Nebulosa Perdida

Juego de rol de ciencia-ficción

Enric Grau

Créditos

Autor
Enric Grau

Maquetación
Daniel Julivert

Sistema de juego
Motor de Emociones por Rodrigo García Carmona, modificado por Enric Grau.

Imágenes
- **Logo** por Daniel Julivert.
- **Portada y fondo de página:** obra derivada por Daniel Julivert a partir de una imagen de la NGC 6357 obra del European Southern Observatory, bajo licencia CC-BY-3.0 Unported.
- **Fondo del Libro I:** *(pp.4-5)* obra derivada por Daniel Julivert a partir de la misma imagen de portada y una imagen de una placa PCB, obra del usuario Romanski, bajo licencia CC-BY-SA-3.0 Unported.
- **Mapa del universo** *(p.7)* por Enric Grau y Daniel Julivert.
- **Nebulosa en Carina** *(p.7)* obra de Morigan221, bajo licencia CC-BY-SA-3.0 Unported.
- **Mapa del Imperio** *(p.9)* por Enric Grau y Daniel Julivert.
- **Chi Cygni** *(p.14)* obra de Tyrogthekreeper, bajo licencia CC-BY-SA-3.0 Unported.
- **Arma anti-satélite** *(p.17)* obra del USAF para el National War College, bajo dominio público.
- **Explosión volcánica en Io** *(p.19)* fotografía tomada por el Voyager 1 para la NASA, bajo dominio público.
- **Vista de la nebulosa 30 Doradus por el Hubble** *(p.21)* obra publicada en Flickr por el NASA Goddard Photo and Video, bajo licencia CC-BY-2.0 Generic.
- **Burbuja Warp de Star Trek** *(p.22)* obra de Trekky0623, bajo dominio público.
- **ADN en el Naturkundemuseum de Berlín** *(p.23)* obra de LoKiLeCh, bajo licencia CC-BY-3.0 Unported.
- **Pulsar de Vela** *(p.24)* obra publicada en el GSFC por la NASA, bajo dominio público.
- **Explosión GRB 080319B** *(p.26)* obra de Mary Pat Hrybyk-Keith y John Jones para la NASA, bajo dominio público.
- **Death Valley** *(p.30)* obra de Michael C. Rygel, bajo licencia CC-BY-SA-3.0 Unported.
- **Agujero negro en la galaxia NGC 300** *(pp.31,47)* obra de L. Calçada y M. Kornmesser para el European Southern Observatory, bajo licencia CC-BY-3.0 Unported.
- **Nacimiento de una estrella** *(p.34)* obra de L. Calçada y M. Kornmesser para el European Southern Observatory, bajo licencia CC-BY-3.0 Unported.
- **Estrella HD 820** *(pp.37,42)* obra de Supportstorm, bajo dominio público.
- **Fondo del Libro II:** *(pp.38-39)* obra derivada por Daniel Julivert a partir de la misma imagen de portada y una imagen al microscopio del polímero DOO-PPV, obra de Randy Polson para la Universidad de Utah, usada sin permiso.
- **Fotografía microscópia de algas Volvox** *(p.44)* obra de Frank Fox, bajo licencia CC-BY-SA-3.0 Germany.
- **Mapa del cumulo globular** *(p.48)* por Enric Grau y Daniel Julivert.

Fuentes
- Gemina Truetype Font © 2011 Iconian Fonts - Daniel Zadorozny, free for all non-commercial uses.
- Radio Space Truetype Font version 2 © 2011 Iconian Fonts - Daniel Zadorozny, free for all uses.

Licencia

El texto de esta publicación está disponible bajo una licencia Creative Commons 3.0 (BY-NC-SA). Las imágenes son © de sus respectivos autores, bajo las licencias individuales ya especificadas

Fecha de publicación

Esta obra fue publicada en Barcelona el 2 de diciembre de 2013.

Nebulosa Perdida

Tabla de contenido

Créditos 2
Tabla de contenido 3

Libro I: Lo conocido 4

El origen 6
Los componentes de la nación Urjo 7
Los componentes de la nación Qyr 8

El Imperio 8
El Imperio, sus Ducados y los inquietantes vecinos 8
Las razas (especies) y culturas 8
Los Ducados 10
La Casa Imperial 11
Movimiento y transporte 11

El sistema feudal 12
El juramento de vasallaje 12
Condes, barones y caballeros 12
El favor imperial 13
Las ofensas 13
El gobierno feudal 13
Inspección Imperial 15

Econonomía 15
La Cofradía de Transporte (COTRAN) 15
La producción y el mercado de valores 15
La industria 15
Impuestos y tributos 16

Defensa 16
La Armada Espacial 16
Especificaciones de las naves 16
La guerra en el espacio 17
El ejército planetario 18

Servicios de inteligencia 19
Agencias notorias 19
Las máscaras de personalidad 19

La sociedad del año 1000 20
El nivel de vida 20
El anillo de identificación 20
Permisos de armas 21

Tecnología 22
Avances tecnológicos 22
Edad real y aparente 23

Combate espacial 24
Detección 24
Movimiento 24
Fase de combate 24
Elementos del combate 25
Daño recibido por los personajes 26
Abordaje 26

Equipo 26
Listas de equipo 26
Descripción del equipo 28

Creación de personaje 31
Características 31
Profesiones 31
Ventajas especiales *(opcional)* 31
Puntos de estrés *(opcional)* 33
Armas 34
Personaje de ejemplo 35

Tablas 36
Especificaciones de las naves imperiales 36
Especificaciones de las naves Urjo 36
Especificaciones de las naves Qyr 36
Especificaciones de las naves pirata 37
Lista de planetas del Imperio 37

Libro II: Lo desconocido 38

El secreto del Imperio 40
El verdadero origen 40
La Federación de Planetas 40
La huída de las trece arcas 40
La treceava arca 41
Los Urjos y los Qyr 42
Las especies ocultas de la nebulosa 42
Secretos menores 43

El secreto del universo 44
El otro lado del universo 44
La invasión de los Primigenios 45
Los Antiguos 45
La Gran Guerra 46
La destrucción de los portales 46
Los Sellos y la vigilancia 46
El realmente verdadero origen 47
La degradación de los Sellos 47
El cúmulo globular 48

Hoja de personaje 49
Ficha de nave 51

LIBRO I
LO CONOCIDO

El origen

Hace 1000 años una flota de doce naves arca (algunas versiones hablan de una treceava) que transportaba a diferentes razas y culturas humanas llegó a un cúmulo globular partiendo de un sistema solar situado en algún lugar de la Vía Láctea. Los registros al respecto del planeta de origen se han perdido y sólo se sabe su nombre, Tierra, y algunos datos fragmentados de su historia. Algunos conspiranoicos creen que fueron destruidos por los primeros capitanes a fin de preservar algún horrible secreto. Otras versiones del mismo concepto sostienen que dichos registros son conservados de forma secreta.

La flota tardó casi 500 años en recorrer la inmensa distancia de 17.000 años luz a la increíble velocidad de 36 nudos (36 años luz por año) y de las doce Naves Arca que partieron sólo 10 llegaron a su destino: un planeta habitable casi idéntico al que habían abandonado y al que llamaron Terra en honor al planeta del que habían salido. Los 10 capitanes de las naves empezaron entonces la titánica tarea de la colonización de ese sistema solar y de los otros sistemas más o menos habitables que se habían detectado en el cúmulo. Entonces se constituyó el Imperio siendo coronado Emperador el primer capitán y almirante de la flota. Los otros capitanes fueron nombrados a su vez Duques y rindieron vasallaje al Emperador. A cada uno de ellos se les adjudicaron los derechos de explotación de un sistema solar con al menos un planeta habitable (que se había detectado mediante sondas exploradoras) y así se inició un sistema que ha perdurado hasta ahora, cuando se va ha celebrar el milenario de la llegada del hombre a Terra.

La “humanidad” no es una especie única. No todo el mundo es humano, estrictamente hablando. No se sabe si esto es debido a que después de 1.000 años algunas de las poblaciones de los planetas con condiciones diferentes a Terra se han diferenciado adaptándose a las condiciones particulares de su entorno o si es porque originalmente ya lo eran. Algunos dicen que se escogieron los habitantes de los planetas a colonizar teniendo en cuenta al pueblo más adecuado para el planeta en concreto. Sea como fuere, actualmente se pueden distinguir en la actualidad cinco especies o razas claramente diferenciadas:

- **Los Humanos:** son los más abundantes y ocupan 6 de los 10 planetas del Imperio. Las diferencias entre ellos son meramente culturales: cultura anglosajona, nórdica, latina, eslava y árabe. Pero todas son pertenecientes a lo que en la Tierra original se llamaba raza caucasiana.

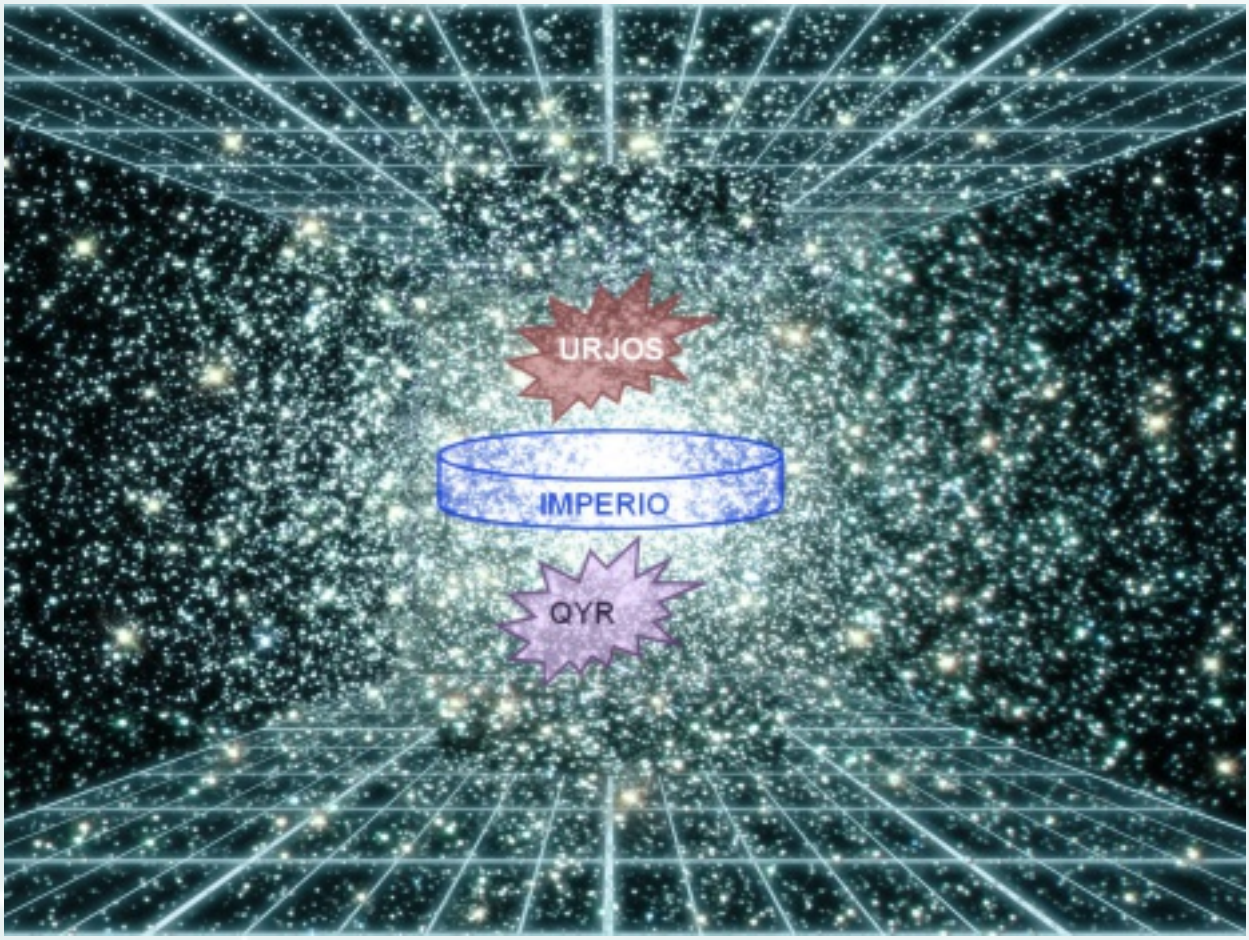
- **Los Akronitas:** pobladores del planeta Karak de gravedad más elevada y cuya superficie hostil y helada les obliga a vivir en construcciones subterráneas. Son de baja estatura y achaparrados pero muy fuertes y resistentes al frío. Existen diferencias fisiológicas importantes con los humanos, la más visible, a parte de la estatura, es el color de la piel, de un tono azulado. Pero además la sangre es diferente y les da una mayor resistencia.

- **Los Grots:** habitantes de Goroth. Planeta que orbita una enana roja de luz apagada. Asimismo su atmósfera es muy tenue y su superficie fría e inhóspita. Afortunadamente existen grandes cavernas con gran actividad volcánica y termal que producen un entorno de temperatura algo elevada. Sus habitantes pueblan esas inmensas cavernas subterráneas y ello ha influido en sus características: bajitos y estilizados, de metabolismo reducido y con capacidades sensoriales especiales: buen oído y visión infrarroja. Además su piel es rojiza, de un tono cobrizo.

- **Los Amtorianos:** habitantes del planeta Amtor. Planeta de baja gravedad cuya flora es gigantesca. Son estilizados, de piel muy blanca pero muy parecidos a los humanos. Se acostumbraron a utilizar los enormes árboles de su planeta para construir sus habitáculos. También parece ser que algunos de sus miembros poseen capacidades empáticas ya que han establecido un vínculo con un animal originario del planeta. Un pequeño felino alado.

- **Los Xanitas:** Habitantes del planeta Silmar. Éste es un planeta de baja gravedad y cubierto casi en su totalidad por un inmenso océano salpicado de archipiélagos e islas medianamente grandes. Sus pobladores decidieron construir ciudades submarinas para aprovechar la inmensa riqueza del fondo marítimo. Además modificaron genéticamente a sus descendientes para obtener branquias y poder vivir con más facilidad en el agua al ser anfibios. Son muy estilizados y especialmente bellos ya que además aprovecharon la ingeniería genética para esculpir cuerpos elegantes y hermosos.

Después de los primeros 500 años de colonización y terraformación intensiva en los 10 primeros planetas, se inició otro periodo de expansión en el que los objetivos fueron planetas que, aunque no habitables, pudieran contener una pequeña población mediante construcciones subterráneas, domos en la superficie, en los mares bajo su capa de



hielo, etc. Dichos planetas, algunos de ellos lunas grandes, fueron escogidos por sus riquezas naturales: minerales, gases (las lunas que orbitan los gigantes de gas, por ejemplo), metales en los anillos de asteroides del sistema, etc.

Se inició pues un período de expansión. Fue por entonces cuando, a iniciativa del Emperador reinante por aquel entonces, se creó el Servicio de Exploración Imperial y la Cofradía de Transporte. Esta última fue el producto de una empresa conjunta entre la casa Imperial y las casas Ducales y participó personal de todas las especies. El resultado fue una compañía con derechos de puerto en todo el Imperio y con una inmensa flota de transportes gigantescos. Cualquier ciudadano podía contratar los servicios de la compañía que se comprometía a mantener una línea regular de transporte de mercancías entre los principales planetas del Imperio. Las tasas serían siempre las mismas y estarían controladas por ley, teniendo un descuento importante los miembros de las casas nobles con participación en la compañía y que habían contribuido en su formación.

En esta época de exploración el Imperio se topó con varias especies, al parecer autóctonas de la nebulosa, y que se agrupaban en dos estados: los Urjos por un lado y los Qyr por otro. Si tomamos la nebulosa como una esfera, podemos situar a los Urjos en el polo norte y a los Qyr en el sur.

La relación con ellos siempre ha sido tensa desembocando muchas veces en conflictos armados. En los últimos 500 años ha habido abundantes escaramuzas y alguna que otra guerra contra uno u otro estado. En la actualidad se puede considerar que existe un estado de paz tensa plagado de pequeños incidentes fronterizos. Las especies que forman ambas facciones son:

Los componentes de la nación Urjo

- **Los Urjos:** Humanoides grandes y fuertes de piel verdosa y aspecto brutal. Son muy violentos y poco inteligentes. Conviven con los Nuzs que, aunque algo más inteligentes que los Urjos, están esclavizados por éstos. Se rumorea que debe existir alguna otra especie mandataria del conjunto pero nada se sabe a ciencia cierta al respecto.

- **Los Nuzs:** Humanoides pequeños y de constitución ligera. También tienen la piel verdosa. Al estar esclavizados por los Urjos muchos de ellos se han pasado al Imperio después de alguna batalla (donde quizás la victoria imperial fue debida al sabotaje nuz). Los así liberados del yugo Urjo son cedidos a la casa Imperial donde se les acepta como siervos (más bien esclavos). Normalmente la casa Imperial los asigna a la Cofradía de comercio. Al no provenir de humanos no tienen los plenos derechos de ciudadanía, no pueden poseer tierras ni propiedades mobiliarias y sus derechos de viaje están sometidos a aprobación y supervisión por funcionarios imperiales. Pero están protegidos por la casa Imperial que los considera de su propiedad.

Los componentes de la nación Qyr

- **Los Qyr:** Humanoides altos, delgados y esbeltos de piel grisácea. Sus facciones son agradables y se consideran hermosos dentro de la estética humana. Son muy inteligentes pero crueles. Tienen de esclavos a los Quakes que les hacen los trabajos más pesados y sucios.

- **Los Quakes:** Comúnmente conocidos como "hombres rata" ya que parecen una rata crecida y evolucionada de apariencia humanoide. Son peludos, con cola y hocico, de dientes grandes y fuertes. No son muy inteligentes pero sí habilidosos lo que les hace buenos en trabajos manuales que no requieran de conocimientos avanzados. Algunos de ellos han conseguido huir de sus maltratadores amos Qyr amotinándose y tomando el mando de sus naves y se han dedicado a la piratería. Se rumorea que existen infinidad de pequeños enclaves pirata esparcidos por toda la nebulosa.

El hecho de que todas las demás especies no humanas originarias de la nebulosa sean asimismo humanoides ha sido tema de especulación durante años. Algunos teóricos conspiranoicos especulan de la existencia de otras especies de una inteligencia y tecnología seguramente superiores y con apariencia no humana que habrían creado a éstos seres con la intención de tratar con nosotros. Pero no hay pruebas que lo demuestren. O, al menos, éstas no son públicas ya que todo lo referente al estudio de estas razas es considerado material militar y secreto. De hecho se promulgó una ley, hace unos 300 años, al respecto de los nuzs que prohíbe el tratamiento médico de los mismos por personal fuera de la casa Imperial. La justificación de dicha ley fue que, al tratarse de personal propiedad de la casa Imperial, ésta era la única con autorización para tratarlos. Algunos adujeron que el Emperador de turno era bastante paranoico y que se tomó esa medida para evitar la posibilidad de que los nuzs fueran utilizados como espías. Pero otros sostienen que la realidad es mucho más siniestra.

El Imperio

El Imperio, sus Ducados y los inquietantes vecinos

El Imperio está formado por la Casa Imperial, que gobierna de forma directa sobre el planeta capital y 5 planetas menores y por las Casas Ducales, cada una con su planeta madre y dos planetas menores más. Todos los ducados se hallan alrededor de los territorios de la Casa Imperial formando un cilindro aplanado. Por encima y por debajo existen dos razas alienígenas enemigas del Imperio: los Qyr y los Urjos. Adjuntamos un mapa de la distribución del Imperio en la página 9.

Terra, la capital y sede de la Casa Imperial, está situada en el centro. Los planetas capitales se representan con la estrella y los menores se representan con un círculo. Cada planeta mayor tiene sus planetas satélite a tres cuadrados de salto (tres años luz que representan un parsec) y toda casa ducal tiene uno de sus planetas menores a tres años luz de un planeta menor imperial. Las líneas rojas representan las rutas de comercio de la Cofradía de Transporte, controlada por un consejo directivo elegido por los accionistas mayoritarios. Esta controlada de forma efectiva por la Casa Imperial que tiene el 51% de sus acciones aunque cada uno de los Ducados tiene una participación variable pero importante.

Las razas (especies) y culturas

Cada uno de los ducados es una nación en si misma, con su planeta natal y su cultura propia. Cada una de las razas es predominante en uno de los ducados de forma que hay cinco ducados en los que la especie predominante es la humana y cuatro en los que lo es una de las otras especies. En la casa Imperial la especie predominante es la humana.

