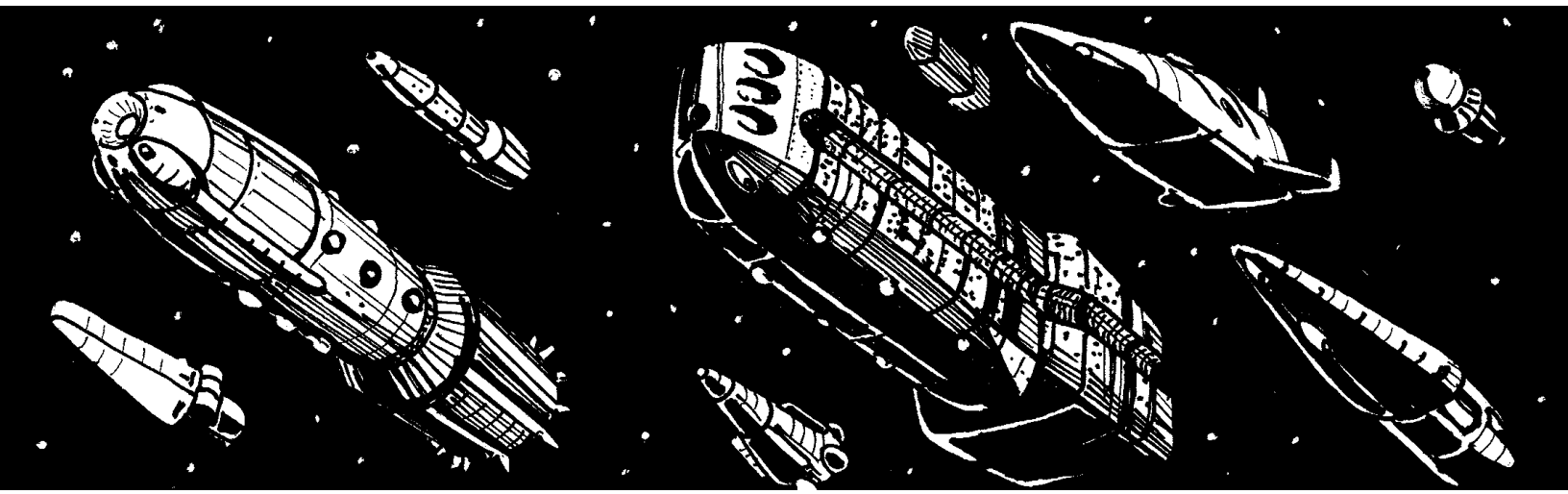
Confederación

Grupo de estados, mundos o sistemas planetarios independientes unidos por un objetivo común, y que disfrutan de una mayor libertad de acción separada que los miembros de una Federación. Las Confederaciones son a veces denominadas Liga o Alianza.

Crédito

La unidad básica de moneda de curso legal de el Imperio es el Crédito Imperial. Los diversos planetas en el interior del Imperio pueden poseer su propia moneda, y tal moneda puede aceptase o no en otros planetas. De forma similar, las corporaciones y megacorporaciones pueden utilizar diversas letras de cambio, y su aceptación fuera del marco corporativo es a veces discutible.

A diferencia de los anteriores ejemplos, el Crédito Imperial es aceptado en todo el Imperio, y en muchos planetas fuera de él. Un MegaCrédito (abreviado MCr) equivale a un millón de Créditos.



Cuarta Guerra Fronteriza (1082 a 1084)

También conocida como la Guerra Falsa. La Guerra Falsa tuvo lugar primordialmente en el Subsector de Jewell entre las tropas Imperiales y las fuerzas del Consulado Zhodani. Esta guerra es la cuarta y última producida entre el Imperio y el Consulado Zhodani por el control de La Marca Espiral; la invasión inicial de los Subsectores Regina y Jewell por parte de las tropas Zhodani fue rechazada en la misma frontera con el Imperio.

La batalla final de la contienda, la Batalla de los Dos Soles en el 1084, se libró en los sistemas Yres y Menorb y concluyó con la victoria Imperial. El armisticio se firmó entre los contendientes por los comandantes del teatro de guerra antes de que llegaran del sistema Capital las directrices a las Fuerzas Armadas Imperiales conformes a cómo llevar la guerra.

Direcciones Galácticas

Al determinas las direcciones en la galaxia es imposible utilizar denominaciones como Norte, Sur, Este y Oeste. Las siguientes denominaciones se utilizan en la sociedad interestelas para referirse a las diversas direcciones en la galaxia.

Originalmente las denominaciones eran términos astrográficos que se han desarrollado en el lenguaje a su forma actual. La dirección hacia el centro de la galaxia es Núcleo; su dirección opuesta, en dirección al exterior de la galaxia es Exterior. La dirección hacia la cual se produce la rotación de la galaxia (el espín) es Espiral; su dirección opuesta, de donde viene la galaxia en rotación (el antiespín) es Fuga. Estas denominaciones se han adaptado también frecuentemente a su uso para describir aspectos del Imperio y en algunas ocasiones para dar nombre a Corporaciones comerciales.