Los humanos están distribuidos en varias culturas, cada una de ellas centrada en uno de los ducados: la Anglosajona (Imperial), la Nórdica, la Eslava, la Latina, la Árabe y la Germánica. Todo ello nos da una configuración que se muestra en la tabla adjunta en la página 10. La columna de "rasgo de carácter" nos da una indicación del carácter general de los miembros de cada cultura, especialmente tal y como es percibido por los extranjeros.

Los ducados son monarquías pero el estilo de gobierno puede variar desde el **absolutista** donde el Duque toma todas las decisiones, el **parlamentario**, donde el Duque elige al Jefe del Consejo y entonces éste elige al resto de miembros. A partir de entonces prácticamente gobierna con la aprobación ducal. En el **democrático** el Jefe del Consejo es elegido en votación por el pueblo y ha de ser ratificado en su cargo por el Duque. En este caso la duración en el cargo esta fijada en cuatro años. Y, finalmente, el **burocrático**, que es parecido al absolutista pero sobrecargado de normas y regulaciones, donde el Jefe del Consejo asciende al mismo mediante sobornos legalizados que siguen estrictas normas (como en la República de Venecia para elegir al Duce).

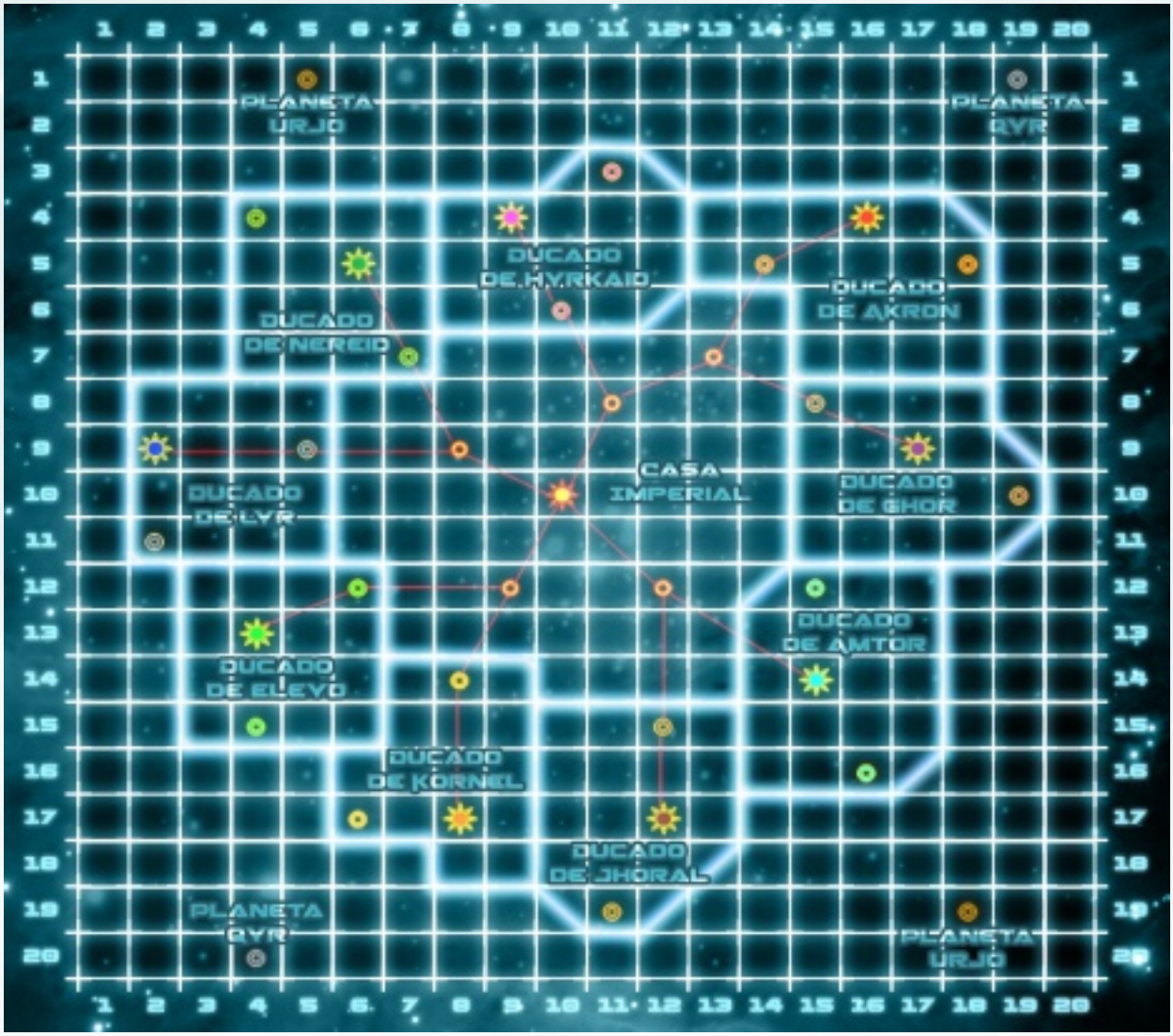
Además hay varias facciones dentro del Imperio que no forman una casa feudal ni ningún estado reconocido pero que tienen su importancia política y, en algunos casos, una fuerza militar importante:

La Cofradía

Se trata de una Mega Corporación dedicada al comercio y el transporte de materiales. No tiene nobles y sus componentes son miembros de una especie de hermandad casi monástica que debe obediencia al Emperador en persona. En ella se pueden encontrar muchos tipos de especies pero los grots y los nuzs, por razones históricas, son los más abundantes.

Los Piratas

Originalmente provenientes de las naves amotinadas Qyr que fueron tomadas por sus esclavos Quakes. Sin embargo a lo largo de los años han aceptado a todo tipo de especies incluyendo a todas las variedades de humanos y a los nuzs. Se rigen por una especie de “democracia” con sus



Ducado	Especie	Cultura	Rasgo de carácter	Estilo de gobierno
Akron	Akronitas	—	Honorable	Absolutista
Nereid	Humanos	Germánica	Organizado	Parlamentaria
Ghor	Grots	—	Impetuoso	Burocrática
Kornel	Humanos	Nórdica	Valiente	Parlamentaria
Eleyd	Xanitas	—	Cerebral	Parlamentaria
Hyrkaid	Humanos	Eslava	Astuto	Absolutista
Amtor	Amtorianos	—	Jovial	Democrática
Jhoral	Humanos	Árabe	Vengativo	Absolutista
Lyr	Humanos	Latina	Sociable	Parlamentaria
Imperial	Humanos	Anglosajona	Ostentoso	Parlamentaria

propias leyes siendo elegidos los capitanes de los barcos por votación. Pero una vez elegido, el capitán tiene derecho de vida y muerte sobre su tripulación y no puede ser derrocado a menos que la inmensa mayoría de la tripulación así lo manifieste o se produzca un motín (que luego ha de ser ratificado por votación).

Como tienen miembros de todas las especies se han introducido en los planetas del Imperio dentro de la escoria de la sociedad y no solo se dedican al pirateo sino a todos los tipos de negocios criminales. Es el Crimen Organizado con mayúsculas y se cree que existen planetas secretos donde tienen sus bases.

La Alianza Rebelde

Se trata de un movimiento guerrillero y terrorista anti-imperial y republicano que pretende derribar el sistema imperial y poner en su lugar una república. Sus componentes son mayoritariamente humanos y provienen de los tiempos en que se formó el Imperio. Al parecer un pequeño grupo de gente no estuvo de acuerdo con la creación del Emperador, sus Duques y toda la parafernalia imperialista.

Los Ducados

Los nueve ducados que componen el Imperio tienen una especie gobernante y su planeta madre es productor de uno de los cuatro grupos de recursos básicos para la economía: metales, cristales, combustibles y suministros.

- **Akron:** La especie gobernante son los Akronitas, tozudos y vengativos. Su producción principal son los metales y el planeta madre es Karak.
- **Nereid:** Gobernado por humanos de cultura germánica, organizados, sistemáticos y muy militaristas. Son productores de Cristales. Su planeta madre es Köln
- **Ghor:** Es el hogar de los Grots. Grandes negociadores y buenos comerciantes, hay que leerse la letra pequeña de sus contratos. Se dice que la Cofradía de Transporte la fundaron ellos. Son constructores habilidosos. Su planeta madre es Goroth y es productor de metales y cristales pero en baja proporción.
- **Kornel:** Humanos de cultura nórdica, tipo escandinava. Fuertes y duros les gusta el combate y la guerra. Son productores de metales y su capital es Khor.
- **Eleyd:** Gente muy sofisticada e inteligente, amantes de las artes y cumplidores de la ley. Son productores de combustibles y suministros que extraen del fondo de sus océanos. Su planeta madre es Silmar.
- **Hyrkayd:** Humanos de cultura eslava, estilo Rusa. Son grandilocuentes y astutos, difíciles negociadores de los que siempre se teme la traición. Productores de cristales, su planeta madre es Kislev.
- **Amtor:** Su planeta madre, Amtor, es un gran productor de suministros y combustibles. Son ecologistas y les gusta la naturaleza. Algunos están en simbiosis con un animal nativo del planeta, un pequeño felino alado.
- **Jhoral:** Humanos de cultura árabe, astutos y cumplidores de su palabra siempre y cuando el oponente esté en una posición de fuerza. Su planeta madre es Al Harad y es un productor de combustibles.
- **Lyr:** Son humanos de cultura latina, simpáticos y pasionales pero algo descuidados. Son productores de suministros. Su planeta madre es Tarracus.

La Casa Imperial

El Imperio está gobernado por el Emperador que pertenece a la casa de Waldorf cuya capital es Terra, capital imperial. Son humanos de cultura anglosajona, buenos diplomáticos amantes del fasto y de las formas. Actualmente toda la industria pesada está concentrada en Terra y sus planetas satélites, de forma que para obtener astronaves superiores a patrulleras, lanzaderas o cazas de combate se han de encargar a los astilleros imperiales. Además, los planetas satélites constituyen el núcleo de unión del resto de ducados imperiales y son los centros de comercio más importantes.

Actualmente el Emperador es Eduardo III, tiene dos hijos, el príncipe Guillermo que es el heredero y el príncipe Juan, y tres hijas, las princesas Anna, Marie y Juliette. Su esposa es la Emperatriz Catherine, de la casa Hyrkayd. Como hombres de confianza al mando de las dos flotas imperiales, la Home Fleet y la Flota Exterior, están los barones Roger y Duncan. El Emperador es un hombre mayor, de unos 98 años reales (60 aparentes), pero aún enérgico que ha gobernado durante 50 años. El heredero de la corona imperial le corresponde al hijo varón de más edad. Pero si no hay hijos varones entonces la corona correspondería a la hija mayor.

La sucesión

Debido a la larga vida de que goza la humanidad los hijos se acostumbran a tener más tarde: sobre los 30 – 40 años de edad real. Pese a ello lo normal es que el heredero lo sea durante mucho tiempo. Por ello las normas sucesorias obligan por ley a que el heredero se convierta en “Ayudante” del cargo correspondiente cuando el actual poseedor del mismo llega a los 100 años de edad. El Emperador ha de nombrar un Co-Emperador, el Duque un Co-Duque (normalmente ascendido a Conde en ese momento), etc. En el caso de que un “Ayudante” llegara a los 100 años, entonces se le nombra Emperador (o Duque) y al anterior se le delega al cargo de Emperador o Duque Retirado.

En el momento actual queda algo más de un año para que el Emperador tenga que nombrar un Co-Emperador. Se dice que el príncipe Juan conspira constantemente contra su hermano para deshabilitarle como heredero legítimo. Evidentemente si desaparecieran los dos príncipes el derecho sucesorio recaería en la princesa mayor, Anne, y el marido sería Válido Imperial (especie de Primer Ministro) en el caso de que ésta accediera al trono.

Los Príncipes son considerados con el mismo rango que los Duques. De hecho pueden ser nombrados Duques (además de Príncipes) por el Emperador en el caso de que una de las coronas ducales quedara vacante.

Movimiento y transporte

Los planetas del Imperio están comunicados por diferentes tipos de nave. Aquí ponemos lo que se tarda en un salto típico entre dos sistemas solares separados 3 años luz. Las velocidades normales oscilan entre warp 1, 18 nudos y warp 2, 36 nudos. La máxima velocidad es de warp 6: 108 nudos.

- Naves de transporte gigantescas, naves lentas que van a 18 nudos y tardan dos meses de viaje entre sistemas estelares cercanos.
- Naves de transporte estándar (un mes de viaje a 36 nudos)
- Naves de transporte rápidas (20 días de viaje a 54 nudos)
- Naves correo y Sondas, naves muy rápidas (10 días de viaje a 108 nudos)

Pero hay que tener en cuenta que los túneles de aceleración colocados en los sistemas unidos por las vías comerciales de la cofradía permiten una velocidad de 36 nudos. Lo que supone que incluso las naves más lentas pueden recorrer la distancia típica de los 3 años luz en 30 días usando esas vías.

El transporte de grandes cantidades de material lo hacen las naves de transporte gigantescas pertenecientes a la Cofradía. Otros tipos de comercio a menor escala lo hacen todo tipo de naves de transporte más pequeñas. Algunas bastante rápidas.

Las noticias, transacciones económicas, pequeños paquetes, etc se transmiten mediante las naves correo. Por eso las noticias que salen de la capital llegan a todo el Imperio en un mes (aprox.). También la exploración de los sistemas cercanos exteriores al Imperio se hace mediante sondas igualmente rápidas. Esta función es llevada a cabo por el Servicio de Exploración Imperial (dependiente de la casa imperial) que hace una recopilación de los datos y se avisa de posibles candidatos a colonización (existen rumores de que la casa imperial no quiere realizar nuevas expansiones que aumentarían el poder de los ducados por lo que las noticias de nuevos sistemas susceptibles de colonización son mantenidas en secreto).

El sistema feudal

El juramento de vasallaje

El Imperio funciona con una administración de tipo feudal basada en el concepto de vasallaje y la existencia de dos clases sociales: los nobles y los plebeyos. El vasallaje solo es posible entre nobles y se resume en el concepto de obediencia y lealtad por la palabra dada. Es decir, uno se convierte en vasallo de otra persona porque le jura obediencia y lealtad. En correspondencia el señor que recibe este vasallaje da a su vasallo una serie de privilegios, tierras, posición, etc. Todos los Duques han ratificado su título ducal después de hacer el juramento de vasallaje hacia el Emperador. A su vez los caballeros y barones a su cargo le han hecho este juramento a él y, por correspondencia, también han jurado fidelidad y obediencia al Emperador pero sólo a través de la interpretación que de sus órdenes haga su señor feudal. Si un señor feudal falta a su juramento de vasallaje y se rebela contra su señor se rompen, en teoría, también los juramentos de vasallaje que le habían hecho a él. Sus barones y caballeros pueden sentirse libres de su juramento. Además cualquier otro noble puede reclamar sus tierras al Emperador ya que el noble rebelde ya no tiene derecho legal a ellas.

Este sistema puede complicarse cuando, por alguna extraña circunstancia como, por ejemplo, una recompensa por algún servicio prestado, el vasallo de un señor acepta serlo además de otro y hacer un nuevo juramento de vasallaje. Esto no puede hacerse previo consentimiento del señor del vasallo pero puede ser que dicho señor sea a su vez vasallo del señor feudal que da ese nuevo vasallaje con lo que se vería forzado a conceder su permiso. Un barón podría, por ejemplo, ser vasallo directo del Emperador además de serlo de su Duque con lo que, ante un conflicto de intereses podría decidir a cual obedecer y nadie podría reprocharle nada. De todas formas esta circunstancia está muy mal vista y el Emperador actual nunca lo ha hecho. Sería la manera más fácil de provocar una insurrección entre sus vasallos.

Hay tres categorías de nobles:

a) **Los Patricios:** Descendientes de los oficiales al mando de la nave arca correspondiente. Acostumbran a ostentar los más altos cargos: Condes o Barones.

b) **De Nueva Sangre:** Descendientes de un Plebeyo que fue ascendido a Noble por méritos y con el derecho de pasar su título a su descendencia. No acostumbran a pasar de Barón.

c) **Los Ascendidos:** Plebeyos que han sido promocionados a Noble debido a algún gran servicio al Ducado o al Imperio. En principio son Caballeros y no tienen derecho a pasar su título a sus descendientes pero puede ser que obtengan además ese honor. También puede ser que sean ascendidos a Barón para realizar alguna función específica (comandar una flota, por ejemplo) con lo que el título se convierte automáticamente en hereditario.

Los plebeyos no pueden ser vasallos porque no tienen el honor suficiente para hacer un juramento de fidelidad. Se considera que los juramentos de los siervos son papel mojado y no tienen valor. De todas formas el funcionariado está en manos de personas cualificadas que han cursado carreras civiles o militares. El máximo cargo al que puede aspirar un siervo es el de Gobernador Planetario o Prefecto. En el ejército el máximo rango plebeyo es el de Coronel.

Condes, barones y caballeros

Cada Duque puede tener como vasallos a Condes, Barones o Caballeros. Los Caballeros pueden dirigir misiones diplomáticas, equipos de espionaje o comandar una flota militar de tamaño reducido. Para que un caballero mande sobre una flota militar completa ha de ser promocionarlo a Barón.

El rango militar equivalente de un Caballero es el de Comodoro (Coronel), el de un Barón Contralmirante o Vicealmirante (General de brigada o división) y el de un Conde Almirante (Teniente general).

Otra de las funciones de los Condes es la de poder comandar en nombre de un Duque un condado, es decir, un planeta menor. Por otra parte, si un Duque se hiciera con el control de un planeta mayor (evidentemente perteneciente a otra casa feudal) ha de nombrar un Conde vasallo suyo como señor feudal del planeta que pasaría ha ser un condado bajo su mando indirecto de la misma forma que el Emperador manda su ducado. No se puede ser señor directamente de más de un planeta mayor. El nombramiento de Conde ha de ser ratificado por el Emperador.

De la misma manera puede ser que un Conde poseedor de un condado conquiste otro planeta mayor. En ese caso se vería forzado a nombrar un Vizconde que habría de ser ratificado por su Duque y por el Emperador.

Si el Duque muere en batalla y su primogénito es menor de edad pero existe un Conde en activo, éste controlaría el ducado hasta la mayoría de edad del primogénito. Si no, el Emperador nombraría un Conde de entre los señores feudales del ducado. Con el tiempo, el Emperador podría ascender al Conde al rango de Duque si no existiesen herederos, pero puede pasar bastante tiempo antes de proceder a ello.

El favor imperial

Hay una serie de restricciones a las cosas que pueden hacer los Duques según la normativa imperial. Cualquier incumplimiento de alguna de estas normas supone una Ofensa al Emperador que puede ser menor, seria o mayor. Las diez regulaciones imperiales son (por orden de importancia):

1. Se han de obedecer las normas y Edictos del Emperador
2. No se pueden atacar las posesiones imperiales bajo ningún concepto
3. No se puede atacar a una propiedad de otro noble sin que exista previamente una ofensa que lo justifique.
4. No se puede asesinar a ningún noble. En todo caso se le puede capturar y llevarlo hasta la justicia imperial para que éste decida sobre el castigo que merece. No hay problema en retenerlo cautivo y pedir rescate por él.
5. Se ha de respetar el Código Ético Tecnológico (CET) salvo expresa autorización imperial y con el consenso de los duques.
6. No se pueden tener relaciones con los enemigos del imperio sin la aprobación y supervisión imperial.
7. No se pueden nombrar Condes o Vizcondes sin el permiso Imperial.
8. No se puede colonizar un nuevo planeta sin el permiso Imperial.
9. No se puede adquirir o construir una nave de tipo IV sin el permiso previo del Emperador.
10. No se puede explorar más allá de los límites del Ducado sin el permiso imperial. El Servicio de Exploración es dependiente de la casa imperial.

Las ofensas

Pueden tener varios motivos. Cualquier falta a una regulación o desobediencia al Emperador son consideradas ofensas. Además un Duque puede ser ofendido por:

- Descubrir un grupo de espías de otro Duque (ofensa menor)
- Descubrir por segunda vez consecutiva un grupo de espías del mismo Duque (ofensa seria)
- Ser atacada alguna de sus propiedades o posesiones por otro noble sin la aprobación imperial (ofensa mayor)
- Ser asesinado algún miembro de su nobleza. (ofensa mayor)
- Ser asesinado algún cargo funcionarial importante como un ministro o un gobernador (ofensa seria)
- Maltratar a algún noble (ofensa menor o seria, depende del maltrato)

Una ofensa menor no tiene demasiado efecto pero dos ofensas menores del mismo Duque suponen una ofensa seria.

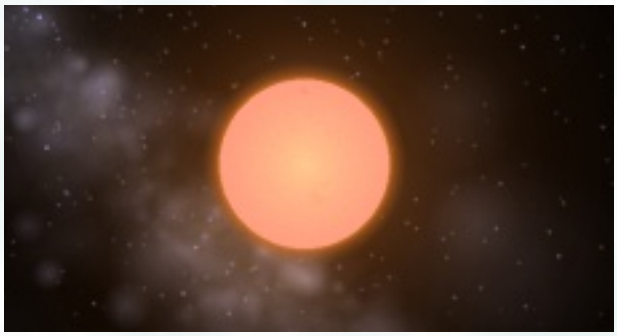
Una ofensa seria da pie a un conflicto armado si el ofensor no pide disculpas públicamente y compensa al ofendido en una cantidad estipulada por el Emperador que se constituirá en juez de sus vasallos. Dos ofensas serias implican una ofensa mayor.

Una ofensa mayor supone un permiso imperial para un conflicto armado y el derecho del ofendido a pedir ayuda a sus nobles amigos contra el ofensor.

El gobierno feudal

Gobierno Ducal

Dentro de cada ducado existe un funcionamiento propio pero en general se cumplen estas condiciones: El gobierno está compuesto por el Duque y sus ministros con los que se reúne en los Consejos de Ministros. Existen tres ministerios y un Consejo de la Corona. De forma similar, el Emperador tiene su propio consejo. Estos órganos son consultivos, el poder recae siempre en el Duque que es el único con la facultad ejecutiva y por eso todos los acuerdos han de tener su sello y firma.



- **Consejo de la Corona:** El Presidente del Consejo dirige las reuniones del Consejo de Ministros en la ausencia del Duque. Normalmente formado por los ministros de Defensa, Interior, Tesoro, Tecnología y Protocolo, el Presidente del Consejo y un Secretario: 7 miembros. Este organismo se encarga de las cuestiones nobiliarias así como de la seguridad. También es el dedicado a los Asuntos Exteriores: la diplomacia y las relaciones con los otros Duques, el Emperador y los estados exteriores.

- **Ministerio del Tesoro:** Encargado de la economía, de las compras y ventas y de la construcción de Mercados, Extracciones Mineras y Fábricas.

- **Ministerio de Defensa:** Encargado de las fuerzas armadas.

- **Ministerio de Interior:** Encargado de la seguridad del estado y de los escabrosos asuntos del espionaje.

- **Ministerio de Tecnología:** Encargado de la Investigación y Desarrollo. De la enseñanza y la cultura del pueblo, etc.

- **Ministerio de Protocolo:** Encargado de la diplomacia y las relaciones exteriores con otros ducados y la casa imperial.

Las Cortes

El órgano legislativo del Imperio son las Cortes. Se compone de representantes elegidos por cada uno de los nobles mayores del reino: Emperador, Príncipes, Duques, Condes y Vizcondes, además de un representante de la Cofradía, diez Vicarios que son elegidos por los Obispos planetarios (representantes religiosos de cada planeta mayor que son elegidos de por vida por la iglesia mayoritaria correspondiente) y 10 Senadores planetarios (elegidos por un período de 4 años por la gente del planeta mayor). El emperador tiene 9 representantes, los Duques 3 cada uno, y los Condes, Vizcondes 1 cada uno. El total de representantes en el año en curso es de 80.

Las Cortes solo pueden ser convocadas por el Emperador o de forma automática en el primer lunes del año para aprobar los presupuestos imperiales o al mes de la muerte del Emperador con el fin de elegir al nuevo Emperador. Sus funciones son:

- Elegir al nuevo Emperador o Co-Emperador (normalmente ratificar al heredero).

- Modificar la Carta Magna: documento donde se especifica el funcionamiento del Imperio.

- Modificar el sistema de impuestos del Imperio y aprobar los presupuestos anuales.

La Justicia

Los tribunales de justicia son presididos por funcionarios civiles llamados Inquisidores Judiciales. La Inquisición es una orden monástica que sólo depende del Emperador pero tiene jurisdicción en todo el Imperio. Se entra de niño y se sigue una especie de carrera de estudios. De allí salen los Inquisidores judiciales y la policía inquisitorial (un cuerpo militar de estilo orden militar).

Esta gente vive aislada del mundo siguiendo normas monásticas para evitar corrupciones. De hecho siempre van enfundados en sus armaduras y nunca se les ve la cara. Su palabra es ley y los juicios y procedimientos suelen ser muy rápidos (la sentencia no puede tardar más de un mes en dictarse).

Cualquier ciudadano puede acudir a la justicia inquisitorial pero se atiene a las consecuencias si lo hace en vano (las penas pueden llegar a varios años de trabajos forzados). No existen los abogados y las investigaciones las realiza el Inquisidor de forma imparcial. El coste de las mismas es a cargo del Estado siempre y cuando el denunciante tuviera razón. Hay que tener en cuenta que los sistemas de interrogación (lectura cerebral por las maquinas Psi) son bastante buenos y la probabilidad de saber si alguien miente muy alta.

Un noble nunca puede ser juzgado por esos tribunales, es necesario que el juicio sea hecho por sus pares. En el momento en que un noble incurra en un acto ilegal y sea descubierto por un Inquisidor Judicial o denunciado por otro noble, se ha de formar un Tribunal Superior que ha de estar compuesto por nobles nombrados por el Duque o, en caso de que el crimen afecte a más de un ducado o sea un crimen de traición al Imperio, por el Emperador.

La Policía Ducal

Aparte del sistema de inquisidores, cada ducado y la casa imperial tienen su propia policía que se encarga del orden público, control de aduanas, lucha contra el crimen organizado, etc. Cuando la policía detiene a un sospechoso le imputa unos cargos que luego han de ser ratificados por un Inquisidor.

Inspección Imperial

La Casa Imperial no tiene la costumbre de espiar los asuntos de los Duques pero si le llegan noticias de alguna posible ofensa nombrará un Inspector Imperial para revisar ese hecho. El Inspector tiene toda la autoridad del Emperador y no se le puede impedir el acceso a ningún sitio ni a ningún dato. Si se le impide se considera como una Ofensa seria a la Casa Imperial.

Economía

La Cofradía de Transporte (COTRAN)

La mayor parte del comercio interestelar está en manos de la COTRAN que dispone de unos 100 transportes gigantes distribuidos a lo largo de todas las líneas comerciales centradas en los planetas imperiales. Esta Mega-compañía esta dirigida por un funcionariado plebeyo que ha recibido los privilegios de excepción aduanera en todo el Imperio.

Esta empresa transporta los materiales cobrando una tasa establecida por ley. En principio no hay negociación pero puede ser que el cupo de transporte este limitada y haya que decidir entre un transporte y otro... Las compañías menores pueden ofrecer el mismo servicio pero su capacidad es reducida y los precios variables.

El Presidente de la COTRAN es denominado Gran Maestre y sus consejeros principales Maestres. Como compañía plebeya no puede tener unidades militares bajo su mando y sus transportes dependen de la protección de los duques. De todas formas se rumorea que su servicio de espionaje no tiene nada que envidiar a los de las casas ducales.

La producción y el mercado de valores

A efectos de juego las materias primas están agrupadas en cuatro categorías: los metales, los cristales, los combustibles y los suministros. Además de esto existen los Bienes de equipo que se producen en las Factorías.

La estructura económica imperial es similar a la que había en el Imperio Colonial Inglés, es decir, una metrópoli productora de bienes manufacturados y unas colonias productoras de materias primas. En este caso los Duques tendrían el papel de los gobernantes de las colonias que dependen de la metrópoli y la COTRAN es similar a la Compañía de las Indias Orientales inglesa. Quizás la diferencia estriba en que en este caso los Duques pueden identificarse mucho más con el pueblo que gobiernan que los gobernadores ingleses.

La producción de las materias primas puede variar de año en año y eso influye en su precio de mercado. También es posible que haya gente que intente influir en el precio de las materias primas comprando o vendiendo grandes cantidades o intentando conseguir un monopolio sobre su producción. Todo ello hace que el comercio sea altamente especulativo en algunos casos y que el espionaje industrial este a la orden del día.

En el caso de los planetas imperiales es inútil la construcción de Extracciones Mineras ya que las materias primas de esos planetas se agotaron hace siglos y su cosecha actual es prácticamente cero.

La industria

La capacidad industrial de un planeta se simboliza con el número de Fábricas. Ese valor tiene una doble función. Por una parte indica la producción de bienes de equipo y por otra, a partir de un cierto valor, indica la posibilidad de fabricación autóctona de naves espaciales.

Además de un valor mínimo de Factorías, para construir naves se necesitan astilleros. Los mayores astilleros existentes son los de la capital imperial que pueden construir naves de tipo IV (Transportes Grandes, Portaaviones y Acorazados). Y sólo un modelo de tipo V: Los Transportes Gigantes de la Cofradía.

Otro caso especial es el de las Bases Estelares. En este caso se supone que se construye por piezas de tamaño IV y el ensamblaje final se realiza en el espacio. La unidad no es operativa hasta que todas las piezas están ensambladas.

Impuestos y tributos

En el Imperio existen tres tipos de pagos al Estado:

- Los Impuestos representan las tasas que en ese ducado se impone a los dueños de las Empresas y se calcula en base a los beneficios por el solo hecho de trabajar en su territorio. El valor típico es del 5% pero depende del ducado (*).
- Los Tributos al Emperador. Son una contribución que hace el ducado a la carga de la administración imperial. Se decide en las Cortes y viene a ser un 2-3% de la recaudación total del mismo por Impuestos.
- Las Donaciones voluntarias. Cualquier persona puede aumentar su contribución mediante una Donación. Este hecho tiene asociado una serie de beneficios. Por ejemplo ser elegido para una concesión o adquirir un título de caballero. Evidentemente no estamos hablando de cantidades reducidas sino de auténticas fortunas. El monto de la donación normalmente se negocia con los funcionarios recaudatorios que trasladan la "petición" correspondiente a los altos cargos correspondientes.

(*): Los empleados nunca pagan impuestos. Los sueldos están establecidos por el tipo de función a nivel global en el Imperio y no hay una gran diferencia entre niveles. El incremento de salario de un nivel al siguiente es de un 50% (aprox). Los niveles son los que se indican en la siguiente tabla.

Operario	Sueldo base
Especialista	1,5 SB
Capataz	2 SB
Maestro	3 SB
Jefe *	5 SB

** una empresa solo puede tener un jefe*

El ejército depende de la casa ducal o imperial. De todas formas el sueldo se asimila según los mismos baremos. La relación es la que se indica en la siguiente tabla.

Puesto	Equivalencia
Clase de tropa (soldado)	Operario
Co-mando (cabo)	Especialista
Suboficial (sargento)	Capataz
Oficial (teniente/capitán)	Maestro
Jefe (comandante/coronel)	Jefe
Mando (general)	Nobleza *

** los nobles no se guían por estas normas*

Defensa

Las fuerzas armadas están divididas en dos clasificaciones generales: el Ejército Planetario (incluyendo cazas y aviones de combate) y la Armada Espacial, compuesta de grandes astronaves de guerra que no descienden de la órbita planetaria.

La Armada Espacial

La distribución de la Armada es similar a la marina de nuestros días. Existen varios tipos de naves, desde los grandes Portaaviones y Acorazados hasta las pequeñas Fragatas y Patrulleras pasando por los clásicos Cruceros y Destructores. Actualmente sólo existe un Portaaviones y un Acorazado pertenecientes ambos a la Casa Imperial.

Las naves menores ya son más abundantes aunque, debido al requerimiento imperial de permiso previo para adquirir naves de tipo IV, los ducados tienen como máximo Cruceros (nave de tipo III). Uno de ellos suele ser su nave insignia.

Las naves de guerra están agrupadas en flotas comandadas por un Barón (con rango equivalente a Contraalmirante). Existen flotas reducidas llamadas escuadras que como máximo tienen 3 naves y puede estar comandada por un Caballero (Comodoro). Las naves en el sistema planetario tienen al Gobernador Planetario (o Prefecto) como comandante por defecto a menos que su mando ya sea un Barón o un Caballero. Dicho noble reside en alguna de las naves que componen la flota.

Especificaciones de las naves

Las batallas espaciales se basan en el disparo de cañones láser y misiles (que pueden ser detenidos por la artillería láser defensiva) y que producen un daño resistido por la coraza de la nave. Los misiles supervivientes al fuego defensivo láser se estrellan contra la armadura de la nave. Si logran perforar esa protección ocasionan un daño expresado en la pérdida de puntos de estructura. Si la estructura

llega a un 10% de su valor original la nave queda inutilizada. Cuando la estructura llega a cero o negativos la nave es destruida. Las naves dañadas pero no destruidas se pueden reparar. Las especificaciones de una nave son:

- **Velocidad:** Normalmente de 1 a 4. Multiplicado por 18 es el valor en nudos.
- **Coraza:** Normalmente de 0 a 3. es el valor de reducción de cada dado de daño.
- **Estructura:** Los puntos de estructura. Es el tamaño y lo que aguanta la nave.
- **Sensores:** Por defecto son de tipo 0. Pero existen de 1, 2 y 3.
- **Misiles:** Las naves llevan un número de mísiles limitado. Antes de que un misil impacte puede ser destruído por los antiaéreos o los cazas.
- **Láseres:** Pueden ser de tipo 0 al 3. Esto indica su potencia y su alcance. Hay otro tipo de cañones láser de poca potencia y muy alta cadencia de fuego que sólo se usan para destruir misiles y cazas. Se llaman popularmente antiaéreos.
- **Cazas:** Tanto cazas de combate espacial como lanzaderas
- **Almacenes:** Capacidad de transporte de mercancías.
- **Hábitat:** Espacio para tripulación.
- **Suministros:** En naves con poca tripulación ese valor es muy bajo.

Cazas

Estas pequeñas naves no se impulsan por el motor de éter sino por cohetes. Esto les hace mucho más rápidas que las astronaves. Los cazas pueden sumarse al ataque o a la defensa (manteniéndose al lado de la nave).

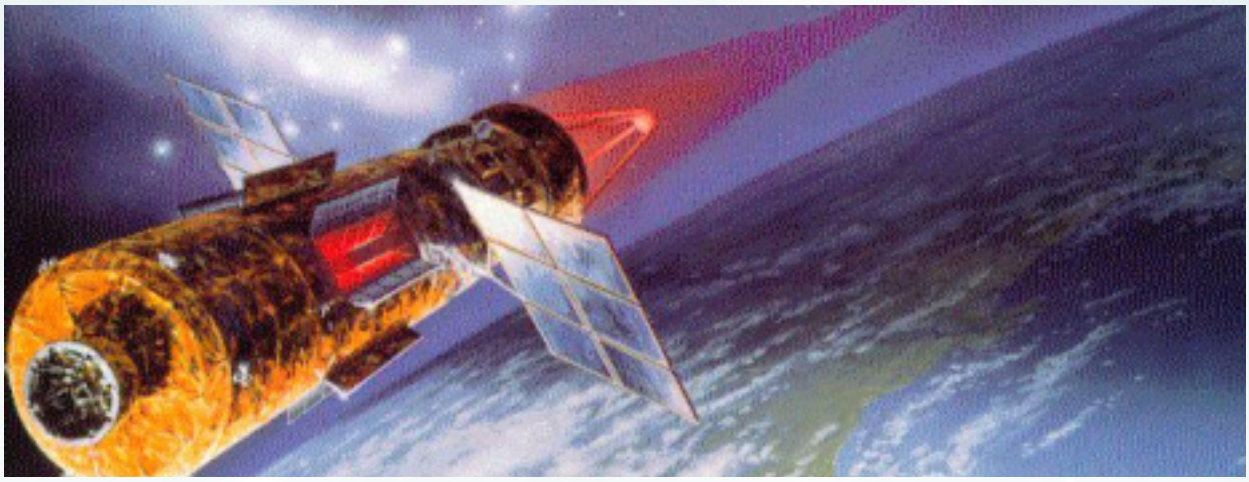
La guerra en el espacio

El espacio es demasiado inmenso para que las batallas espaciales se realicen en cualquier sitio. Normalmente los lugares donde suceden lo son por algún motivo. Uno de los factores más importantes para determinarlo son los medios de detección. Los rádares, detectores activos, son utilizados en corto alcance. Los detectores pasivos, de radiación, pueden servir para detectar cosas más alejadas pero la información recibida tiene un desfase, el tiempo que ha tardado la información en llegar al sensor, y a las distancias del espacio esto no es despreciable. En esta ambientación suponemos que hay 4 niveles de sensores:

0. Nivel básico. Distancia Efectiva: 1.000 Km
1. Distancia Efectiva: 2.000 Km
2. Distancia Efectiva: 3.000 Km
3. Distancia Efectiva: 4.000 Km

Una nave que esté intentando pasar desapercibida lo hará sin problemas si esta fuera del rango de los sensores enemigos. Pero si esta dentro se habría de hacer una tirada de habilidad de ocultación contra Sensores.

El otro factor importante tiene relación con el método de viaje espacial warp. Éste tiene que ser iniciado a una cierta distancia de los cuerpos estelares (soles, planetas, etc) a fin de que el campo gravitatorio sea bajo. Además su punto de entrada en el espacio normal también ha de estar alejado de ellos. La distancia a la que nos referimos está sobre los 100 diámetros del cuerpo ce-



leste en cuestión. En el caso de la Tierra, por ejemplo, serían 60.000 Km. La distancia entre la Tierra y la Luna es de 300.000 Km. Ni que decir tiene que es imposible el combate en salto warp. Todo ello nos da una serie de posibilidades. Veamos las más normales:

Piratería

La piratería se aprovecha del efecto de apagado al entrar en el espacio normal después de un salto warp. Las naves pirata acostumbran a estar escondidas a la distancia típica de 100 – 110 órbitas de una ruta comercial intensa pero no demasiado vigilada. Se mantienen allí con todos los sistemas al mínimo y los sensores al máximo. A pesar que sus sensores acostumbran a ser buenos es cuestión de azar que una nave entre lo suficientemente cerca para ser detectada a tiempo pero los piratas suelen permanecer a la espera varios días o incluso semanas. Aquí se pueden producir combates entre la nave pirata y la mercante o entre la pirata y una patrullera policial.

Asalto a una base

Este es el caso de las batallas espaciales de cierta importancia. Una facción intenta proteger la base mientras la otra la ataca.

Raid o ataque de castigo

Es un tipo de ataque rápido en el que la flota llega y se acerca a su objetivo al que ataca de una pasada para huir seguidamente.

Conquista planetaria

Aquí se producen las más grandes batallas espaciales. A veces en diferentes zonas del espacio alrededor del planeta. La flota atacante acostumbra a llevar grandes transportes de tropas que han de ser protegidos y se mantiene a cierta distancia del planeta mientras la flota principal intenta anular las defensas planetarias. Esto puede dar lugar a muchos enfrentamientos diferentes.

Escuadrillas de cazas

El uso de escuadrillas de cazas sólo sucede en las grandes batallas. Normalmente en el caso de ataque a una Base o conquista planetaria.

El ejército planetario

El ejército de está formado por batallones. Cada batallón se compone de compañías equipadas con el equipo más moderno, totalmente mecanizadas y con unidades de transporte aéreo, cazas de combate atmosférico, bombarderos, etc.

Hay cuatro tipos de batallones:

- **Batallón de Infantería:** Formado por 5 compañías de 120 hombres enfundados en armaduras de combate y dotados del más moderno armamento.
- **Batallón de infantería mecanizada:** Son iguales a los de infantería pero tienen transportes antigrav integrados. Cada transporte es similar a un helicóptero militar actual. Capaz para unidades de 12 hombres.
- **Batallón Acorazado:** Formado por 100 tanques antigrav. Cada uno de ellos con una dotación de 6 hombres. Debido a su peso, los tanques no están diseñados para volar, sólo para mantenerse a unos 10-20 cm del suelo.
- **Batallón de Elite:** Similar en composición a un batallón de infantería motorizada pero los soldados son casi super hombres. Con unos reflejos, resistencia y capacidades militares prácticamente inhumanas.