Por ejemplo, La Marca Espiral es un sector que se encuentra en los territorios más alejados del Imperio en dirección al espín (o rotación) de la galaxia; Líneas Exteriores es una importante compañía de transportes interestelares.

Finalmente, la denominación Núcleo también se utiliza dentro del Imperio para denominar la dirección hacia la que se encuentra el planeta Capital, el núcleo Imperial. Es posible que hayan confusiones si se acepta esta denominación fuera de su contexto.

Espacionave

Vehículo espacial que no dispone de Reactor de Tránsito Interestelar, por lo que su operación está restringida al interior de un sistema planetario determinado. Las espacionaves tienen desplazamientos a partir de 100 Tm.

Espaciopuerto

Instalación planetaria cuya función es permitir el atraque, reparación y mantenimiento de espacionaves y lanzaderas que forman el tráfico interplanetario. Los espaciopuertos atienden al tráfico interplanetario del sistema, estando situados en otros planetas alejados del mundo principal en el interior del mismo sistema. En la mayoría de casos, sus instalaciones son incapaces de manejar astronaves, por lo que éstas se dirigen casi invariablemente al astropuerto situado en el mundo principal.

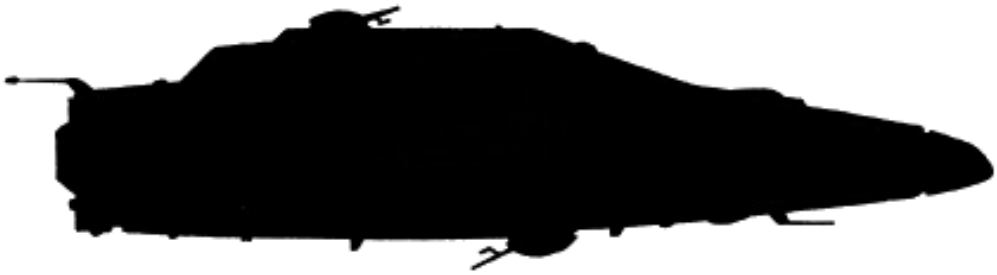
Estaciones Científicas Imperiales

Los dispersos mundos que forman parte del Imperio manifiestan una amplia variación en sus niveles tecnológicos; esta diversidad es permanente debido a las enormes distancias de separación entre los planetas, el elevado coste económico del transporte y la relativa independencia en sus asuntos internos que el Imperio garantiza a sus miembros.

A pesar de ello, el Imperio potencia constantemente programas de investigación para mantenerse en primer línea tecnológica. A pesar de que es posible adquirir tecnología más avanzada de otras razas inteligentes fuera del Imperio,

tales compras son de un enorme coste y dejan sin resolver el problema de que a pesar de contar con sistemas más avanzados tecnológicamente sigue siendo necesario obtener los fundamentos científicos que los han hecho posibles para utilizar la tecnología convenientemente. Ejemplo: por más útiles que resulten los microprocesadores, siempre será necesario contar con una firme base en los campos de la electrónica, y no podrán utilizarse a gran escala a menos que se disponga también de conocimientos en los campos de electrónica, fabricación individual de micro-componentes de estado sólido, foto-procesamiento, e incluso tecnología de cristales.

Por todo ello, es vital que el Imperio pase por todas las fases de avance tecnológico como medio de alcanzar niveles tecnológicos superiores en todas las áreas. La investigación científica Imperial se lleva a cabo mediante dos sistemas principales: los contratos con corporaciones comerciales dedicadas a la investigación tecnológica, o los programas internos de investigación que se llevan a cabo en las Estaciones Científicas Imperiales. La diferencia principal entre ambos sistemas es que la investigación bajo contrato por Corporaciones (y cualquier otra investigación financiada por intereses privados) está dirigida a obtener soluciones prácticas a problemas tecnológicos, mientras que los programas de investigación Imperiales que se llevan a cabo en las Estaciones Científicas efectuan investigaciones experimentales destinadas a obtener avances tecnológicos o científicos revolucionarios.

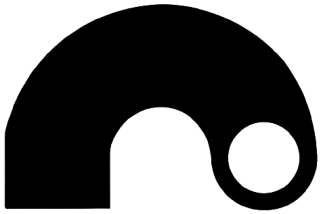


Federación

Grupo de estados, mundos o sistemas planetarios independientes internamente, agrupados en una unión a la cual cada miembro ha cedido parte de sus derechos y responsabilidades, frecuentemente por motivo de tener que actuar en conjunto contra intereses extranjeros.

Gobierno del Hombre (-2204 al -1776)

Tras la conquista del Imperio Vilani por la Confederación Terráquea, los Terráqueos se enfrentaron a las dificultades de establecer un nuevo gobierno en la región. Al principio, los sistemas planetarios conquistados se situaron bajo el gobierno del Departamento de Armada, que impuso la ley marcial. Se hizo uso en gran medida de la burocracia Vilani y de sus administradores, colocándose a oficiales de la Armada en posiciones clave desde las que podían controlar toda la estructura de gobierno.