El Emperador es el único que tiene Batallones de Elite. De hecho es la Guardia Imperial. Esta prohibida la producción de soldados de élite ya que requiere una tecnología también prohibida: la obtención de Cyborgs.

Además de estas unidades existen las fortificaciones, edificios con grandes muros de plastiacero, subterráneos en un 90%, dotadas de unidades de artillería antiaérea.

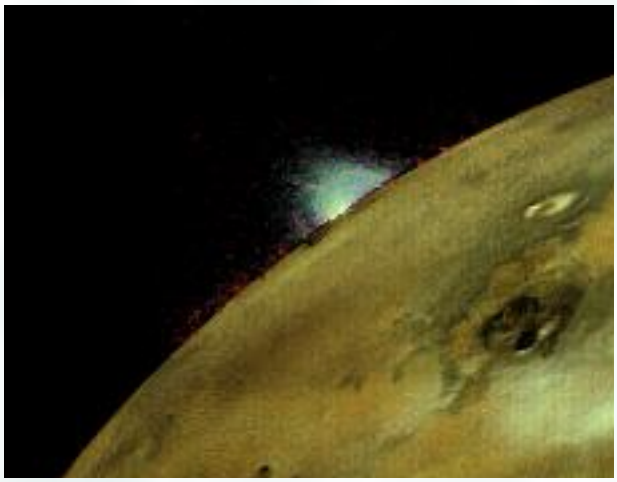
Como complemento al ejército de tierra tenemos:

- **La Aviación:** Esta formada por escuadrillas de cazas que son iguales a los que combaten en la armada sideral. Su armazón esta hecho de astropyrita que le confiere propiedades antigravitatorias con las que son capaces de realizar cualquier maniobra de despegue y aterrizaje.
- **La Marina:** Los buques de guerra marítimos son equivalentes a Patrulleras, Fragatas y Destructores en tamaño y potencia de ataque. No tienen propulsores de éter ni capacidad warp. Son propulsados por turborreactores capaces de funcionar en aire y agua y su armazón esta hecho de astropyrita que le da las facultades gravitatorias necesarias para sumergirse, flotar sobre el agua o volar hasta una altura de unos 1.000 metros.

Combate Planetario

Antes de invadir un planeta, la armada sideral ha de neutralizar las fortificaciones y la aviación planetaria. Esto se consigue con un bombardeo exhaustivo desde la órbita al cual replican los cazas y la artillería antiaérea planetarios. Una vez eliminadas las defensas, las naves pueden hacer un bombardeo previo al desembarco.

Esta prohibido el uso de armas atómicas en los bombardeos planetarios. Sin embargo los Urjos y los Qyr hacen uso de ellas a placer. Por ello es importante frenarlos antes de que puedan entrar en órbita.



Servicios de Inteligencia

Agencias Notorias

El Ministerio de Interior de cada ducado se ocupa de la seguridad del Estado en cuestiones tales como la policía y el espionaje.

- **Seguridad Interna:** O revisión interna utilizando los medios de la policía local. También sirve para reprimir al pueblo, evitar revueltas o encontrar grupos terroristas.
- **Contraespionaje:** Grupos dedicados a vigilar y poner barreras contra los ataques de espionaje exteriores.
- **Espionaje:** Grupos dedicados a las labores de espionaje de otros ducados, la propia Casa Imperial, la Cofradía, los Urjos, los Qyr., los Piratas o la Alianza Republicana.

Cada ducado tiene su propio servicio de inteligencia. Los más notorios son los de la casa imperial, denominada **Inteligencia Imperial** y los de la Cofradía de Transporte, llamada **Agencia de Investigación Corporativa** (o CIA en inglés). Los servicios ducales se centran en las intrigas entre duques rivales, la Inteligencia Imperial en la estabilidad del Imperio y la Agencia de Investigación Corporativa en los asuntos de comercio y economía.

Además existe el crimen organizado, conocido como **La Garra Negra**, cuyos métodos acostumbran a ser brutales. La Alianza Rebelde, conocida popularmente como **La Resistencia**, especializada en ataques terroristas (el asesinato de nobles importantes es uno de sus objetivos). Y finalmente existe una organización sectaria con creencias apocalípticas adoradores de un dios oscuro. Se les conoce como **Satanistas** (ellos se hacen llamar La Orden Esotérica del Crepúsculo) y se dice que su especialidad es el rapto de mujeres jóvenes (vírgenes) y bebes para sus rituales pervertidos repletos de orgías, depravación, drogas y sexo.

Fuera del entorno de Imperio se sabe que hay agencias que sirven a las naciones Urjo y Qyr. Los agentes Urjos no parecen ser muy efectivos (algunos dudan incluso de su existencia) pero todo el mundo teme a los servicios secretos Qyr llamados popularmente **La Sombra**. Por otra parte se rumorea que existe un servicio secreto de muy alta efectividad que los supera a todos. No se sabe a quien sirve y nunca se ha capturado a un agente vivo, ni siquiera a uno muerto con un cadáver discernible. No es una cosa vox populi, el pueblo desconoce su existencia, pero es comentado entre los altos círculos de los servicios de inteligencia y la jerarquía imperial. Lo llaman **El Servicio Invisible** o, sencillamente, los **Invisibles**.

Las Máscaras de Personalidad

Gracias al uso de las Maquinas Psi (ver apartado de tecnología) son posibles cosas como el “lavado de cerebro” y la modificación de la personalidad. Uno de los usos más frecuentes en el ámbito del espionaje es la creación de las llamadas “máscaras de personalidad”. Se trata de personalidades ficticias que permiten a un agente hacerse pasar por otra persona o cumplir perfectamente con una tapadera. La persona con una de esas máscaras cree firmemente en el pasado ficticio que le han recreado en su mente. La máscara permite pasar interrogatorios con la Máquina Psi que de otra manera serían imposibles de falsear.

La máscara se puede activar de entrada o dar al agente la posibilidad de activarla si cree que ello es necesario. Una vez activada lo normal es que ésta

tenga un tiempo de vida predeterminado, que es normalmente de aproximadamente un mes. Pasado ese tiempo, la máscara se derrumba. Este proceso puede ser traumático y precedido por pesadillas, fruto de la lucha entre la personalidad ficticia y la real. Incluso se han dado casos en los que la máscara se ha impuesto, relegando la personalidad real a un oscuro rincón del cerebro.

Otro detalle a tener en cuenta es que si la personalidad de la máscara es muy diferente a la personalidad real, cada vez que se vaya ha hacer una acción siguiendo el comportamiento habitual según esa máscara, habrá un conflicto con la personalidad real. Todo ello causa traumas y tensiones sicológicas que pueden desembocar en la locura, temporal o definitiva, del agente.

La sociedad del año 1000

Se trata de una sociedad construida y planificada desde el principio. Cuando las naves arca colonizadoras llegaron al primer planeta se planificó el crecimiento de forma que todo ciudadano tuviera un trabajo adecuado y digno, correspondiente a sus capacidades y necesidades, y unos medios de subsistencia asegurados. El acceso a la enseñanza, medios de transporte, vivienda y alimentación fue planificado para alcanzar un nivel medio-alto para todo ciudadano.

Se procuró que la cosa siguiera así y se puso mucho énfasis en la seguridad ciudadana mediante un sistema de justicia rápido y eficiente. También se procuró dar margen al propio desarrollo del individuo usando un sistema capitalista pero súper protegido por el gobierno en cuestiones sociales. De esta manera, en el momento presente, los desniveles sociales no son muy importantes salvando el caso de la nobleza. De todas formas existen familias ricas y pudientes no-nobles.

El nivel de vida

La producción energética se obtiene mediante energía de fusión y de momento hay abundancia de recursos y materias primas. En general todo ciudadano tiene suficiente para vivir con cierta holgura. El único problema es el control de población, dada la longevidad de la gente. El tener un hijo requiere de un permiso que se suele conceder en el caso de primer hijo para parejas estables mayores de 30 años (reales). Pero en el caso del segundo hijo la cosa es más difícil y sólo se permite a gente adinerada (previo donativo al estado).

No existe el concepto de gente en paro. Después del periodo de enseñanza, que acaba cuando el ciudadano tiene entre los 20 y los 30 años (dependiendo de la aptitud) y que es proveído por el Estado, se recibe una oferta de trabajo adecuada a su formación. Si no hay ninguna en ese momento se le ofrece pasar al Servicio Comunitario, donde el Estado lo utiliza como convenga pagándole el sueldo base (equivalente a los 1000 euros mensuales) mientras continúa buscándole un empleo adecuado. Se puede rechazar tanto el trabajo ofrecido como el empleo comunitario pero entonces el Estado deja de buscar un trabajo para el ciudadano. Otra posibilidad es ser aceptado en las fuerzas armadas. Esta posibilidad nunca es ofrecida pero siempre existe y es voluntaria.

El anillo de identificación

Los nanites (ver el apartado de Tecnología) que regulan la salud del cuerpo, combaten las enfermedades y regeneran los tejidos dañados también tienen otra función. Al identificarse con el ADN del individuo hacen la función de identificativos del mismo a un nivel prácticamente infalsificable.

Todo ciudadano recibe en su mayoría de edad un Anillo de Identificación que se enlaza químicamente con los nanites del cuerpo y su centro de control. Esto no sólo permite la identificación sino que sirve de base para todo el sistema de transacciones, además de usarse como “llave” en todo tipo de dispositivos y puertas.

Estos anillos son fabricados en “blanco” por la **Orden Anular**, situada en un inmenso edificio fortificado en la capital del Imperio. Éste edificio tiene todos los medios de seguridad posibles, al estilo del Fort Nox americano. Los miembros de dicha casa entran de niños y no pueden salir de ella nunca salvo permiso especial. Es como una orden monástica de clausura. De hecho sus miembros visten cómo frailes y su jefe es llamado Abad.

Además el proceso de fabricación es secreto, solo conocido por los miembros de la Orden Anular, de forma que no se pueda replicar por los servicios secretos ducales o imperiales. Desde allí los anillos normales son enviados en naves correo a los distintos planetas para su uso. Los especiales (de nobles) son enviados en naves de guerra. Cuando un anillo en blanco entra en contacto con la piel de

su receptor, éste se fija con su ADN y ya no puede ser cambiado. Todo el proceso es supervisado por la policía.

Como es la base de la seguridad del Estado, la falsificación del anillo esta castigado con las penas más altas (50 años de trabajos forzados en las minas de los asteroides).

Los anillos dan acceso a según que cosas o medios dependiendo de su categoría. Existen 6 niveles de acceso:

- **Hierro:** Nivel Básico. Plebeyo.
- **Cobre:** Plebeyo enriquecido. Alto funcionario. Oficiales militares (Capitán)
- **Bronce:** Caballero. También algunos Plebeyos de alto rango: Mandos militares de hasta batallones (coronel), el Prefecto (gobernador)
- **Plata:** Barón. Senador. Obispo.
- **Oro:** Conde, Vizconde
- **Platino:** Duque o Príncipe
- **Diamante:** Emperador

Para preservar la intimidad de las personas, el anillo solo da los datos que su poseedor quiera dar (salvo que las autoridades lo requieran, claro). Es muy frecuente que se oculte la categoría de acceso por una de menor valor para pasar desapercibido. La apariencia externa del anillo (hierro, cobre, etc.) cambia correspondientemente. Pero sólo es posible mostrar una categoría superior si realmente se tiene derecho a ella.

El crimen organizado y otras organizaciones ilegales utilizan varios métodos para obtener anillos "legales". Aquí hay algunos ejemplos:

- El control de los servicios funerarios. De allí se obtiene un anillo verdadero dando uno falso para su destrucción. Se crea un clon con las células del difunto que se envejece artificialmente y es adiestrada mediante máquinas psi. El nuevo poseedor del anillo ha de residir en otro ducado ya que donde residía el difunto corre el riesgo de ser detectado fácilmente.
- Fabricar un clon de una persona entrenado para servir al servicio criminal y reemplazar con él al original junto con su anillo. Lo normal es raptar al original para hacerle una lectura mental con una máquina Psi y luego "procesarlo" convenientemente. Con la información de su mente se prepara una máscara de personalidad para el agente infiltrado.
- Interceptar una nave correo con anillos en blanco. Esto es peligroso ya que los anillos tienen un código de serie y si se sabe que han sido robados su localización posterior es muy fácil. Por eso en este caso la nave correo habría de ser destruida como por accidente y los anillos ser utilizados mucho más tarde. Además no es algo que se pueda hacer con demasiada frecuencia o despertaría sospechas.
- Hacer una incursión en la casa Anular. Es algo que se ha intentado pero sin éxito, al menos de momento.
- Los servicios secretos ducales pueden intentar hacer anillos con información falsa que sirva de tapadera a sus agentes. Pero esto es ilegal y esta muy mal visto.

Permisos de armas

El uso de armas esta restringido. Ademas cada arma esta asociada a un ADN de forma que sólo la puede usar una persona. Es posible tener un permiso de armas y se conceden sin problemas si no se esta fichado. Hay dos tipos: el ducal (solo sirve en el ducado) que cuesta 1.000 créditos al año, y el imperial que cuesta 3.000. Se pueden obtener armas ilegales (sin la fijación de ADN) en el mercado negro al triple de su valor.

En una nave el capitán tiene derecho a armas que se guardan en un armario cerrado. Estas armas no tienen fijado el ADN y se distribuyen a la tripulación en caso de ataque.

Tecnología

Existen varios campos en que la tecnología esta tan avanzada que supone una diferencia importante con el mundo actual. Hay que tener en cuenta estas diferencias a la hora de arbitrar una partida. El Código Ético de Tecnología (CET) prohíbe de facto la investigación más allá de los límites actuales en algunos campos. Se ceba sobre todo en la medicina y la Inteligencia Artificial.

Avances tecnológicos

Propulsor de éter

Éste es el gran avance que ha permitido el viaje espacial entre estrellas. El propulsor de éter solo funciona alejado de las fuerzas gravitatorias de cierta intensidad (planetas y estrellas) y proporciona un impulso constante. Como efecto colateral disminuye el campo de espacio-tiempo alrededor de la nave que facilita la disrupción warp. La energía es suministrada por reactores de fusión que emiten radiación gamma intensa. Por ello dichos propulsores acostumbran a estar en barquillas separadas del cuerpo principal de la nave.

Disrupción warp

Este efecto hace que una porción del espacio-tiempo alrededor de la nave se desprenda del continuum de forma que la propia burbuja espaciotemporal propulsa la nave a velocidades híper-Lumínicas. Este fenómeno sólo es posible si la tensión del campo de espacio tiempo alrededor de la nave esta muy reducido. Normalmente ello sólo se produce por efecto del propulsor de éter y cuando la nave ya ha alcanzado un 1% de la velocidad de la luz.

Cuando se desconecta el generador warp, la nave vuelve al espacio normal con una velocidad “cero” correspondiente a la que tendría un astro en rotación alrededor de la estrella a esa distancia orbital. Es muy peligroso hacer esta desconexión cerca de un campo gravitatorio por lo que se acostumbra a entrar en el espacio-tiempo normal a cierta distancia de cualquier planeta o estrella.

Un efecto colateral del cese de la disrupción es el apagado temporal de todos los sistemas electrónicos que no estén fuertemente protegidos (normalmente sólo se protege el núcleo del ordenador principal y los sistemas de soporte vital) lo que obliga a reiniciarlos. Esto supone un “tiempo en blanco” de algunos minutos. Es conocido como “la resaca”.

La velocidad warp se mide en nudos estelares. Un nudo-estelar es la distancia en años luz que se puede recorrer en un año. Las velocidades normales oscilan entre 18 y 54 (warp 1 a 3). Pero las Naves Correo y las sondas pueden alcanzar los 108 nudos (warp 6).

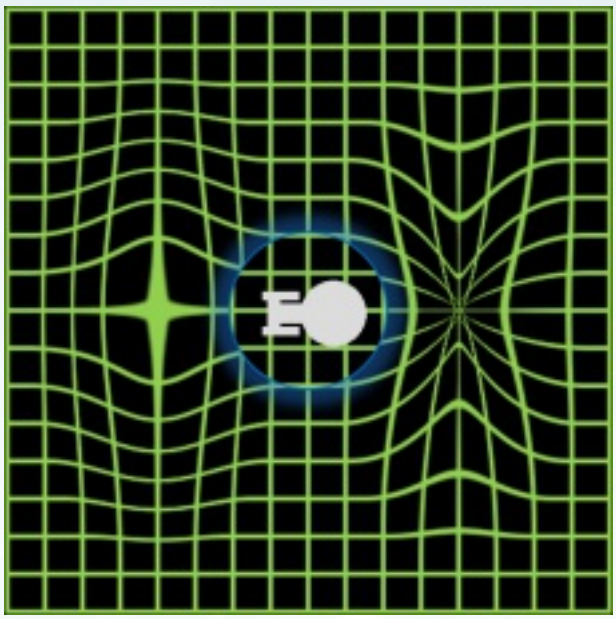
Anti-grav

La tecnología de las ondas gravitacionales esta a la orden del día desde que se descubrió la manera de generarlas mediante la inducción eléctrica de un metal que sólo se encuentra en los asteroides: la Astropyrite. Se usa en vehículos de todo tipo, aviones y naves estelares donde son indispensables para las maniobras de aterrizaje y despegue. Además les provee de gravedad artificial y genera un campo inercial sin el cual no se podría sobrevivir a las maniobras y aceleraciones bruscas que se realizan en el espacio.

Animación suspendida

Del estudio de la animación suspendida en algunos animales se ha creado un procedimiento que lo permite en humanos. Se reducen las funciones vitales al mínimo de forma que el envejecimiento casi se detiene. Existen dos tipos:

- **Corta Duración:** Es una especie de sueño. La temperatura corporal se reduce a los 20ºC y las funciones vitales disminuyen a la centésima parte. Pero la duración no puede ser superior a 6 meses. Lo normal es 3 meses. El despertar dura una hora aproximadamente. Y la recuperación total lleva un día como mínimo.



- **Larga Duración:** El cuerpo ha de introducirse en una especie de sarcófago que se rellena con un líquido especial que penetra en los pulmones. La temperatura se reduce a los 5ºC y las funciones vitales casi se detienen (a una milésima parte). En este estado se pueden pasar varios años pero se recomienda no superar los 2-3 años. El despertar dura todo un día y la recuperación puede llevar una semana.

Nanites

El avance médico más importante es el de la nano-medicina. Gracias a ella se pueden inyectar "nanites", nano-robots programados para luchar contra las enfermedades, reconstruir o destruir tejidos, etc. Todo ciudadano recibe su primera inyección de nanites al llegar a la mayoría de edad. Éstos se concentran en un lugar ya predeterminado del cuerpo donde construyen su centro de control y fabricación de nanites. Gracias a ellos todos los ciudadanos envejecen a la mitad de velocidad que ahora, obtienen inmunidad a las enfermedades conocidas y una velocidad de regeneración superior (existen rumores de que los nobles tienen una regeneración aún mejor). En el caso de recibir una herida se puede inyectar un paquete de nanites reconstructores que confieren regeneración acelerada hasta la completa curación de las heridas o hasta que pasen 6 horas.

El control de la investigación en nanites es muy fuerte y sólo se permite para adaptar los ya existentes a nuevas necesidades: nuevas cepas de enfermedades ya conocidas, por ejemplo.

Maquina psi

El estudio del cerebro ha permitido desentrañar su sistema de comunicación neuronal de forma que es factible recabar la información contenida en él. Incluso es posible hacerlo en cadáveres si la muerte es reciente (unas horas). De todas formas el sistema no es perfecto y la información es parcial o difícilmente inteligible en ocasiones. Se utiliza en los interrogatorios de la Inquisición y en los servicios secretos ducales. La posesión de una de estas máquinas es ilegal en otros ámbitos. También puede utilizarse para la enseñanza acelerada, en los "lavados de cerebro" y en el proceso de creación de una máscara de personalidad.

Genética

La investigación en genética esta muy controlada por el CET. Actualmente se usa por las autoridades estatales en la modificación de una especie para su adaptación a entornos planetarios distintos. La creación de clones esta estrictamente prohibida y su tecnología es materia reservada. De todas formas son bastante utilizados por los criminales junto con las máquinas Psi.

Robótica

La robótica esta muy limitada por el CET. Se permite la fabricación de robots para facilitar algunas operaciones (sobre todo en los planetas no habitables) pero se limita fuertemente la IA de los mismos. En la práctica no existe autoconciencia en los ordenadores y éstos están limitados a operaciones que, aunque puedan parecer complejas, siguen siempre un patrón pre-establecido. Incluso la simulación de personalidad se haya fuertemente controlada y limitada. Los androides (robots humanoides) existen pero están claramente identificados por una marca bien visible en su frente. Es ilegal que un androide no se pueda distinguir de un ser humano.