Cuando posteriormente el gobierno civil de la Confederación Terráquea intentó transferir el gobierno de los territorios conquistados a la Tierra, la Armada Espacial de la Confederación Terráquea se negó a ello. Desde su cuartel general en el planeta Dingir, el comandante en jefe de la Flota, Almirante Hiroshi Estigarribia, se autoproclamó Regente del Imperio Vilani y Protector de la Tierra, reuniendo ambos estados en un único Imperio denominado el Gobierno del Hombre. La práctica totalidad de la Armada Espacial Terráquea le apoyó de inmediato, como resultado de la minuciosa preparación de Estigarribia, y el Secretariado General de la Confederación Terráquea capituló sin derramamientos de sangre. Estigarribia nunca llegó a coronarse Emperador, pero tras su muerte fue sucedido por su jefe de Estado Mayor, que sí fue coronado como Hiroshi II. Estigarribia pasó a la historia por ello como el Emperador Hiroshi I.

Finalmente, la tarea de gobernar los enormes territorios del Gobierno del Hombre continuó su existencia durante cuatrocientos años, intentando (y fra-

casando) constantemente en su empeño de detener el declive inexorable del Primer Imperio. El Gobierno del Hombre es también denominado el Segundo Imperio, y (menos respetuosamente) el *Imperio Desvencijado*.

Guerras Fronterizas

Denominación que se aplica al conjunto de contiendas interestelares que se han producido entre el Imperio y el Consulado Zhodani disputándose el control de La Marca Espiral. Las cuatro Guerras Fronterizas que se han producido hasta ahora representan el actual estado de tensión entre ambos Imperios, y su constante pugna por la supremacía.

Humanidad

Todas las razas humanas que habitan el área conocida de la galaxia actualmente comparten un mismo origen en los seres humanos originarios de la Tierra en el Sistema Sol, transplantados por razones desconocidas actualmente por los Ancestrales a un gran número de otros planetas de la espiral galáctica.

La mayoría de razas humanas desarrolladas en otros planetas han sufrido muy pocos cambios en sus estructura original, y el 80% de las razas humanas se consideran miembros de la misma especie, el Homo Sapiens. El 20% restante de razas humanas que existen en la galaxia conocida son del género Homo.

De todas las razas humanas conocidas, tan sólo tres han llegado a un estado que les permite obtener la denominación de Raza Primordial: los Vilani, de Vland; los Solomani, de Terra (la Tierra); y los Zhodani, de Zhodane.

Instituto Psi

Organización clandestina dedicada al ilegal adiestramiento de individuos en el uso de las criminales disciplinas Psi. Las Autoridades Imperiales han emprendido en varias ocasiones campañas activas para erradicar el Instituto Psi y sus organizaciones subsidiarias; tales campañas se iniciaron hace más de 300 años

y ya han concluido, pero se cree que el Instituto y sus subsidiarios aún pueden continuar operando en la actualidad.

Interdicción Imperial

La Interdicción de ciertos sistemas planetarios por parte de las Autoridades Imperiales ha sido durante años motivo de debates y enfrentamientos entre las facciones liberales y conservadoras del Gobierno Imperial. La Interdicción Imperial de un sistema planetario implica una orden de aislamiento para este; tal orden tan sólo puede ser aprobada por un miembro de la Familia Imperial, y es requerida tan sólo por los Servicios Imperiales interesados, casi en todos los casos el Servicio de Exploración Interestelar Imperial o la Armada Imperial.

Existe la idea de que el Servicio de Exploración recomienda la Interdicción de los sistemas planetarios que contienen civilizaciones jóvenes o indefensas por otros motivos a las múltiples interferencias en su desarrollo normal que conlleva el comercio y las relaciones interestelares. El sistema Algine/Regina (0708) es un ejemplo de tal tipo de situación. Por su parte, la Armada Imperial tiene fama de utilizar la posibilidad de aislar un sistema planetario de una forma menos altruista, recomendando Interdicción para castigar a gobiernos locales o para encubrir sus propios errores graves.

Iolanthe Alkhalikoi (PPU 7A5BBF)

Emperatriz del Imperio. Nacida en el 1058. Contrajo matrimonio con Strephon en el 1097. Su interés principal es la preservación y la protección de las civilizaciones jóvenes que están progresando bajo la protección del Imperio.

Lantano

Un raro elemento mineral terrestre, el primero de los metales de transición interna. Vital para la construcción de las bobinas de conducción interna de los Reactores de Tránsito Interestelar.

Lanzadera

Vehículo espacial de menos de 100 Tm de desplazamiento incapaz de efectuar Tránsito Interestelar. Las lanzaderas se utilizan como vehículos auxiliares de astronaves y como transportes interplanetarios. Los cazas espaciales son técnicamente lanzaderas.

Líneas Oberlindes

Corporación comercial y de transportes interestelares Imperial con base en La Marca Espiral. Fundada en el 487 en el Subsector de Regina, donde es aún una de las Corporaciones comerciales de mayor importancia.

Las Líneas Oberlindes tuvo su período principal de crecimiento tras la conclusión de la Cuarta Guerra Fronteriza, momento en el que la adquisición de un número importante de astronaves de transporte excedentes de la Armada Imperial permitieron cubrir la demanda de bienes de consumo básico de los sistemas planetarios más castigados y aislados tras los combates, y han extendido recientemente su esfera de actuación a muchas otras regiones de La Marca Espiral y los Territorios Vargr.

El propietario de las Líneas Oberlindes, Marc hault-Oberlindes, Barón de Feri, ha dedicado la mayor parte de su vida a la expansión de la compañía, que heredó cuando aún era una pequeña corporación comercial; Oberlindes sueña con convertirse en una Megacorporación de escala Imperial. El Barón dirige la corporación de forma paternalista; es extremadamente leal a sus empleados y espera una lealtad correspondiente e incuestionable por parte de ellos. Las Líneas Oberlindes son un ejemplo de las muchas Corporaciones comerciales de importancia intermedia que operan en el Imperio.

Las Líneas Oberlindes disponen actualmente de una flota comercial de más de 100 astronaves, incluyendo 10 astronaves de 4000 Tm de desplazamiento, y 30 astronaves de más de 1000 Tm de desplazamiento.

Potencial Psi

El uso criminal de los poderes mentales para la manipulación de materiales, energía y comunicación. A pesar de que cualquier individuo posee un potencial latente para convertirse en un usuario de sus poderes mentales (del mismo modo que lo posee para convertirse en un asesino o ladrón), el Potencial Psi tan sólo está a disposición de un individuo tras haber asistido a un cierto número de sesiones de adiestramiento.

Los individuos que persiguen el recibir este adiestramiento despreciando las múltiples leyes que prohíben su recepción tan sólo pueden considerarse criminales de la peor clase.

Primer Imperio (-4044 al -2219)

La primera civilización interestelar importante, cultural y políticamente dominada por los humanos originarios del planeta Vland. El Reactor de Tránsito Interestelar fue descubierto en Vland en el -9235. De inmediato, los Vilani descubrieron en sus exploraciones cierto número de razas humanas interfértiles y tecnológicamente primitivas, que se encontraban en planetas en un área de 60 pársecs. Estas razas progresaron con ayuda Vilani hasta un estado de nivel tecnológico alto, y fueron asimiladas por los Vilani formándose una comunidad interestelar dispersa por la distancia pero unida por el comercio y una cultura comunes. Posteriormente, las razas humanas emprendieron también sus propias exploraciones y entraron en contacto y establecieron comercio con aún más razas alienígenas. Estas nuevas razas obtuvieron tecnología de los Vilani sin ser asimilados a la civilización de estos; la fricción resultante por este hecho acabó provocando una serie de guerras que dieron comienzo en el -5400. En respuesta a esta amenaza, Vland aumentó el control de su esfera comercial, y acabó organizándola en forma de un estado centralizado en el -5273. Tal fecha marca la creación del Primer Imperio, aunque no existía aún un Emperador.

Durante el periodo de mil años de las Guerras de Consolidación, Vland conquistó o absorbió a todos sus enemigos hasta que sus fronteras no estaban en contacto con ninguna otra civilización interestelar (a excepción de una región en los actuales Territorios Vargr, que estaba separada de las fronteras Imperiales por El Gran Abismo). La última Guerra de Consolidación concluyó en el -4044, y el sistema de calendario Vilani da comienzo en esta fecha. Sin amenazas exteriores, la Pax Vilanica se prolongó durante casi 1200 años; en su punto álgido, alcanzado poco después de la conclusión de la última Guerra de Consolidación, el Primer Imperio estaba formado por 27 sectores que contenían unos 15000 mundos. A pesar de ello, el precio de mantener un control centralizado sobre tan extensos territorios fue la rigidez cultural; la exploración se interrumpió con el inicio de las Guerras; en ese momento se detuvo también la investigación científica, y gradualmente emergió de la sociedad Imperial un sistema de castas hereditarias. La Civilización estaba en declive.

Mientras no se presentara una amenaza exterior, el Primer Imperio estaría a salvo; pero poco a poco, a pesar de todos los intentos de evitarlo, la tecnología se filtraba fuera de las fronteras Imperiales. Aparecieron nuevos estados interestelares en sus zonas fronterizas hacia núcleo y fuga, cuyas marcas estaban ya en contacto con las nuevas civilizaciones. En el -2422, el Imperio entró en contacto con los Terráqueos, que acababan de dar sus primeros pasos en el espacio interestelar. El expansionismo Terráqueo condujo a una serie de guerras que concluyó con la conquista total del Imperio Vilani en el -2219 por parte de los Terrestres y la fundación del Gobierno del Hombre.