Inteligencia artificial

Es el Coco del CET. No se permite ningún estudio en este campo que vaya más allá de la operativa más básica.

Edad real y aparente

Como consecuencia de la evolución en medicina y el empleo de nanites, la edad aparente de la gente no se corresponde con los estándares actuales. Se puede aplicar la siguiente relación para edades reales superiores a los 20 años:

$$\text{Edad Aparente} = 20 + (\text{Edad Real} - 20)/2$$

En el caso de navegantes estelares esta diferencia se acentúa ya que ellos pasan mucho tiempo en animación suspendida. En el caso de la ecuación anterior se habría de restar el período en sueño de viaje a la Edad real.

Combate espacial

Detección

El inicio de un combate espacial puede ser variado pero siempre existe el momento en que una nave detecta a otra. Con los sistemas de camuflaje estándar existentes en la tecnología imperial, las naves sólo se pueden detectar normalmente a la distancia que abarcan los sensores. Dicha distancia se considera igual que el nivel del sensor +1. Más allá es difícil y solo tiene sentido considerarla en el caso en que una nave esté absolutamente "a la escucha" intentando detectar naves cercanas. Es decir, que dedica toda su energía a esa labor y apaga todos los sistemas que no necesita, manteniéndose inmóvil. Eso es lo que acostumbran ha hacer los piratas. Para representar esto en el juego podemos considerar que una nave a la escucha dobla el alcance de su sensor. Es decir, que un Nivel 1 funciona como un Nivel 2. A eso le llamamos Nivel de Sensor Efectivo.

En cuanto una nave entra en el espacio cubierto por los sensores de otra, es detectada. La distancia inicial es igual al nivel del sensor efectivo +1.

Distancia Inicial = Nivel de Sensor Efectivo + 1

Puede ser que varias naves se detecten al mismo tiempo. Para la fase de movimiento todas las naves que han detectado se consideran activas. Las naves que no han detectado se consideran pasivas. Puede ser que una nave sea activa respecto a su objetivo y pasiva respecto a otras.

Movimiento

En la fase de movimiento cada nave activa tira por iniciativa sumando su velocidad y hace una declaración de movimiento: o bien se acerca a una nave o bien se aleja de una nave. Esta declaración se hace en orden inverso de iniciativa. Las naves inactivas hacen automáticamente una declaración nula. Una vez ha hecho su declaración, cada nave activa se considera con movimiento nulo para el resto de las naves excepto para su objetivo (si hay varias naves que van juntas, la declaración de acercamiento o alejamiento se considera efectiva para todo el conjunto).

Una vez hechas todas las declaraciones se pasa a resolver el movimiento. Puede haber los siguientes casos:

1. **Acercamiento contra Alejamiento:** Se hace la diferencia de velocidades y el resultado se aplica a la Distancia. El mínimo resultado es cero.

2. **Acercamiento contra Movimiento Nulo:** Igual que en 1 pero el movimiento nulo se considera de velocidad cero.

3. **Alejamiento contra Movimiento Nulo:** Igual que en 2.

4. **Nulo contra Nulo:** La Distancia no varía.

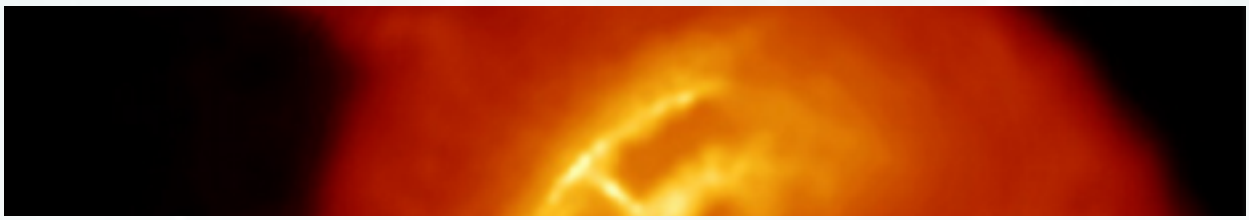
Si después del movimiento hay naves con Distancia cero se pasa a la fase de combate. Si el resultado es mayor que la distancia efectiva de sensores + 1, se rompe el combate y se considera que una de las naves ha conseguido huir.

Fase de combate

Cuando dos o varias naves están a distancia cero pueden atacarse entre ellas. Lo más normal es que el combate sea usando los cañones láser y maniobrando con la nave. Ahí es donde pueden influir los personajes. En caso de no disponer de ningún elemento humano adecuado se confía el asunto a los ordenadores cuyo valor de "Profesión Piloto" por defecto es 0. Un sistema avanzado daría 1 y un sistema de élite daría 2. Las naves de guerra pueden llevar al nivel avanzado en algunos casos pero sólo las naves experimentales podrían llegar a élite. A eso se le suma la Potencia del ordenador que por defecto es 3.

- **Valor de Ataque:** Puede intervenir el artillero o el Piloto. Aplica su valor de una profesión adecuada (Piloto se acepta) más su DES.

- **Valor de Defensa:** Puede intervenir el Ingeniero o el Piloto. Aplica su valor de una profesión adecuada más su ING (Ingeniero) o su DES (Piloto).



- **Valor de Maniobra:** Puede intervenir el piloto si la maniobra es de posicionamiento de nave o el Ingeniero en los casos de reparaciones o chapuzas que mejoren posición. Aplica su valor en profesión Piloto más su DES o la de Ingeniería más su ING.

Para calcular el Valor de estos casos puede ayudar el piloto (si no ha actuado antes) o el co-piloto. Lo hace después de que se haya realizado la tirada por el Valor, haciendo su tirada y sustituyendo su valor por el anterior si se quiere.

El combate se hace por orden de iniciativa de nave. Entonces cada uno de los PJ de una nave hacen su tiradas (los PNJ consideran su Capacidad). La Capacidad PNJ puede ser:

- **Ordenador:** Valor 8
- **Tripulación Novata:** Valor 10
- **Tripulación Media:** Valor 12
- **Tripulación Veterana:** Valor 14
- **Tripulación de Élite:** Valor 16

A diferencia del combate normal aquí cada PJ tira por uno de los factores de combate, no se hace una sola tirada para todos. Donde no hay PJ o PNJ se encarga el ordenador. Otra diferencia es que las explicaciones a las maniobras son más imaginativas ya que no se utiliza un tablero ni se representa el combate con figuritas. Ejemplos:

- Un Mejorar posición puede ser: le ataco de flanco o me pongo en su cola
- Una maniobra puede ser apuntar a algún elemento de la nave. La Defensa se considera la de la nave:
    - o Láseres (maniobra de desarmar)
    - o Antiaéreos (maniobra de desarmar)
    - o Motores (maniobra de inmovilizar. Reduce la velocidad en 1)
    - o Sensor (maniobra de cegar, Reduce el sensor en 1 y hace un empeorar posición)
- Un Quitar empeorar posición puede ser una chapuza rápida para que los sensores apunten en la dirección adecuada.
- También se pueden hacer reparaciones como maniobra. Para reparar torretas antiaéreas, cañones, láser, salidas de cazas o de torpedos, etc.

Elementos del combate

Si se consulta la tabla de naves se puede ver que hay varios elementos que se utilizan en el combate.

Láseres

Son inmensos cañones láser capaces de alcanzar varios Km. Están clasificados según su potencia: L0, L1, L2 y L3. El número es el daño añadido cuando impactan. Si les toma como objetivo por una maniobra se ha de perder estructura (que pierde la nave) para que ésta sea efectiva. Se pueden reparar usando una maniobra de reparaciones.

Antiaéreos

Son unas torretas láser de tiro rápido y corto alcance pero con una frecuencia de tiro muy alta dirigidas automáticamente por ordenador. Se dedican exclusivamente a intentar destruir Torpedos y Cazas. Dada su alta velocidad de disparo siempre actúan antes que ellos y, si los destruyen, evitan su acción. Su valor de ataque es de 10 más el número de AA. Su Defensa es la de la nave. Si se les toma como objetivo usando una maniobra se ha de perder estructura (que pierde la nave) para que ésta sea efectiva. Se pueden reparar usando una maniobra de reparaciones.

Torpedos

Los torpedos se disparan a la vez que se ataca con los láseres. No utiliza el Valor de Ataque de ningún PJ o PNJ ya que son elementos autodirigidos por ordenador. Se les asume un valor de ataque de 3 pero para considerar el daño la tirada funciona como si hubieran activado Pasión (los 6 se repiten). Una vez lanzados se gastan y se reduce en 1 el total. Pueden ser destruidos por los láseres defensivos (anti-aéreos, AA) o por los cazas. Su defensa es 10.

Cazas

Los cazas se lanzan a la vez que se ataca y pueden usarse ofensiva o defensivamente. En cada turno posterior a su salida han de decidir cómo actúan. Utiliza el Valor de Ataque y Defensa del piloto correspondiente. Pueden ser destruidos por los AA si atacan ofensivamente. En ese caso su piloto pierde la mitad de su aguante y sale despedido en una cabina salvavidas.

- **Ofensivo:** Ataca como si hubiera gastado un punto de carácter en positivo (4D) con un L0

pero en su defensa se considera el punto de carácter en negativo. Se usa la misma tirada de dados.

- **Defensivo:** Han de seleccionar una nave a la que protegen. Funcionan igual que en Ofensivo pero sólo pueden atacar a otros cazas que ataquen la nave protegida o a Torpedos.

Estructura

Es el aguante de la nave, y representa su capacidad para soportar daños estructurales antes de quedar inoperativa.

Coraza

Es la armadura de la nave. Ésta protege todos sus elementos (láseres, AA, motores, etc.)

Daño recibido por los personajes

Cada vez que la nave recibe un impacto la nave vibra, se sacudo, hay incendios, cosas explotan, etc. Resumiendo, los personajes jugadores pueden recibir un golpe. Para implementar este efecto, cada vez que se recibe un impacto se calcula la potencia del golpe usando el siguiente criterio:

- La pérdida de estructura es menor: menos de la cuarta parte: Se recibe 1D3 de daño.
- La pérdida de estructura es mayor: más de la cuarte parte: Se recibe 2D3 de daño.
- La pérdida de estructura es desastrosas: más de la mitad: Se reciben 3D3 de daño.

El médico de la nave puede tratar a un personaje por turno. Si alguien cae es estado de herido necesita cirugía.

Abordaje

En vez de cazas se pueden tener naves de abordaje. En ese caso las naves se centran en llegar y no realizan un ataque. Su defensa pasa a ser de 4D más la habilidad del piloto. Igual que ocurre con los cazas, las naves de abordaje pueden ser destruidas por los antiaéreos o los cazas defensivos. Pero si sobreviven se adhieren a la nave y hacen un agujero en ella, llevando a cabo el asalto en el turno siguiente.

Cada nave puede llevar un equipo de 6 asaltantes. En ese caso se puede escenificar el combate de abordaje a la vez que sucede el de naves. Ésta es la especialidad de las naves Urjo.

Equipo

Listas de equipo

Los precios se indican a continuación son precios estándar pero se pueden aplicar modificadores dependiendo de la disponibilidad. Por ejemplo, en los mundos agrícolas donde la mayor parte de la economía se dedica a la agricultura intensiva, la mayoría de los bienes fabricados son importados y por lo tanto más caros de lo normal.

Armas y armaduras

Artículo	Precio	Abs.	Pen.
Armadura personal	CR 300	1	1
Armadura anti-disturbios	CR 1.500	2	3
Armadura de combate	CR 10.000	3	4
Pistola (*)	CR 1.000	—	—
Fusil (*)	CR 2.500	—	—

(*) La versión Láser tiene el precio x 4

Ropa

Artículo	Precio *(hombre)*	Precio *(mujer)*
Traje caro	CR 500	CR 750
Traje estándar	CR 300	CR 300
Traje barato	CR 150	CR 200
Ropa de sport	CR 300	CR 500
Ropa informal	CR 150	CR 150
Traje informal barato	CR 50	CR 50

Dispositivos de comunicación

Artículo	Precio
PDA / teléfono	CR 30
Comunicador táctico	CR 200
Radio largo alcance	CR 750
Unidad portátil SATCOM	CR 5.000
Traductor vocálico	CR 1.500

* Las unidades de SATCOM son cuestión estrictamente militar y sólo se puede obtener en el Mercado Negro

Electrónica

Artículo	Precio
Tablet	CR 200 – 500
Portátil	CR 800
Cristales de datos	CR 50 - 250
Cámara digital	CR 50-1.000
Sistema de alarma inalámbrico	CR 300

Alojamientos y restaurantes

Artículo	Precio
Casa (alquiler, por año)	CR 16.000
Apartamento (alquiler, por semana)	CR 200
Hoteles (por noche)	
Motel	CR 15
Hotel promedio	CR 30
Hotel bueno	CR 80
Hotel caro	CR 250
Comidas	
Desayuno	CR 5
Comida	CR 10
Cena	CR 25

Equipo médico

Artículo	Precio
Equipo de primeros auxilios	CR 50
Equipo de primeros auxilios avanzado	CR 250

Viajes y equipo de supervivencia

Articulo	Precio
Ropa de protección y accesorios	
Traje de buceo	CR 300
Traje de supervivencia en desierto	CR 1.000
Traje de supervivencia en ártico	CR 1.000
Filtro / respirador	CR 50
Traje para ambiente hostil	CR 1.500
Máscara con filtro	CR 10
Máscara con respirador	CR 25
Espacial	
Traje de vacío estándar	CR 1.500
Traje de vacío de trabajo	CR 2.000
Refugios de protección	
Tienda (4 personas)	CR 25
Tienda de presión (4 personas)	CR 175
Cabina prefabricada (8 personas)	CR 3.000
Base avanzada (12 personas)	CR 10.000
Cubículo salvavidas	CR 150
Vehículo de reentrada de personal	CR 15.000
Equipos para mejora de visión	
Linterna química	CR 15
Binoculares electrónicos	CR 50
Foco halógeno	CR 25
Gafas IR	CR 100
Foco IR	CR 75
Gafas de visión nocturna	CR 100
Equipo misceláneo de supervivencia	
Equipo de supervivencia ártico	CR 50
Equipo de supervivencia en desierto	CR 50
Pitones de escalada (x24)	CR 75
Martillo de escalada	CR 25
Brújula	CR 10
Cocina eléctrica	CR 10
Baliza emisora de supervivencia	CR 100-300
Generador de fusión	CR 500
Machete	CR 25
Bolsa de agua de nylon (10L)	CR 5
Baterías	CR 15
Raciones para 1 semana (caras)	CR 50
Raciones para 1 semana (estándar)	CR 25
Pitones cohete (x12)	CR 150
Cuerda de seda (100m)	CR 50
Evaporador solar	CR 300
Cantimplora térmica (1L)	CR 5
Saco de dormir aislante	CR 10
Equipo de purificación de agua	CR 10

Herramientas

Artículo	Precio
Equipo de demoliciones	CR 10.000
Equipo de reparación electrónica	CR 50
Equipo de reparación mecánico	CR 150

Trasnporte

Viaje interplanetario

El viaje Interplanetario y el viaje interestelar son caros. La mayoría de las personas que viajan son o bien empleados de una empresa, personal militar o personal del gobierno.

Artículo	Estándar	Lujo
De un planeta a una luna o estación en órbita (vuelos diarios)	CR 300	CR 900
De un planeta a otro dentro del mismo sistema solar	CR 3.000	CR 9.000
A un sistema solar vecino (3 años luz / mensual por lo general*)	CR 10.000	CR 30.000

(*): En las Colonias Exteriores la frecuencia de viajes es menor.

Viaje terrestre

Artículo	Precio
Alquiler de coches (antigrav) (días)	CR 25 - 75
Taxi	CR 5/km
Coche barato	CR 5.000
Coche promedio	CR 15.000
Coche caro	CR 30.000 +
Todo terreno (ATV)	CR 20.000

Descripción del equipo

Armadura

Armadura personal

Usado por los guardias de seguridad personal y agentes encubiertos, armadura antibalas consiste en nylon balístico con recubrimiento de Kevlar que cubre el pecho y el abdomen.

Peso: 2,5 kg.

Armadura anti-disturbios

Llevado por la policía local y las fuerzas de seguridad, se compone de un traje blindado hecho de capas finas de nylon balístico.

Peso: 5 kg.

Armadura de combate

Traje blindado militar que lleva un sistema de compresión. Es la armadura estándar usada por los soldados de infantería y grupos de mercenarios privados. Tiene un suministro de oxígeno para funcionar a bajas presiones. Es una combinación de Kevlar y chapado acero plástico con un revestimiento ablativo que da protección adicional contra las armas de energía

Tiene varios accesorios incluidos: audio y vídeo comunicador (150 km de alcance), visor polarizado con capacidad de visión nocturna, y focos de luz y IR.

Peso: 10 kg.

Comunicaciones

Comunicador táctico

Dispositivo de auriculares con un rango máximo de 1 km. Que lleva integrado un codificador / decodificador electrónico

Peso: Insignificante.

Unidad portátil SATCOM

Dispositivo que se lleva en una mochila capaz de comunicar hasta 50.000 km . Se usa para contactar con las naves y satélites en órbita planetaria alta. Incluye un Sistema de Posicionamiento Global.

Peso: 5 kg.

Traductor vocálico

Un equipo de bio-silicio usado en el oído. Permite al usuario oír una traducción simultánea de lo que cualquiera dice, no importa en qué idioma están hablando. El traductor viene con más de 100 de los idiomas más comunes ya cargados, y tiene una fiabilidad del 98% en condiciones normales.

Peso: Insignificante.

Electrónica

Cristales dedatos

Los Cristales de datos son la unidad de almacenamiento de datos primarios más eficiente. La información se almacena alterando la forma física del cristal a un nivel molecular, utilizando un complejo patrón holográfico de datos que se dobla y distorsiona la luz para reproducir imágenes e información. Tienen una capacidad de almacenamiento de datos de 100 terabytes, con una tasa de transferencia de datos de 1,5 gigabytes por segundo.

Peso: 0,1 kg.

Equipo médico

Equipo de primeros auxilios

Contiene 20 dosis de nanites multiuso. Se utiliza junto con los primeros auxilios y puede curar 1d3 puntos de aguante en un momento.

Peso: 0,5 kg.

Equipo de primeros auxilios avanzado

Es usado por los paramédicos y médicos en misiones lejos de las instalaciones hospitalarias, incluye un equipo de cirugía de emergencia que puede reparar miembros cortados junto con lo que contiene el Equipo de Primeros Auxilios estándar y algunas bolsas de sangre. Además contiene una pequeña cantidad de drogas médicas (incluyendo 20 dosis de Súper Adrenalina, 10 de anti-radiación, 10 de anti-veneno). Una PDA de diagnóstico médico, etc

Peso: 8,0 kg.

Viajes y equipo de supervivencia

Traje de supervivencia en desierto

Diseñado para proteger al usuario contra la pérdida de agua en un ambiente árido. La evaporación de la transpiración enfría al portador mientras que el líquido corporal perdido es condensado y purificado por una serie de trampas y filtros químicos. El agua se almacena a continuación en cavidades internas dentro del traje, para su uso posterior. El traje lleva capucha, gafas y máscara de respiración. Los filtros químicos deben ser cambiado 1/mes a un costo de S CR 50.

Peso: 5 kg.

Traje de supervivencia en ártico

Diseñado para proteger al usuario contra el frío extremo. Contiene una red de filamentos que se calientan, usando una fuente de alimentación interna. La capa calentada está cubierta por un mono que cuenta con un montón de bolsas y bolsillos para equipo. La célula de energía mantiene el sistema durante 72 horas.

Peso: 2,5 kg.

Traje para ambiente hostil

Traje que protege contra las atmósferas corrosivas. El traje es cerrado, con aire acondicionado y tiene su propio suministro de aire

Peso: 7 kg.

Traje de vacío estándar

El traje de vacío estándar esta diseñado para proteger al individuo del vacío, el calor, el frío y la radiación. Cada traje esta equipado con una mochila que contiene el suministro de oxígeno del traje, su paquete de energía y el control del medio ambiente. Tiene una autonomía de 24 horas, menos si el usuario se dedica a actividades estresantes o si éste tiene pérdidas.

Ofrece 2 puntos de protección pero tiene una penalización a las acciones de 4.