El Primer Imperio fue denominado de varias formas durante su larga vida, entre las que destacan el Gran Imperio Estelar, el Gran Imperio, y el Imperio Vilani.

Raza Primordial

Distinción arbitraria entre las diversas razas inteligentes basada en su grado

de avance tecnológico. La denominación Raza Primordial se aplica a todas las razas inteligentes que han obtenido la tecnología para la producción de Reactores de Tránsito Interestelar por sus propios medios y son capaces de establecer una sociedad interestelar. Las otras razas son denominadas Razas Menores.

Hasta la fecha, las siguientes razas son consideradas Razas Primordiales: La Humanidad (que incluye las razas Zhodani, Solomani, y Vilani únicamente), los Aslan, los Hive, los Centauros, los Vargr, los Ancestrales y los Droyne.

Ruta Espiral

Ruta de astronavegación natural existente en La Marca Espiral formada por mundos, planetas y sistemas planetarios situados al alcance de Tránsito Interestelar 1. En conjunto, la disposición de este grupo de sistemas planetarios permite que las astronaves tan sólo de Tránsito Interestelar 1 puedan alcanzar 15 de los 16 subsectores de La Marca Espiral, y 233 de los 440 sistemas presentes en el sector.

Sector

Unidad de confección de mapas estelares, que equivale a dieciseis subsectores (dispuestos formando un rectángulo de cuatro subsectores de alto por cuatro de ancho). Los Sectores son una unidad básica de medida de espacio, y se utilizan frecuentemente para comparar a grandes rasgos la extensión ocupada por imperios interestelares. La densidad de planetas promedio en un sector es de 480 a 640 mundos. Los Sectores son a veces denominados Marcas o Territorios. La Marca Espiral es un ejemplo de Sector.

Segundo Imperio

Ver Ref ***Gobierno del Hombre****.*

SNT

Servicio de Noticias de la Traveller's Aid Society. Agencia de información periodística a escala Imperial.

Sociedad Interestelar

Civilización desarrollada por una raza inteligente cuyo avance ternológico le ha permitido establecerse en diversos planetas fuera de su sistema planetario de origen. Las sociedades interestelares empiezan su desarrollo a partir de la obtención del nivel tecnológico A.

La denominación sociedad interestelar también se utiliza para referirse al conjunto de civilizaciones de diversas razas inteligentes que habitan regiones de espacio que contienen mundos reunidos bajo una única estructura de gobierno y que comparten un origen cultural.

Strephon Aella Alkhalikoi (PPU 768ABF)

El 43º Emperador del Imperio. Nacido en el 1049. Coronado en el 1071.

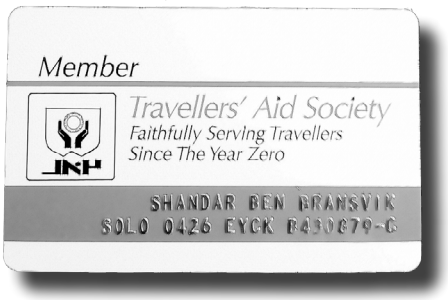
Subsector

Unidad de confección de mapas estelares, que equivale a un área rectangular de ocho pársecs de ancho por diez pársecs de alto. Los Subsectores son a veces denominados Distritos, Provincias o Racimos.

Tránsito Interestelar

Un viaje efectuado por una astronave de un punto del espacio a otro, a una velocidad superior a la de la luz. El Tránsito Interestelar se lleva a cabo abandonando el espacio normal y viajando a través de un plano espacial diferente (denominado Espacio de Tránsito).

Travellers's Aid Society

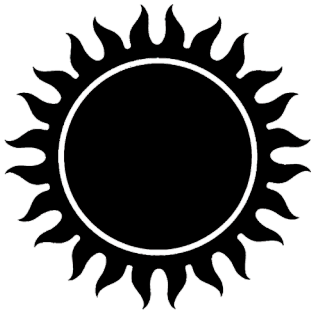


Organización interestelar privada que dispone de hoteles y otras instalaciones en muchos de los mundos del Imperio, normalmente situadas cerca del astropuerto del planeta.

La Traveller's Aid Society (*Sociedad de Ayuda al Viajero*) es una organización dedicada a proporcionar servicios a sus socios, que por norma general son individuos que llevan una vida itinerante por los diversos planetas del imperio y regiones vecinas. Dos de los servicios más populares de la Traveller's son su servicio de noticias, *SNT*, y la edición de la *Gazeta de la Traveller's Aid Society*.

Tercer Imperio (0 a la actualidad)

También denominado El Imperio. Fundado en el año 0 por Cleon Zhunastu, tomando como punto de partida el territorio de la Federacíón Sylean, territorio que actualmente es denominado el Sector Núcleo. El Imperio se expandió rápidamente durante las Campañas de Pacificación y más lentamente tras la conclusión de éstas hasta que se alcanzó la estabilización en los años 600, momento en el cual el Imperio ya había absorvido la mayor parte de los territorios ocupados en el pasado por el Primer y Segundo Imperios.



El Imperio es actualmente una comunidad interestelar de enorme expansión, formada por unos 11.000 mundos contenidos en los territorios Imperiales que se extienden unos 700 pársecs de ancho. El Imperio ha gobernado estos territorios durante once siglos, y todo indica que seguirá haciéndolo por mucho tiempo.

Sistemas de Calendario

Existen tres Sistemas de Calendario que se utilizan normalmente al referirse a acontecimientos históricos: el sistema de calendario Terráqueo, el sistema de calendario Vilani, y el sistema de calendario Imperial.

EQUIVALENCIA DE FECHA		
CALENDARIO TERRAQUEO	CALENDARIO VILANI	CALENDARIO IMPERIAL
100 AC	432 PI	-4620
1 AC	358 PI	-4521
1 AD	357 PI	-4520
100 AD	283 PI	-4421
475 AD	1 PI	-4045
476 AD	1 IV	-4044
609 AD	100 IV	-3044
1959 AD	1133 IV	-2559
1989 AD	1137 IV	-2229
4520 AD	3039 IV	0
4521 AD	3040 IV	1
5521 AD	3789 IV	1000
5627 AD	3869 IV	1106

Las fechas Terráqueas dan comienzo en un año determinado 4.500 años antes de la formación del Tercer Imperio. A partir de tal año, las fechas ascienden, y utilizan el sufijo AD; antes de tal año, las fechas descienden, y utilizan el sufijo AC. No existe un año cero.

Las fechas Vilani dan comienzo a partir del año del establecimiento de la Pax Vilanica (utilizando el año Vilani, que equivale a 1,33 años estándar). Las fechas anteriores a tal año utilizan el sufijo PI (Pre-Imperio); las fechas posteriores utilzan el sufijo IV (Imperio Vilani).

Las fechas Imperiales dan comienzo a partir del año de fundación del Tercer Imperio, considerando el año Cero como un año festivo. Las fechas anteriores a tal año son negativas, y las fechas posteriores son positivas, normalmente indicándose sin el signo de adición. El calendario Imperial utiliza un sistema juliano para contabilizar los días. Cada día del año es numerado consecutivamente a partir del día 001. De esta forma, en el año 1105, el primer día del año se expresará 001.1105.

Vargr

Raza alienígena inteligente derivada de la manipulación genética llevada a cabo por los Ancestrales en animales carnívoros/perseguidores originarios de la Tierra. Los Vargr se han visto siempre en desventaja ante otras civilizaciones interestelares por su incapacidad de organizarse (de cualquier forma y por cualquier período de tiempo) por encima de la estructura de gobierno de sistema planetario, por lo que los diversos imperios Vargr ascienden y desaparecen con una regularidad que ya no sorprende a nadie. La única fuerza de cohesión es un intenso orgullo de raza, que a pesar de ser el único motivo que hace posible una ligera cooperación racial, tiene como efecto más frecuente el que se produzcan continuas peleas entre Vargr, que se sienten insultados fácilmente.

Las comunidades Vargr se encuentran dispersas en una amplia región del brazo de la espiral galáctica en dirección al núcleo galáctico, donde pueden encontrarse gran número de pequeños imperios Vargr en el territorio denominado en conjunto Territorios Vargr. Estos pequeños Imperios Vargr guerrean entre ellos tanto como con otras razas, y existe una constante pugna al intentar cada estado situarse en posiciones de más poder que los demás. Algunos estados Vargr han sido aliados de mayor o menor importancia del Consulado Zhodani, y han participado en las Guerras Fronterizas. Otros estados Vargr han mantenido una estricta neutralidad, mientras que otros han sido aliados del Imperio.

Zona Ambar

Clasificación de Zona designada por la Traveller's Aid Society para indicar que cierta nación, mundo o sistema planetario contiene uno o más riesgos para sus visitantes en cualquier clase de actividad.

La clasificación como Zona Ambar puede indicar que existe un estado de caos, inestabilidad o xenofobia en las compañías comerciales locales, estructura política, sociedad o cultura, aunque es posible que la clasificación como Zona Ambar se haya impuesto por otros motivos.

Los aventureros que visiten tales naciones, planetas o sistemas planetarios deberán actuar con precaución.

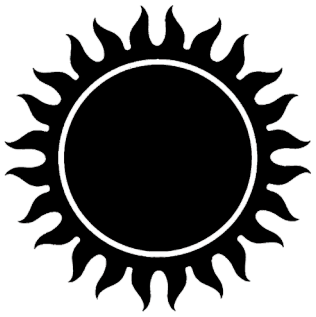
Zona Roja

Clasificación de Zona designada por la Traveller's Aid Society para indicar que cierta nación, mundo o sistema planetario contiene uno o más peligros graves para sus visitantes.