Accesorios: visera polarizada, comunicador (500 km de alcance), luces, pistola de CO2, cable de alta resistencia (con un gancho de un extremo y un imán fuerte en el otro) de 200 m, y un equipo de parches de reparación rápida.

Peso: 10 kg.

Traje de vacío de trabajo

Es utilizado por los que operarios que pasan períodos prolongados trabajando en el vacío del espacio. Es muy parecido al estándar pero es de construcción más sólida y tiene una autonomía de 36 horas.

Ofrece 3 puntos de protección pero tiene una penalización a las acciones de 5.

Accesorios: además de los equipos de un traje estándar, tiene un equipo de herramientas (con varias herramientas que son específicas de la misión de operador) y un paquete de energía para las herramientas que necesiten energía

Peso: 20 kg.

.Refugios de protección

Tienda de presión

Refugio básico para 4 personas, que proporciona una atmósfera estándar. Hay una válvula de aire muy pequeña que se utiliza para entrar o salir.

Peso: 25 kg.

Cabina prefabricada

Módulos presurizados que se pueden ensamblar, capaces para 8 personas. Pueden ser transportados en la bodega de una nave espacial pequeña.

Peso: 1.000 kg.

Cubículo salvavidas

Es una esfera de 10 cm de diámetro que cuando se activa, se infla hasta formar una bola de película de acero plástico de 1m de diámetro. Esta bola, una vez sellada, contiene aire suficiente para 12 horas. Estos dispositivos son una característica estándar en todas las naves espaciales militares y comerciales permitiendo sobrevivir a una descompresión explosiva.

Peso: 5 kg.

Equipo misceláneo de supervivencia

Equipo de supervivencia ártico

Es un equipo una variedad de artículos útiles para sobrevivir en condiciones áridas. Incluye: 1 termo hermético de litro, un equipo de primeros auxilios, una pala plegable; cuchillo y vaina, espejo de señales y un aparato de purificación de agua..

Peso: 2 kg.

Equipo de supervivencia en desierto

Es un equipo con una variedad de artículos útiles para sobrevivir en condiciones áridas. Incluye: una cantimplora de 1 litro, equipo de primeros auxilios, tabletas de sal, pala plegable, las piezas y las instrucciones para la construcción de un destilador solar, cuchillo y vaina, espejo de señales, equipo de purificación de agua.

Peso: 1 kg.

Baliza de emergencia

Cuando se activa empieza la búsqueda de canales de emergencia y de rescate y emite una señal de larga distancia de socorro codificada. El Rango de la señal es de 1.000 km. Una vez activado, opera para 30 días.

Peso: 1 kg.

Generador de fusión

Generador de energía portátil que utiliza un reactor de fusión para generar energía utilizando hidrógeno. Existe un equipo más voluminoso capaz de romper las moléculas de agua para obtener hidrógeno y oxígeno. El hidrógeno es usado en el reactor de fusión para obtener energía.

Peso: 10 kg.

Pitones cohete

Es un tipo de pistola con lanzador desechable que dispara pitones propulsados por cohetes Se utiliza para proyectarlos hasta 200 metros. Lleva un cable de fibra de polipropileno resistente a la corrosión.

Peso: 3,5 kg.

Cuerda

Evaporador solar

Dispositivo que recoge el agua de la humedad del aire, especialmente por la noche. Los rendimientos son de 1 litro por 8 horas en atmósferas estándar.

Peso: 8 kg.

Creación de personaje

El sistema de juego elegido para este planteamiento de ciencia ficción es el del *Motor de Emociones* del juego de rol *La Puerta de Isthar*, adaptado a un entorno de ciencia ficción. Cada una de las razas no humanas tiene modificaciones a las características y las culturas normalmente a las habilidades de combate. Si alguien decide ser de una especie determinada pero fuera de su planeta madre y, por lo tanto, criado en el entrono de una cultura diferente, ha de decidir si coge la modificación por especie o por cultura. Esto determinará su actitud al respecto, es decir, si coge la de su especie se habrá criado manteniendo las tradiciones de la familia en contra del entorno social y si coge la de la cultura entonces se supone que habrá rechazado su origen. Al final del libro se ha puesto una hoja de personaje adaptada.

Características

Las tiradas se hacen normalmente según el sistema de Isthar. Las modificaciones según especie o cultura se encuentran en la tabla al pie de la página.

Dinero: El dinero inicial de un personaje es 4D6*100 créditos. Los 6 se repiten y suman.

Profesiones

En esta ambientación las profesiones son las de un entorno moderno, más concretamente de ciencia ficción. En la página siguiente presentamos una tabla con algunas ideas.

Ventajas especiales (opcional)

Para dar variedad a los personajes se permite coger una ventaja (solo una). Cada ventaja lleva asociada una desventaja. Se puede acumular esta bonificación con cualquier otra aplicable.

Atleta natural

El personaje tiene de forma innata una coordinación perfecta pero es un poco corto de mente. +1 a las tiradas relacionadas con atletismo y -1 a las relacionadas con inteligencia.

Científico loco

El personaje tiene una mente privilegiada pero a esta cercano a la locura. +1 a las tiradas relacionadas con la inteligencia pero tiene +2 puntos de ESTRÉS (no reducibles de ninguna manera).

Don de gentes

El personaje tiene una habilidad innata para relacionarse con la gente. Recibe un +1 en las negociaciones. La desventaja es que es un inútil en situación de combate y recibe un -1 en ese caso.

Empatía

Son gente con una especie de sexto sentido que les hace muy susceptibles a las emociones y pensamientos ajenos. +1 a las tiradas de sicología pero tiene +2 puntos de ESTRÉS debido a las pe-

Raza/especie	Cultura	DES	ING	CAR	FOR	PER	VOL	C/C	Dist	Def	Man
Akronitas	Akron	—	—	—	1	—	—	—	—	—	—
Nereid	Germana	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1
Grots	Ghor	—	—	—	—	1	—	—	—	—	—
Kornel	Nórdica	—	—	—	—	—	—	1	—	—	—
Xanitas	Eleyd	—	1	—	—	—	—	—	—	—	—
Hyrkaid	Eslava	—	—	—	—	—	—	—	1	—	—
Amtorianos	Amtoriana	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Jhoral	Árabe	—	—	—	—	—	1	—	—	—	—
Lyr	Latina	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—
Waldorf	Anglosajona	—	—	1	—	—	—	—	—	—	—

Profesiones

- Académico (*)
- Actor
- Agente (*)
- Arquitecto
- Artista (*)
- Asesino
- Atleta
- Azafata
- Camionero
- Cantante
- Cazador
- Científico (*)
- Clérigo
- Cocinero
- Contrabandista
- Deportista (*)
- Detective (*)
- Ejecutivo
- Empresario
- Espía
- Enfermera
- Estafador
- Gánster
- Granjero
- Informático
- Ingeniero
- Jugador
- Ladrón (*)
- Leñador
- Locutor de radio
- Marino espacial
- Médico
- Mercader
- Minero
- Músico
- Ocultista
- Obrero
- Oficinista
- Periodista
- Piloto (*)
- Pirata
- Policía
- Político
- Profesor (*)
- Prostituta
- Psicólogo
- Químico
- Recepcionista
- Redactor
- Secretario
- Soldado
- Técnico (*)
- Vagabundo
- Vaquero
- Vendedor

(*): Se ha de especificar un poco más. Por ejemplo Detective Privado o de Policía, Deportista de Futbol o de Tenis, etc.

sadillas que le produce el estar rodeado de pensamientos ajenos (no reducibles de ninguna manera).

Empatía simbiótica

Parecida a la Empatía pero ésta es proporcionada por una animal doméstico que es el que tiene esta habilidad. Es típico de los Amtorianos ya que en Amtor existe un felino alado con esa característica. Funciona igual que la Empatía normal pero sin su desventaja. En vez de esa la desventaja es que el personaje no puede separarse del animal hasta cierta distancia (unos Km). Si lo hace actúa bajo los efectos de una mono dependencia grave y pasa a estar aterrorizado. Lo mismo le sucede al animal.

Nacido en el espacio

Hay una parte de la población que vive en colonias, puestos avanzados o bases donde la gravedad es menor que la terrestre. En estos lugares la gente esta muy acostumbrada a las maniobras en el espacio con baja gravedad o total ausencia de ella. La ventaja es que tiene un +1 a las tiradas relacionadas con el movimiento en el espacio. La desventaja es que esta gente sufre del “mal del espacio” cuando esta sobre un planeta de gravedad superior y se fatigan muy fácilmente: se consideran fatigados si están más de 6 horas en esa condición.

Noble repudiado

Se trata de un noble que ha sido repudiado por su casa. Quizás ha cometido un crimen a sus ojos, o su conducta era demasiado escandalosa, o él les ha rechazado por algún motivo. Sea como fuere, el caso es que ha perdido sus derechos a la herencia y sus privilegios como miembro de una casa noble. Sin embargo no se le puede quitar lo que lleva en la sangre: su nobleza y su anillo de identificación. Ello conlleva los siguientes beneficios:

- +1 a las tiradas con gente de alta sociedad
- No se le puede juzgar por los tribunales normales si manifiesta su nobleza.

La desventaja es que no esta acostumbrado al mundo plebeyo y recibe un -1 en todas las tiradas de relación con la sociedad plebeya.

Pasado criminal

En el pasado el personaje fue un criminal. Tuvo acceso al mundo de las mafias y las compañías piratas. El beneficio es que tiene un +1 en las tiradas relacionadas con los bajos fondos y en los tratos con gente mafiosa. Las desventajas pueden ser:

- Esta fichado. Cualquier detención que sufra será más grave en su caso.
- Tiene una personalidad falsa y puede ser descubierto.
- Huyó del mundo criminal traicionándolos y recibiendo el perdón pero ahora es buscado por ellos.

Veterano de guerra

El personaje ha participado en algún conflicto militar. Si fue miembro del ejército tiene un +1 en las tiradas de maniobra. Si fue miembro de la armada tiene un +1 en las tiradas de pilotar. La desventaja es que tiene un -1 en FOR o en DES debido a heridas de guerra.

Puntos de estrés (Opcional)

En esta ambientación existe el efecto del terror ocasionado por seres monstruosos o situaciones de gran presión sicológica. Para simular esto se introduce el concepto de "puntos de estrés". Éste es un valor que inicialmente es cero pero que puede aumentar debido a situaciones que afecten la cordura del personaje. Se puede disminuir su valor mediante un descanso, tipo vacaciones del tipo relajantes, o mediante tratamiento psiquiátrico que puede suponer el uso de drogas para mantener la calma.

Cuando se esta en una situación que afecta nuestra cordura se ganan puntos de estrés. Aquí expongo algunos ejemplos:

- Visión horrible, cuerpo destrozado, etc. Pero de explicación natural: +1
- Ídem pero no hay una explicación lógica a mano: +2
- El horror personificado: +3

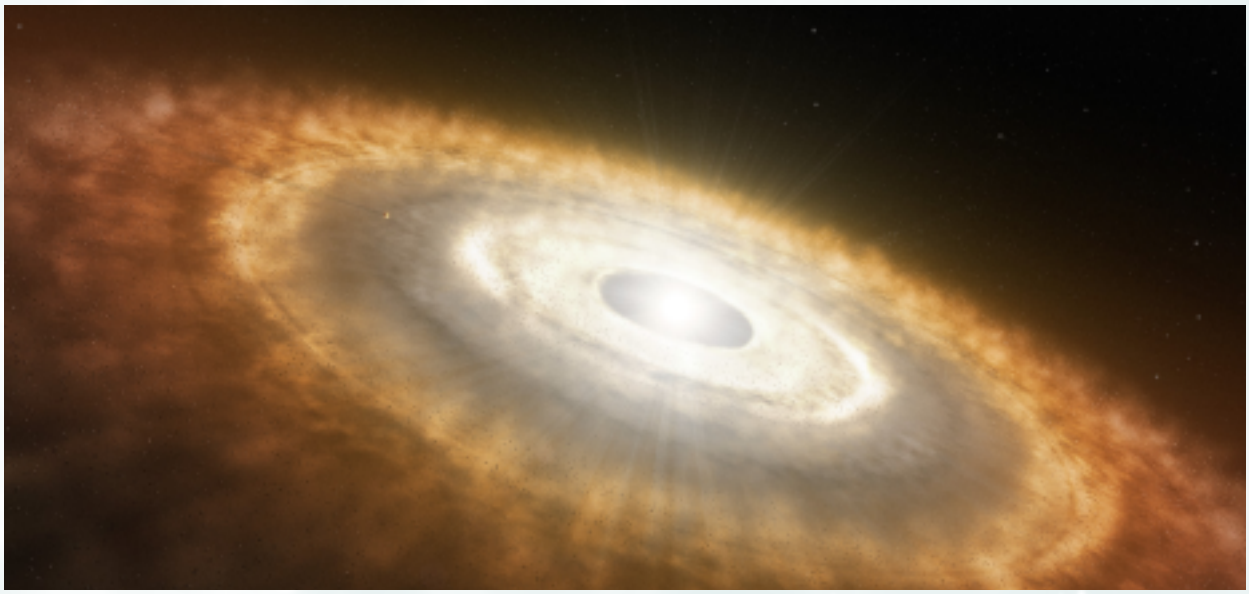
Hay que situar esto dentro de un contexto. Si hay muchos cuerpos destrozados como, por ejemplo, después de una explosión, entonces se recibe un punto extra (2 en vez de 1). Pero si se ha visto un cuerpo destrozado hace un tiempo relativamente corto y luego se ve otro no se gana ninguno más. La persona se ha habituado a ese hecho de forma momentánea.

En principio no hay una tirada para evitar ganar puntos pero un personaje cuyos puntos de estrés ya estén por encima de 5 tiene derecho a hacer una tirada de VOL para evitar adquirir el punto. Al finalizar la sesión se baja el estrés en un punto (mínimo cero).

Si un personaje llega a 6 puntos de estrés y gana otro punto, entonces ha de superar una tirada de VOL contra dificultad 7+Estrés para no entrar en estado de locura. Si la falla entra en locura. La mitad de los puntos de estrés se invierten en la locura y se reduce por tanto el estrés total. Para eliminar la locura se ha de tratar. Por cada semana de tratamiento con un resultado de éxito de 13 o más se reduce el valor de la locura en 1 punto. La locura puede ser una neurosis o una psicosis si el fallo ha sido por más de 4. Se tira un D6 y se consulta:

Neurosis

1. Distimia: estado depresivo que comporta una fobia social e insomnio grave. Se tiene un -1 a las cuestiones mentales.
2. Ciclotimia o Trastorno Bipolar. Se oscila entre la alegría y la tristeza. Cada vez que se haga una acción importante se tiran dos dados: uno rojo y otro azul. Si el rojo supera al azul en dos puntos se recibe un -1, si el azul supera en dos puntos se recibe un +1. Si son iguales no se hace la acción.
3. Trastorno Obsesivo Compulsivo. Se reciben ideas, pensamientos o imágenes que invaden la conciencia. El personaje realiza intentos para ignorarlos con conductas compulsivas que pueden ser absurdas. Se recibe un -1 a las interacciones sociales.
4. Fobias. Hay que escoger la fobia: agorafobia, claustrofobia, o zoofobias son las más usuales. En presencia de la fobia el personaje recibe un -3 a todo y normalmente intenta huir de ella.
5. Amnesia temporal. El personaje no recuerda quien es ni que hace aquí. Como no sabe que es lo que puede hacer no iniciará ninguna habilidad a menos que sea forzado a ello.
6. Trastorno de Identidad disociativa: El personaje oscila entre dos personalidades complementarias. Una sufre un -1 a las cuestiones mentales y otra a las cuestiones de combate.



Psicosis

1. Esquizofrenia, Delirios: El personaje tiene una convicción absoluta en algo que no es real. Puede creerse un personaje histórico, o que sufre de intrusión mental por seres extraños, etc. Mientras no sea tratado o tome medicación dedicará parte de su mente a ese problema lo que repercute en un -1 a todo.

2. Esquizofrenia, Alucinación: El personaje ve u oye cosas que no existen. El ejemplo típico es que ve a alguien que habla y discute con él pero que en realidad es solo producto de su mente. Mientras no sea tratado o tome medicación dedicará parte de su mente a ese problema lo que repercute en un -1 a todo.

3. Esquizofrenia, Paranoia: El personaje cree estar siendo perseguido por fuerzas incontrolables (manía persecutoria), o ser el elegido para una alta misión, como la de salvar al mundo (delirio de grandeza). Mientras no sea tratado o tome medicación dedicará parte de su mente a ese problema lo que repercute en un -1 a todo.

4. Trastorno Esquizoide de la Personalidad: Es una afección de salud mental en la cual una persona tiene un patrón de indiferencia hacia los demás y de aislamiento social. -2 a las relaciones sociales.

5. Se tira en la tabla de Neurosis pero la gravedad asciende en un grado.

6. Se vuelve a tirar. Si vuelve a salir un 6 entonces es Catatonia: El personaje se mantiene en estado vigil pero sin poder responder a los estímulos externos. Puede intentar salir de su estado durante breves momentos con una tirada de VOL de dificultad 15. Con drogas puede superar este estado pero se tiene un -1 a todo. Se necesita dosis diaria.

Armas

Las armas más usadas en esta ambientación son descritas en la tabla siguiente donde se indican sus modificadores de ataque, maniobra y daño. Ninguna de ellas tiene un modificador a la defensa.

Nombre	VA	VM	Daño	Especial
Espadas/dagas	—	+1	—	
Vibro-espada	—	+1	+1	Uso Restringido a Nobles
Pistola stun	—	—	—	Efecto de atontamiento (*)
Pistola	-1	—	+2	
Fusil	-1	—	+2	
Pistola láser	+1	—	—	
Fusil láser	—	—	+1	

(*): Efecto de atontamiento. Se ha de pasar una tirada de FOR contra la dificultad de TA o caer atontado durante 1D4 turnos.

Nebulosa Perdida

Nombre: Erik Grey | Raza: Humana

Cultura de origen: Anglosajona | Planeta de origen: Korn

Piel: Blanca | Cabellos: Negros | Ojos: Verde oscuros | Peso: 60 kg. | Altura: 1'70 m.

Sexo: Varón | Edad aparente: 25 | Edad real: 32 | Nivel Social: Plebeyo - Normal

Jugador: Enric | Campaña: | Experiencia:

Características

Destreza	Ingenio	Carisma
6	3	3

Fortaleza	Percepción	Voluntad
3	5	2

Profesiones

Marino mercante espacial	2
Piloto	2

Condiciones

Agotado — Envenenado — Aterrorizado

Herido — Enfermo

Una: -2 / Dos: -3 / Tres o más: -4

Carácter

Rasgos — Tirar 4D

Astuto

Mentiroso

Perceptivo

Puntos: 3

Positivo: 3 mejores -1 Punto Fallo: +1 Pasión

Negativo: 3 peores +1 Punto Éxito: +1 Determinación

Combate

Cuerpo a cuerpo	Distancia	Aguante
1	4	Inicial: 15 (10+FOR+VOL)

Defensa	Maniobra	Temporal
6	3	

Armas	V. Ataque	V. Defensa	V. Maniobra

Armadura	Absorción	Penalización

Objetivos

Objetivo a corto plazo	+1 Determinación	+3 Determinación	Objetivo a largo plazo
Escapar de la base pirata			Ser inmensamente rico

Pasión

Repetir y sumar los 6
Anunciar uso antes de tirar
Sólo se consume si sale algún 6

○ ○ ○

Lema

Más vale pájaro en mano que ciento volando

+1 Pasión

Determinación

Repetir toda la tirada
Anunciar uso después de tirar
Se consume siempre

○ ○ ○

Motor de Emociones

Tablas

Claves

Vel: Velocidad warp

T: Torpedos. El valor después del "/" es el número de salidas (los que pueden lanzarse en un round de combate)

La: Láseres. El valor antes de "x" es el número de naves diferentes que pueden ser atacadas en un round de combate. Después del "/" se indican los antiaéreos.

Co: Coraza.

Es: Puntos de estructura. Equivalente al aguante.

Cz: Cazas. El valor después del "/" es el número de salidas (las que pueden lanzarse en un round de combate).

Carga: Es el cargamento en Tn. Después del "/" es el número de pasajeros.

S: Nivel de Sensores.

Trip: Tripulación.

Tipo de nave		Peso (Tn)	Vel.	T	La	Co	Es	Cz	Carga	S	Trip
Base Estelar	BS	70.000	0	80/4	4xL3/3AA	6	100	80/4	20.000	3	1.070
Portaaviones	PT	27.400	1	—	2xL0/2AA	2	80	80/3	1.000	0	548
Acorazado	AC	31.000	1	20/2	3xL3/2AA	4	80	20/2	1.000	0	482
Crucero Pesado	CP	19.000	1	10	2xL3/2AA	2	64	10	500	0	359
Crucero Ligero	CL	18.000	2	8	2xL2/1AA	1	64	8	500	0	337
Destructor	DD	11.000	2	6	L2/1AA	1	48	6	200	0	210
Torpedera	DT	11.000	2	20/2	L0	1	48	—	200	0	172
Fragata	FF	3.200	2	4	L1/1AA	0	32	4	100	0	56
Exploradota	FE	3.200	3	2	L0	0	32	2	100	2	42
Patrullera	PR	500	2	—	L0	0	16	—	50	1	6
Transporte Gigante	TRG	53.750	1	—	—	2	128	—	35.000	0	64
Transporte	TRM	27.200	1	—	—	2	80	—	17.000	0	40
Transporte Pasaje	TRP	28.850	1	—	—	0	80	4	500/2.313		640
Transporte Ligero	TRL	3.200	2	—	—	0	32	—	1.500	0	16
Freelancer	—	500	1	—	—	0	16	—	250	0	6

Especificaciones de las naves imperiales

Tipo de nave		Peso (Tn)	Vel.	T	La	Co	Es	Cz*	Carga	S	Trip
Base Estelar	BS	70.000	0	—	4xL3/3AA	6	100	100/4	20.000	3	2.000
Acorazado	AC	31.000	1	10	3xL3/2AA	4	80	30/3	1.000	0	800
Crucero Pesado	CP	19.000	1	5	2xL3/2AA	2	64	15/2	500	0	500
Destructor	DD	11.000	1	4	L2/1AA	1	48	8	200	0	300
Fragata	FF	3.200	2	—	L1/1AA	0	32	6	100	0	80
Patrullera	PR	500	2	—	L0	0	16	—	50	1	10

Especificaciones de las naves Urjo

** En este caso no son cazas sino naves de abordaje.*

Tipo de nave		Peso (Tn)	Vel.	T	La	Co	Es	Cz	Carga	S	Trip
Base Estelar	BS	70.000	0	80/4	4xL2/3AA	6	100	80/4	20.000	3	800
Portaaviones	PT	27.400	1	—	2xL0/2AA	1	80	80/3	1.000	0	448
Crucero de Ataque	CA	28.000	2	20/2	2xL2/2AA	1	80	—	1.000	0	382
Crucero Ligero	CL	17.000	3	10	2xL1/1AA	1	64	—	500	0	237
Destructor	DD	10.000	3	6	L1/1AA	0	48	—	200	0	150
Fragata	FF	3.000	3	4	L1	0	32	—	100	0	48
Patrullera	PR	500	3	—	L0	0	16	—	50	1	6

Especificaciones de las naves Qyr

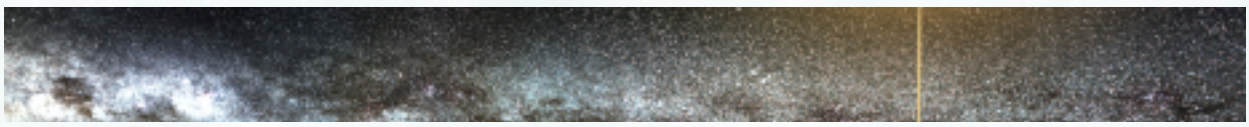
Tipo de nave		Peso (Tn)	Vel.	T	La	Co	Es	Cz	Carga	S	Trip
Crucero de Ataque	CA	25.000	2	—	2xL2	1	80	20/3	4.000	0	500
Crucero Ligero	CL	15.000	3	—	2xL1	1	64	10/2	2.000	0	350
Destructor	DD	8.000	3	—	L1	0	48	6	1.000	0	250
Fragata	FF	2.500	3	—	L0	0	32	4	500	0	75
Patrullera	PR	500	3	—	L0	0	16	—	50	1	10

Especificaciones de las naves pirata*

** Estas naves provienen de naves Qyr amotinadas a las que se les ha modificado para que tengan naves de abordaje y mayor capacidad de carga. La tripulación tiene cuartos más reducidos para llevar más hombres.*

Planeta	Mapa	X	Y	Producción	Casa	Notas
Karak	A0	16	4	Metales	Akron	Capital
Dron	A1	14	5	Cristales	Akron	
Zhurbar	A2	18	5	Suministros	Akron	
Köln	N0	6	5	Cristales	Nereid	Capital
Götingen	N1	7	7	Metales	Nereid	
Kassel	N2	4	4	Suministros	Nereid	
Amtor	S0	15	14	Suministros	Shiral	Capital
Lam	S1	16	16	Metales	Shiral	
Huariton	S2	15	12	Cristales	Shiral	
Khor	K0	8	17	Metales	Kornel	Capital
Grisenbard	K1	8	14	Cristales	Kornel	
Hafentof	K2	6	17	Suministros	Kornel	
Silmar	E0	4	13	Cristales	Eleyd	Capital
Elendil	E1	6	12	Metales	Eleyd	
Evendim	E2	4	15	Suministros	Eleyd	
Kislev	H0	9	4	Suministros	Hyrkaid	Capital
Wergenstein	H1	10	6	Metales	Hyrkaid	
Fiodor	H2	11	3	Cristales	Hyrkaid	
Goroth	G0	17	9	Metales	Ghor	Capital
Dhûr	G1	15	8	Cristales	Ghor	
Kharath	G2	19	10	Suministros	Ghor	
Al Harad	J0	12	17	Cristales	Jhoral	Capital
Athalia	J1	12	15	Metales	Jhoral	
Arrak	J2	11	19	Suministros	Jhoral	
Tarracus	L0	2	9	Suministros	Lyr	Capital
Lugdunum	L1	5	9	Metales	Lyr	
Luccinum	L2	2	11	Cristales	Lyr	
Terra	I0	10	10	Industria	Waldorf (Imperial)	Capital
Breming	I1	12	12	Industria	Waldorf (Imperial)	
Nuring	I2	11	8	Industria	Waldorf (Imperial)	
Munching	I3	8	9	Industria	Waldorf (Imperial)	
Korn	I4	9	12	Industria	Waldorf (Imperial)	
Magden	I5	13	7	Industria	Waldorf (Imperial)	

Lista de planeas del Imperio



LIBRO II
LO DESCONOCIDO

El secreto del Imperio

El verdadero origen

La historia oficial cuenta que se perdieron los registros respecto al origen de las Doce Arcas que colonizaron la Nebulosa. Las referencias a ello hablan de algún lugar sobre el vecino brazo espiral. La realidad es que los datos del origen son celosamente guardados por el Emperador y los Duques con el conocimiento de los nobles mayores (Condes y Barones). El motivo del ocultamiento es que no se quería correr el riesgo de que en algún momento futuro, alguien regresara y entrara en contacto con la gente de ahí.

Estos hechos son conocidos por algunos de forma ilegal pero la localización exacta del lugar de origen y las circunstancias que rodearon el viaje se desconoce. Evidentemente hay muchos rumores al respecto. A continuación se relata lo que se puede conocer mediante investigación, robo de datos, etc.

La Federación de Planetas

La humanidad procede del planeta Tierra que se extendió por su zona de la galaxia y se encontró con otras especies habitantes de otros planetas. Curiosamente el nivel tecnológico de todas ellas era parecido. Incluso el momento en que empezaron sus balbuceos en el camino de la evolución histórica era cercano. La relación con las diversas especies no fue cordial. Hubo guerras, hubo alianzas, pero al final se impuso la cordura y se formó la Federación de Planetas, una especie de Naciones Unidas del espacio. Con ella las diferentes especies evolucionaron y alcanzaron las más altas cotas del nivel tecnológico. Y ése fue el origen del problema que nos afecta y el motivo de la huida hacia la Nebulosa.

Hay dos tecnologías que llevaron a la evolución de la humanidad (aquí englobamos también a los de otras especies inteligentes) hasta un paso más alto en la escala evolutiva. La primera es la de los nanites, que en su etapa más evolucionada (prohibida actualmente en la Nebulosa) llegó a producir los Cyborg como especie humana superior: seres con características aumentadas, capacidades curativas y regeneración fabulosa, etc. Podían hacer cosas increíbles: su fuerza era inhumana, podían volar, lanzar rayos, etc. Eran verdaderos superhombres y formaron la élite de la humanidad. Pero aún había un paso más por venir.

La evolución de la Inteligencia Artificial y la integración de la humanidad en seres medio máquinas consiguió el siguiente paso evolutivo: el ser superinteligente, la Mente Superior. Estas entidades consiguieron el control absoluto de la Federación. Pero se escondieron para no afectar negativamente al resto de la humanidad ya que, de hecho, eran seres benevolentes, puro intelecto, cuyas metas eran tan elevadas que no podían ser comprendidos por las limitadas mentes humanas. Ellas formaron un gobierno en la sombra llamado **El Círculo Interior**, que gobernaba a través del Círculo Exterior, verdadero aparato ejecutivo de la Federación, que estaba formado por cyborgs especializados en hacerse pasar por humanos normales. Muchos de ellos en cargos del gobierno federal. Gracias a sus sentidos mejorados y su gran inteligencia fueron los miembros perfectos a través de los cuales el gobierno secreto dirigía a la humanidad con fines benévolos. Evitando, conflictos, guerras, descubriendo corrupciones y criminales y haciendo la vida más fácil y justa. En resumen: protegiendo a los humanos de sí mismos: un gobierno para el pueblo pero sin el pueblo (como en la etapa de la Ilustración).

Pasaron los años y la humanidad vivía feliz y tranquila. Pero las verdades no lo son para siempre y un grupo de gente en planetas alejados del núcleo y, por tanto, menos controlados por la central, se dieron cuenta de la realidad tras el gobierno federal y no les gusto nada. Como comprendieron que la lucha directa era un suicidio, idearon el plan de escape definitivo. Llevarían a la verdadera humanidad a un lugar lo suficientemente alejado de la Federación. Allí progresarían de forma adecuada, como seres humanos, no como medio-máquinas o simplemente máquinas, calculadoras evolucionadas al fin y al cabo. Al final fueron 12 los planetas que participaron en el plan. Llevaron las cosas en absoluto secreto para no ser descubiertos por los federales, claro, pero eso era imposible.

La huída de las trece arcas

El plan de huída fue conocido por el Círculo Interior. Las grandes mentes que lo componían estudiaron el plan, vieron los pros y contras y… ¡lo aprobaron!. Se dieron cuenta que era una oportunidad única para desarrollar la humanidad en una vía alternativa que, aunque seguro era más lenta que la que ellos habían escogido, quizás podría llegar a soluciones aún mejores que las suyas. Y también serviría como repositorio de la humanidad en caso de desastre.

Pero no le podían decir eso a una gente que desconfiaba de ellos y que les tenía un miedo patológico. Así que optaron por un método alternativo: les apoyarían en secreto y mantendrían la vigilancia de la operación en el futuro. Montaron un treceavo planeta que se unió a la aventura. Un planeta ficticio cuyos representantes trasladaron su petición a los jefes de la operación y les dieron tecnología, medios, materias primas, etc. Todo lo que fuera necesario y más. Lo que nunca les dijeron y mantuvieron en absoluto secreto es que todos sus miembros eran cyborgs…

Al final el proyecto de huida, llamado **Operación Moisés**, fue salvando los diferentes obstáculos hasta llegar a la última e insalvable barrera: la distancia. La Nebulosa escogida, una nebulosa globular con abundantes sistemas solares adecuados, de los que además se sabía que muchos de ellos tenían planetas, estaba a una distancia de 17.000 años luz. Incluso a la máxima velocidad que podían conseguir con la más alta tecnología teniendo en cuenta el enorme tamaño las gigantescas naves (más de un Km de envergadura), el tiempo de viaje sería de casi 500 años. Demasiado tiempo para transportar a toda una población de miles de personas, las técnicas de hibernación no daban para tanto.

Así que se decidió por lo práctico: lo importante era salvar la idea, hacer posible la existencia de una humanidad alejada de las Inteligencias Artificiales de la Federación. Así que, en vez de transportar a cientos de miles de personas, la nave sólo transportaría a la tripulación: unas 1.000 personas por nave. Y de ellos sólo se llevaría hibernados a los miembros necesarios para supervisar unos sistemas que estarían muy automatizados. En total estarían despiertas unas 100 personas por nave en un momento dado. El resto de la población, representante de las razas y especies de los respectivos planetas, sería transportado en forma de material genético.

Esto tuvo consecuencias para la sociedad que se formó a la llegada. Imaginemos que tenemos un tripulante de una de las naves arca que tiene unos 30 años en el momento de partida. Se le mantiene en hibernación por periodos de 1 año pasado el cual estará activo durante 1 mes El tiempo total envejecido es de 500 x 1 mes = 500 meses -> 42 años (aprox.). A ellos sumemos 1 mes más cada dos años correspondiente a las posibles pero infrecuentes emergencias (otros 20 años). Es decir que al final del viaje su edad aparente sería:

Edad Aparente = 20 + Edad Real sin hibernar/2 = 20 + (10+42+21)/2 = 56 años

Además del tripulante, éste llevaría a su familia: esposa (también tripulante) y 1 o 2 hijos. Para ellos el proceso sería el mismo pero sin el tiempo de emergencias. En ese caso los hijos podrían tener entre 0 y 10 años al empezar el viaje. Asumiendo que se les darían nanites de entrada, sus edades serían entre 21 y 31 años al finalizar el viaje. Adecuados para casarse y tener hijos.

Cuando las naves llegaron al sistema solar escogido tenían una población de unas 2.000 personas que oscilaba entre los 20 y los 60 años. Entonces produjeron los clones necesarios para los trabajos de construcción de la nueva colonia. Esos clones fueron creados mediante un sistema de crecimiento rápido y educados mediante métodos de inducción directa al cerebro que de paso les creaban recuerdos falsos de su presunto viaje en la nave. Pero al final el hecho de la diferencia de origen, conocido por todos los miembros de la tripulación, fue la que forzó la diferenciación en dos clases sociales: los Patricios y los Plebeyos. Y de ahí salió la idea del Imperio. Esto no fue aceptado por algunos tripulantes que lo consideraron una injusticia y por eso se formó la Alianza Rebelde.

La treceava arca

La treceava arca era la de los Cyborgs, enviados por las mentes del Círculo Interior para supervisar la operación y establecer una vigilancia. Por tanto decidieron no ir al planeta elegido sino a otro situado en la periferia de la Nebulosa. Para que su desaparición no levantara suspicacias emitieron señales que hacían pensar en la destrucción de Arca por algún fallo ya al principio del viaje. Por eso es por lo que normalmente no se menciona a la treceava Arca. Lo que no previeron es que al final dos Arcas se perderían de verdad con lo que la precaución había sido innecesaria.

Su Arca era igual que las otras. Pero en la elección del material genético habían llevado una muestra de todas las especies de la Federación. Lo consideraron como una especie de repositorio de la humanidad real existente en toda la Federación, no solo de los planetas rebeldes. Cuando llegaron se limitaron a construir una Base subterránea y oculta pero en un planeta adecuado para ser habitado con una pequeña labor de terraformación. Desde allí espiaron el Imperio y detectaron a las otras dos especies (los Urjos y los Qyr) cuando éstos se mostraron. Pero su prioridad era mantenerse ocultos e ir informando a la Federación de tanto en tanto. Por ello enviaban una sonda anualmente con todos los datos reunidos ese año (que tardaba 160 años en llegar a la Federación warp 6).

Sin embargo, al cabo de años de esa rutina, la tentación de hacer algo más les venció y decidieron experimentar un poco. Sembraron pequeñas comunidades en zonas apropiadas del planeta que habitaban. Allí donde la vida sería fácil e iniciaron un “experimento” social. Simularon un entorno parecido a la Grecia clásica donde ellos hacían intervenciones puntuales de la misma manera que los dioses de la Grecia literaria lo hacían. Es decir, ellos eran los dioses. Y la verdad es que, con su tecnología y sus poderes cibernéticos, lo eran a la vista de la población. Este juego o experimento empezó hace unos 500 años.Otra de las cosas que rompió la rutina fueron los descubrimientos que hacían. Por una parte la sospecha de que las razas en el norte y sur de la Nebulosa provenían en realidad de las Arcas perdidas. Que de hecho eran manipulaciones del material genético que había en ellas. Pero ¿quién lo había hecho? Y por otra parte se descubrieron extrañas ruinas en un planeta que orbitaba un agujero negro. Un planeta arrasado donde la vida era imposible.

Por otra parte las construcciones estaban hechas de tal forma que requerían de una tecnología avanzada. Y, a pesar de ello, no encontraron rastro de nada tecnológico. Ningún circuito, cable, ni siquiera planchas metálicas. Todo era de piedra y extrañas formaciones cristalinas con propiedades curiosas. Se han descubierto dos planetas de ese tipo, los dos en la parte externa de la nebulosa.

Los Urjos y los Qyr

Lo descrito hasta ahora podría ser descubierto por un investigador muy avezado y con mucha suerte. Lo que viene a continuación es muy difícil que alguien lo descubra. Lo que sí se sabe, por los científicos imperiales que tienen prohibido hablar del tema, es que las especies “autóctonas” de la nebulosa en realidad no lo son ya que han sido diseñadas a partir del material genético de las arcas desaparecidas. Los análisis muestran que los Urjos, los Qyr y los Nuzs provienen de la manipulación genética de razas humanas. Los Quakes parecen provenir de un experimento monstruoso de hibridación entre humano y rata. Todo ello hace pensar que existen otras especies muy evolucionadas que son las que han hecho esto. Pero, ¿quiénes son y como son?

Las especies ocultas de la nebulosa

Los Shots

En el norte de la nebulosa reside una especie maligna y muy poderosa. Podemos llamarlos shotts aunque en realidad no tienen nombre. Son esferas flotantes con tentáculos, algunos de los cuales acaban en glóbulos parecidos a ojos. Habitan los planetas gaseosos como Jupiter. Tienen un poder telequinético muy grande de forma que pueden levantar más de una tonelada de peso. Y sus glóbulos oculares pueden emitir un rayo destructivo (una especie de Blaster).

Son inteligentes, pero de una forma diferente a la humana normal, parecida a la de un psicópata torturador. Se comunican telepáticamente y, aunque no tienen poderes de dominación, son muy persuasivos y brutales torturando a la gente. Su nivel tecnológico no es muy elevado, parecido al humano, pero tienen algunos objetos de una tecnología superior que parecen haber heredado de un pasado remoto.

Cuando el arca se desvió de su ruta, acabó en un sistema solar cuyo gigante gaseoso estaba dominado por ellos. Redujeron fácilmente a la tripulación y los obligaron a fabricar un ejército a su medida, los Urjoss. Luego fabricaron a los Nuzs para las tareas de fabricación y servicio. Aún tienen algunos humanos esclavos a su servicio pero no acostumbran a salir de su planeta. Todos ellos tienen la mente condicionada por años de tortura para servir a sus amos hasta a muerte.

Las Arañas

Se trata de arañas enormes de largas patas y muy ligeras que habitan la densa atmósfera de planetas tipo Venus. Son excelentes fabricantes de telarañas con las que hacen todo tipo de cosas. Desde armas, herramientas, casas hasta naves espaciales. Aparte de eso puede generar toxinas y drogas de todo tipo. Son como una especie de factoría química en miniatura. Son poderosos telépatas con un enorme poder de sugestión de forma que es muy difícil que un humano pueda vencer su dominio mental. También son psicópatas torturadores pero a estos les gusta más la tortura psicológica. Disfrutan cuando convencen a un humano para que se suicide voluntariamente matando antes a sus seres queridos, por ejemplo.

Otra diversión es el campeonato anual de lucha mental. Una de sus variantes consiste en que un humano capturado es sugestionado por dos arañas de forma que ha de suicidarse usando un método u otro. Gana la araña cuyo método es "elegido" por el humano. Su nivel tecnológico también es parecido al humano. Y también tienen objetos antiguos de una tecnología superior.