En general, la designación como Zona Roja indica que el lugar está en cuarentena, bajo Interdicción Imperial, o existe un estado de guerra. El acceso a una Zona Roja es en muchos casos un crimen Imperial.

CRONOLOGIA IMPERIAL

Año Imperial	Año Vilani	Año Solomani	Suceso
-5272	922 PI	752 AC	Ascensión Vilani.
-4520	357 PI	1 AD	Comienza el sistema calendario terrestre.
-4045	1 IV	476 AD	Se establece el **Primer Imperio**.
-2408	1230 IV	2113 AD	Comienza la **Primera Guerra Interestelar**.
-2219	1372 IV	2302 AD	Terminan las Guerras Interestelares.
-2204	1383 IV	2317 AD	Se establece el **Gobierno del Hombre**.
-1776	1705 IV	2745 AD	Colapso del Gobierno del Hombre. Comienza la **Larga Noche**.
-1526	1892 IV	2995 AD	Comienza nuevamente el comercio interestelar.
-1120	2197 IV	3401 AD	Comienza la **Primera Guerra Fronteriza Aslan**.
-399	2739 IV	4122 AD	Comienza la colonización de los **Mundos Gladios.**
-186	2899 IV	4335 AD	Creación de la primera Confederación de los Mundos Gladios.
-30	3016 IV	4491 AD	Comienza la campaña de **Cleón**.
0	3036 IV	4521 AD	Creación del **Tercer Imperio**.
76 a 120	3096 IV	4597 AD	Campañas de Pacificación.
114	3124 IV	4635 AD	Se plantea la *Hipótesis Solomani*.
210 a 348	3196 IV	4731 AD	**Campañas Vargr** en **Corridor**.
380	3324 IV	4901 AD	Se establece la frontera Imperial con el **Jerarcado Aslan**.
420	3354 IV	4941 AD	*Primer Gran Estudio Astrográfico* del Imperio completado.
475	3395 IV	4996 AD	Semillas de disturbios: La Emperatriz **Nicholle** es asesinada.
588	3480 IV	5109 AD	Incorporación de *Sol* en el Imperio.
589 a 604	3481 IV	5110 AD	**Primera Guerra Fronteriza**.
604 a 622	3492 IV	5125 AD	**Guerra Civil**.
615 a 620	3500 IV	5136 AD	**Segunda Guerra Fronteriza**.
624	3507 IV	5145 AD	Se establece la *Red de Astronaves Correo*.
679	3548 IV	5200 AD	La facción Solomani pierde poder en la Corte.
704	3567 IV	5225 AD	Se crea la *Región Autónoma Solomani*.
718	3578 IV	5239 AD	La *Red de Astronaves Correo* cubre completamente el Imperio.
800 a 826	3639 IV	5321 AD	*Supresiones Psiónicas*.
950	3752 IV	5471 AD	Se reintegra la **Esfera Solomani** al Imperio.
979 a 986	3774 IV	5500 AD	**Tercera Guerra Fronteriza**.
990 a 1002	3782 IV	5511 AD	Guerra del **Exterior Solomani**.
1065	3838 IV	5586 AD	*Segundo Gran Estudio Astrográfico* del Imperio Completado.
1082 a 1084	3851 IV	5603 AD	**Cuarta Guerra Fronteriza** (*La Falsa Guerra*).



TAS 2-

FORMULARIO DE INFORMACION Y DATOS PERSONALES

1. Nombre		2. PPU FUE ○ DES ○ RES ○ INT ○ EDU ○ SOC ○
3. Título Nobiliario	4. Rango Militar	5. Fecha de Nacimiento
6. Modificadores a la Edad Física		7. Planeta Natal

EXPEDIENTE DE SERVICIO

8. Servicio	9. Arma	10. Planeta de Licenciamiento	
11. Periodos de Servicio	12. Rango Final	13a. ¿Retirado? ☐ SI ☐ NO	13b. Pensión por Retiro
14. Asignamientos Especiales			
15. Condecoraciones y otros Honores			
16. Equipamiento en el que se posee experiencia			
18a. Habilidad Principal		18b. Habilidade Secundaria	
18c. Otras Habilidades			
19a. Arma Predilecta	19b. Arma Cinética Favorita	19c. Arma Blanca Favorita	20. ¿Socio de la **TAS**? ☐ SI ☐ NO

POTENCIAL PSI

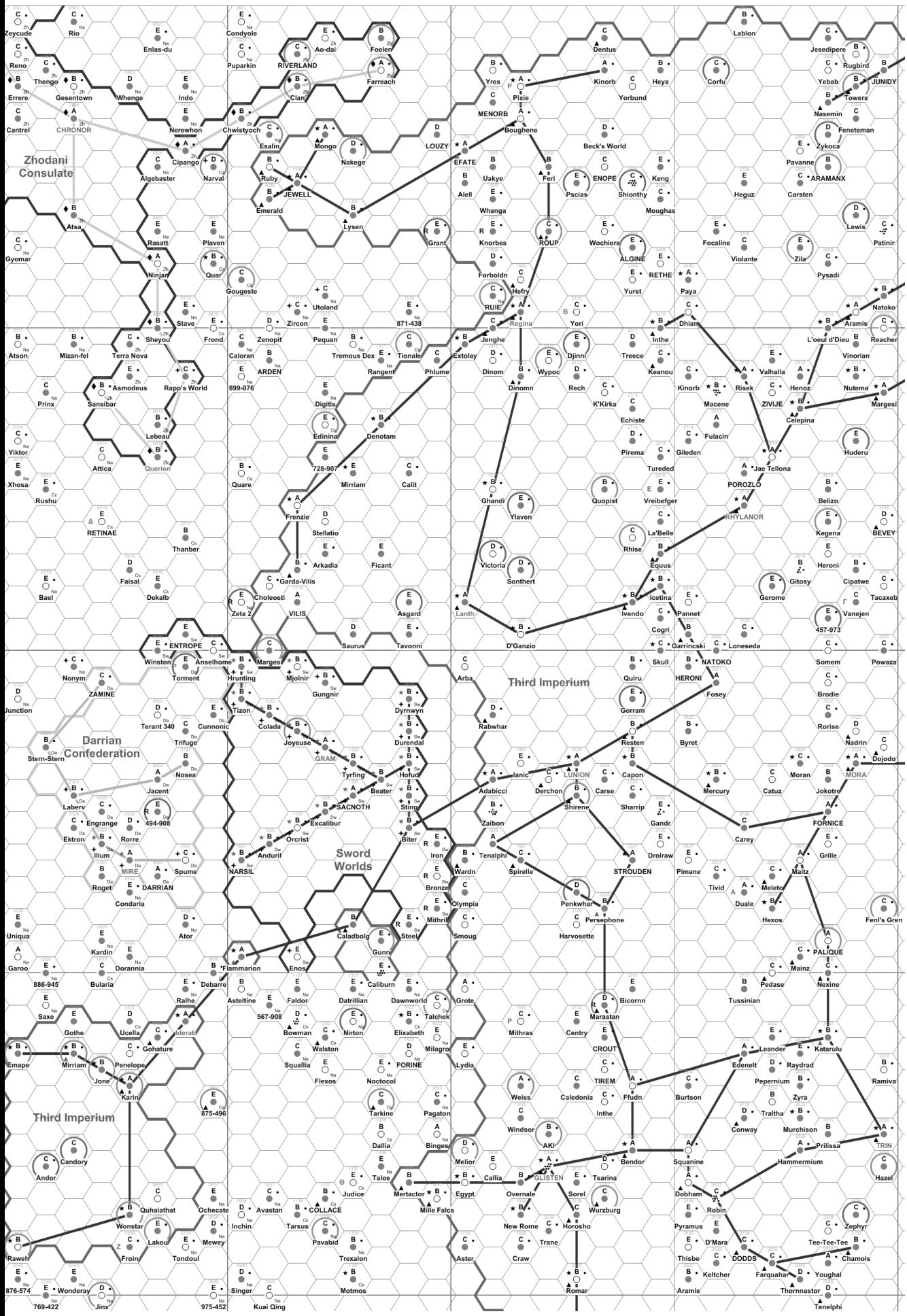
21. Fecha de Examen	22. GPP	23a. ¿Adiestrado? ☐ SI ☐ NO	23b. Final Adiestramiento
24. Disciplinas y Niveles			

El **formulario TAS 2** que se encuentra en la página previa tiene la función de permitir que los jugadores anoten en él toda la información de los personajes que hayan creado.

Este formulario puede copiarse para uso personal de los jugadores de **Traveller**.

En adición a los espacios correspondientes a los datos obtenidos en el transcurso de la creación del personaje, se han dispuesto tambien otros espacios que son utiles para aportar ambiente y atmósfera de autenticidad al juego.

LA MARCA ESPIRAL



En la aventura introductoria **La Frontera Imperial** encontraremos los primeros datos de la ambientación oficial del juego de rol **Traveller**, y está diseñada con vistas a su uso por jugadores principiantes, por lo que proporciona breves descripciones de un gran número de aspectos que pueden tener las aventuras de rol de ciencia-ficción en Traveller.

En esta aventura podrás encontrar:

- Datos necesarios para iniciar una aventura preparada, así como semillas suficientes para comenzar otras.
- Datos sobre el sector **La Marca Espiral**, un área fronteriza del Imperio, con datos sobre sus subsectores y los planetas que contienen.
- Planos e información sobre las astronaves **Exploradora/Enlace Tipo S** y sus operaciones.
- **Referencias del Computador Biblioteca**, una fuente de datos e información del universo para los aventureros.

Requiere el uso del Libro Básico de **Traveller**, publicado por **Mongoose**.

AVENTURAS DE CIENCIA FICCION EN UN FUTURO DISTANTE

001104