El arca llegó a un sistema donde uno de los planetas estaba habitado por ellas. No tardaron en dominar a la tripulación (no sin antes divertirse a su costa consiguiendo que la mayor parte se mataran entre ellos). Debido a sus capacidades telepáticas pudieron absorber los conocimientos sobre genética de los humanos y unirlos a los suyos propios. Así crearon a los sofisticados Qyr, a los que dieron una fracción de su poder de sugestión. Como masa obrera optaron por el híbrido humano-rata (una perversión más de sus mentes desquiciadas). Actualmente no queda ningún humano descendiente del arca. No pudieron resistirse a la tentación de abusar de ellos y acabaron con todos hace ya mucho tiempo.

Secretos menores

Los espías Nuzs

Los Nuzs que forman el servicio secreto de la Cofradía, la Agencia Corporativa, trabajan en realidad para los Urjos. Son espías doble.

Los Inquisidores

Los Inquisidores no nacen, se hacen. Literalmente. Son producidos por clonación a partir de unos pocos individuos que fueron agentes excepcionales en su época (hace cientos de años). Cuando se formó la Inquisición se decidió que los nuevos miembros se obtendrían mediante clonación de estos elementos. Son clonados y desarrollados con crecimiento acelerado hasta la edad de 12 años. Entonces son entrenados mediante máquinas Psi en sus funciones dependiendo del tipo deseado: Inquisidor o Policía inquisitorial. Existen 12 tipos de inquisidores y 12 tipos de policías. Los médicos que se encargan de supervisar el proceso son asimismo inquisidores, pero ellos nunca salen de la sede de la orden (en Terra).

La Orden Anular

Estos frailes tampoco nacen, se hacen de la misma manera que los Inquisidores. Pero en este caso todos provienen de un único clon.

El Servicio Invisible

Es el servicio secreto de los Cyborg introducido en el Imperio. Tienen infiltrados en todos los servicios secretos existentes.

La Orden del Crepúsculo

No son satanistas, no hacen orgías ni cosas parecidas. Sin embargo suelen reclutar a su gente entre los satanistas aficionados que corren por ahí. En realidad sus dirigentes son personas que han "contactado" con los Primigenios. Normalmente mediante sueños o visiones, recibiendo la llamada mental que éstos emiten desde su exilio. Algunos de ellos han adquirido capacidades especiales (Telepatía, Telequinesia) y, desentrañando el entramado de visiones e intuiciones oscuras, se puede descubrir algunos rituales para despertar a un servidor, uno de los fragmentos del propio Primigenio.

Para ello tendrían que encontrar alguno de los servidores perdidos que se quedaron sin energía. En ese caso la energía para que funcionaran la extraería el servidor de humanos sacrificados de forma adecuada. Además también han aprendido la manera de controlar a una raza servidora, como los Shothots y las Arañas, mediante símbolos y palabras que éstos no tienen más remedio que obedecer debido a una orden primordial imbuida en sus genes.

Tras la Federación

Esto es algo que se explica en el siguiente capítulo. Detrás del Círculo Interno que gobierna en la sombra la Federación hay otros seres que los vigilan y a veces guían. En los últimos años se manifestaron a algunas de las mentes del círculo. Se trata de los Antiguos. Una raza antiquísima que ha guiado a las humanidad desde su origen.

El secreto del universo

Lo que viene a continuación es casi imposible que sea conocido por nadie.

El otro lado del universo

Hay muchos universos posibles. Un pequeño cambio en los parámetros fundamentales supone que las leyes físicas cambien asimismo dando lugar a realidades alternativas. Así que hay infinidad de universos, cada uno con sus propias leyes, pero de todos los universos posibles, sólo en unos pocos puede producirse el fenómeno de la vida. Los universos están separados por una especie de membrana multidimensional que coexiste en todos ellos a nivel subatómico. En principio imposible de atravesar pero…

Los Universos tienen un origen y un final. En nuestro caso el origen fue el Big Bang y el final… bien, no se sabe aún a ciencia cierta. Puede que haya una contracción o puede que la expansión se vaya acelerando hasta que el universo se "rompa". Para el caso de esta ambientación, hace un millón de años existía un universo paralelo que estaba a punto de extinguirse deshaciéndose en la nada. Ese universo era muy diferente del nuestro, sus leyes físicas eran otras y hasta la propia geometría funcionaba de otra manera.

Para hacer un símil comprensible podríamos decir que era como un inmenso mar cuyo principio era el fondo marino pero que parecía no tener final. Sencillamente el "agua" se iba haciendo más y mas tenue de forma progresiva hasta llegar a un punto en que casi era inexistente. El final de ese universo se estaba acercando ya que el "agua" se estaba "evaporando".

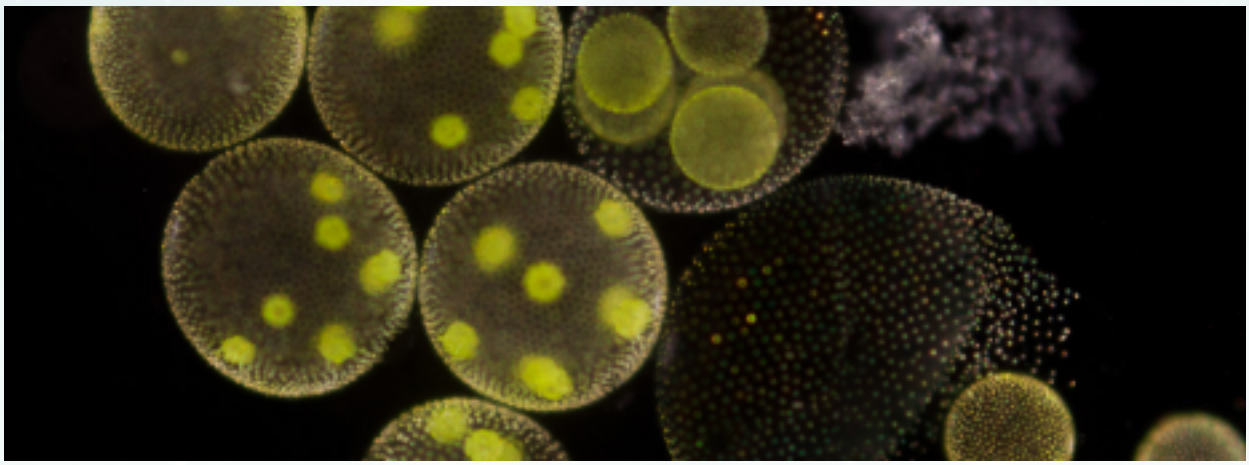
Los habitantes de ese universo estaban concentrados en el fondo marino y eran parecidos a nuestros protozoos. Aquí los llamaremos Primigenios por su habilidad de recordar su historia desde el principio de los tiempos. Eso es debido a que cuando se reproducían lo hacían por gemación y todos los individuos resultantes heredaban esa información. Eran seres inmensamente poderosos e inteligentes. Habían desarrollado una especie de tecnología que funcionaba a través de la materia componente de sus propios cuerpos usando la energía de "mar". Había dos tipos de seres:

- **Los Generadores:** Que consumían el fondo marino y lo combinaban con el mar para crecer.
- **Los Depredadores:** Que devoraban generadores y a otros depredadores menores.

Su ciclo vital hacia que se fueran alimentando de forma incansable. Los generadores creciendo y reproduciéndose y los depredadores devorando a los habitantes menos poderosos que ellos. Esta curva de crecimiento descontrolado es la que produjo que el "mar" se fuera secando. Los generadores fueron los primeros en disminuir su número, luego los depredadores fueron devorándose unos a otros, haciéndose más fuertes en el proceso, hasta límites inmensurables.

Los pocos generadores supervivientes fueron penetrando en el fondo marino en un intento desesperado por sobrevivir. Pero los depredadores eran demasiado poderosos y fueron consumiéndolos hasta que acabaron con todos. Y en el proceso el propio fondo oceánico había sido debilitado hasta quedar reducido a una fina capa.

Los depredadores remanentes fueron devorándose unos a otros en luchas titánicas, haciéndose aún más poderosos si cabía en el proceso. Al final sólo quedaron unos pocos, hambrientos e inmensamente poderosos. El final del universo se acercaba y con él su destrucción definitiva pero entonces descubrieron un modo de salvarse.



La invasión de los Primigenios

En su proceso alimenticio, estos seres absorbían los conocimientos y habilidades de sus víctimas. Por eso su poder fue creciendo a medida que devoraban su entorno. Una de las capacidades aprendidas de ese modo fue la capacidad de los ya extintos generadores de penetrar el fondo oceánico. Ese fondo era la membrana que separa y une los distintos universos. Si reunían el suficiente poder podrían romperla y alcanzar otro universo que devorar. Para ello tuvieron que unirse ya que uno solo de ellos era incapaz de hacerlo. Fue un proceso arduo y peligroso ya que había que confiar en otro ser como ellos y eso no era nada aconsejable. Pero la necesidad se impuso y al final un puñado de ellos, los más poderosos entre los poderosos, se unieron para realizar lo imposible: romper la barrera que separa los universos. Y, evidentemente, el universo invadido fue el nuestro.

La invasión se produjo en varios cúmulos globulares alrededor de nuestra galaxia. De eso hace ya cerca de un millón de años. En cada uno de ellos surgió uno de los Primigenios que se habían abierto paso. Entraron hambrientos y desesperados, destruyendo todo a su paso. Además su entrada fue catastrófica ya que el proceso destruyó un sol que colapsó en forma de agujero negro. Su tamaño era inmenso, de varios Km de diámetro. A distancia podían parecer asteroides.

No perdieron el tiempo y empezaron a devorar las atmósferas planetarias de los planetas cercanos sin importar que hubiera vida o seres inteligentes. Pero había un problema. Ese universo era demasiado diferente y no podían digerir bien el material, necesitaban el aporte del “mar” de su universo. Así que tenían que extraer esa energía del agujero negro por el que habían salido. Para ello crearon un servidor que lo orbitaba a cierta distancia y canalizaba la energía que surgía hacia el Primigenio. El problema era que no podían alejarse demasiado del “Portal” así que crearon otras razas servidoras para extender su conquista. Hay dos tipos de razas servidoras:

- Las fabricadas con su propio material. Son una extensión de ellos mismos y les sirven para extender su poder e influencia más allá. Pero si se alejan mucho pierden energía y quedan inactivos.

- Los fabricados a partir del material de nuestro universo. Normalmente a partir de alguna especie ya existente. Éstos eran independientes y podían alejarse sin problemas. A cada raza le dieron una fracción ínfima de alguno de sus poderes y habilidades.

Así fueron extendiéndose, saltando de agujero negro en agujero negro y devorando los mundos a su paso. Y entonces empezaron un proceso para cambiar nuestro universo y hacerlo más afín a sus necesidades. En pocas palabras: para convertir nuestro universo en una réplica del suyo.

Los Antiguos

Nuestra galaxia estaba habitada por aquel entonces por una raza tecnológicamente muy avanzada que había llegado al nivel de humano-maquina y sobrepasado ese punto hasta alcanzar el estado de mente pura. Para uso interno podemos definir a las especies de seres vivos en los siguientes niveles:

- **Primer Nivel:** Inteligencia Animal Inferior

- **Segundo Nivel:** Inteligencia Animal Superior - Primates

- **Tercer Nivel:** Inteligencia Humana – Tecnología

- **Cuarto Nivel:** Inteligencia Humana/Ordenador – Mente Superior

- **Quinto Nivel:** Intelecto Puro – Mente/Energía

Eran seres que habían alcanzado el quinto nivel, es decir, eran mentes que funcionaban a un nivel cuasi energético de forma que sus procesos mentales se transmitían a la velocidad de la luz. Para ello habían construido su manifestación física, su cuerpo, según sus necesidades. Estaban formados por una especie de nube de micro partículas cristalinas que podían adoptar cualquier forma y densidad. Podían viajar “nadando” en el éter y hacer una disrupción warp para ir a velocidades mayores a la luz alcanzando el warp 20 (un año luz por día). Y podían “zambullirse” en un agujero negro para salir en otro cercano, a unos 1.000 años luz, en una transición casi instantánea (esta era la forma de viaje normal de los Primigenios). Lo que llamamos aquí “Transwarp”. Eran capaces de manipular la materia para crear instrumentos o máquinas de todo tipo y tenían habilidades para alterar el campo electromagnético y gravitatorio a voluntad. En caso de necesidad podían fusionarse entre ellos para crear una entidad más poderosa. Sin embargo no eran rival para las monstruosas entidades del otro universo. No lo eran en poder bruto pero al menos ellos estaban en su propio universo.

Cuando estos seres detectaron a los Primigenios se dieron cuenta del terrible peligro que suponían. Lo primero que hicieron fue ocultarse de su visión, lo cuál fue posible ya que las habilidades de visión están unidas a la naturaleza del universo y en eso ellos estaban mejor dotados gracias a sus capacidades para manipular los campos electromagnético y gravitatorio. Después crearon unas máquinas de guerra formidables para intentar destruir o expulsar a los invasores.

La Gran Guerra

La guerra que siguió fue apocalíptica. Soles y planetas destruidos por doquier, incluso se indujo una supernova para intentar acabar con un Primigenio, pero todo fue inútil. Contra las razas servidoras los Antiguos no tenían problema. Pero en cuanto aparecía un Primigenio no había nada que hacer. Eran invulnerables al daño y ellos en cambio emitían terribles rayos de energía capaces de destruir planetas. Así que fueron extendiendo su influencia y aumentando la presión sobre el universo para que se "torciera" y cambiara a su favor.

Para los Antiguos el final era inevitable. Con el tiempo los Primigenios conseguirían torcer el universo y entonces todo habría acabado. Se reproducirían y cubrirían todas las estrellas con su progenie. Acabarían con este universo e irían por otro. Había que hacer algo, algo diferente a un enfrentamiento directo, pero ¿Qué? Y al final dieron con la respuesta.

La destrucción de los portales

Los Primigenios eran invulnerables y poderosos gracias a la energía que les suministraban los agujeros negros. Pero esa energía había de ser extraída y conducida por los Portales que los orbitaban. Si se lograba colapsar de un golpe todos los Portales se quedarían sin energía y serían vulnerables.

Fue una labor que tomó años, siglos, milenios incluso. Pero al final todos los agentes estuvieron en posición, cerca de los Portales, y las flotas de guerra preparadas en los sistemas solares vecinos. Para la destrucción de los portales no podían confiar en sus máquinas. Habían de hacerlo ellos mismos que eran los únicos con la capacidad para permanecer ocultos durante tanto tiempo en las mismas barbas de los Primigenios.

Se esperó hasta el momento preciso y entonces todas las flotas de guerra saltaron de sus bases ocultas para llegar cuando el portal colapsara. Era un golpe en el que habían puesto todos sus recursos, si fallaba, sería el fin. Los agentes destruyeron al servidor que era el Portal mientras las flotas de guerra automatizadas se lanzaban sobre los Primigenios. Fue una batalla atroz, los primigenios intentaron colocar otro portal pero fue destruido de nuevo por los agentes. Muchos de ellos cayeron, sacrificando sus vidas inmortales en la defensa del universo. Pero al final ganaron.

Sin embargo, aunque heridos, los Primigenios eran demasiado poderosos para ser destruidos de golpe. Se necesitaba mucho tiempo y esfuerzo para acabar con el menor de ellos aún sin energía. Muchos fueron destruidos pero no todos, algunos, los más poderosos, consiguieron entrar en un subplano dimensional ya que tenían la habilidad de "perforar" el espacio-tiempo (gracias a cual habían llegado a este universo). No podían huir hasta su universo, les faltaba energía, pero si podían quedar "incrustados" en la membrana que une los universos. Fuera del tiempo mismo, congelados, dormidos pero no muertos. Esperando a que el universo cambiara, siguiendo el proceso imparable que habían iniciado, y entonces pudieran volver a reclamar lo suyo. En un tiempo en que ya podrían extraer la energía que necesitaban del nuevo universo cambiado. Cuando las estrellas estuvieran en su sitio…

Los Sellos y la vigilancia

Habían ganado pero el precio había sido alto. Miles de Antiguos murieron ese día. Y, aunque habían acabado con la mayor parte de los Primigenios algunos, los más fuertes, habían escapado y podían volver. Para evitar su regreso se colocaron unos artefactos llamados Sellos que hacían de barrera en el lugar donde los Primigenios huidos se habían incrustado en la espuma que une los universos. Mientras los sellos estuvieran en su sitio los enemigos no podrían volver.

Para la vigilancia de los sellos colocaron guardianes. Eran máquinas de gran poder destructivo, parecidos a los Golems de la imaginería medieval, con la instrucción de eliminar a todo aquel que intentara destruir o eliminar el Sello y enviar un mensaje a sus amos si alguien lo intentaba. Pero no hay que confundirse, no son seres estúpidos sino que poseen una Inteligencia Artificial muy avanzada y pueden decidir por si mismos la necesidad o no de actuar. Además pueden hacerlo de muchas formas. Pueden comunicarse con una gran variedad de sistemas (incluyendo frecuencias que interfieren en los sueños). Pueden enviar

espías miniaturizados para investigar a quien se aproxime. Además tienen a su disposición una especie de laboratorio/factoría (ocultos bajo tierra) en los que pueden construir lo que necesiten. Por ejemplo podrían construir un androide con el aspecto de los intrusos para que se pusiera en contacto con ellos. Están situados en los planetas cercanos al punto donde alguno de los Primigenios escapados dio el salto. En concreto hay uno en la Nebulosa de esta ambientación, allí donde el Primigenio del lugar dio el salto. Es un sistema solar extinto. Cuyo sol es ahora un agujero negro en el que orbitan los restos de los planetas que fueron arrasados en su día por la nova que lo formó.

Los Antiguos dejaron a los Guardianes la tarea de vigilancia mientras ellos se enfrentaban al formidable problema de revertir el proceso iniciado por los Primigenios. Para ello se fusionaron casi todos en una Super-Mente capaz de procesos mentales más allá de la imaginación humana. De eso hace ya casi un millón de años y aún siguen buscando la solución.

El realmente verdadero origen

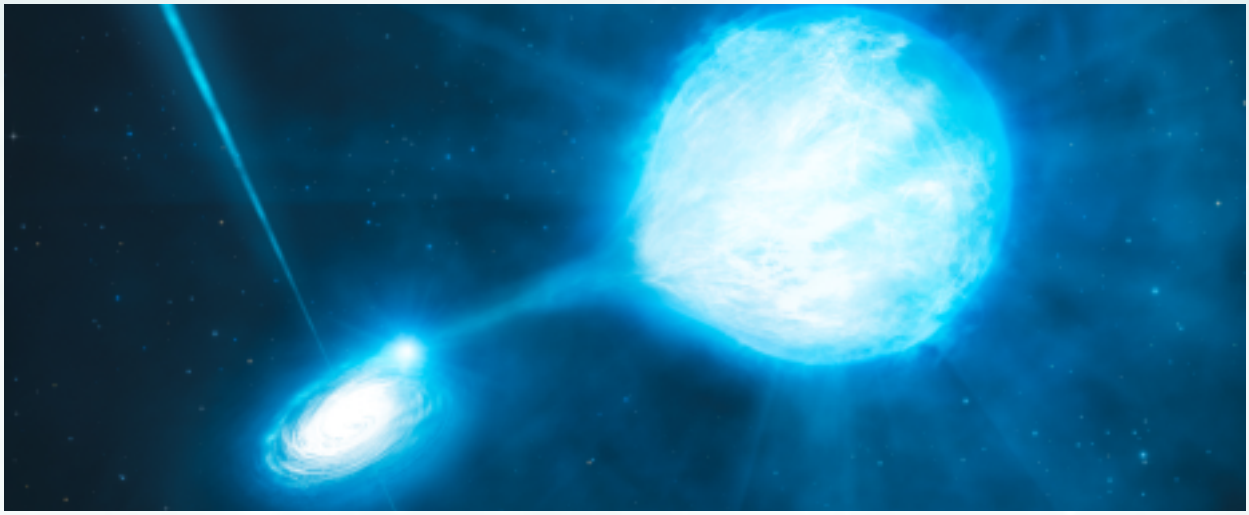
Algunos de los Antiguos no se fusionaron. Quedaron como supervisores de la vigilancia y mantuvieron el contacto con la Mente Suprema (que estaba enfrascada en el gran problema). Se dieron cuenta que para encontrar la solución, la Mente Suprema necesitaba nuevos elementos de información que sólo podían provenir del enemigo y su forma de pensar. Necesitaba mentes superiores que hubieran estado en contacto con la corrupción de los Primigenios pero que no hubieran sido corrompidos por ellos. Las razas servidoras que quedaban y estaban escondidas, no servían, ya que habían sido corrompidas más allá de toda solución. Pero había una manera.

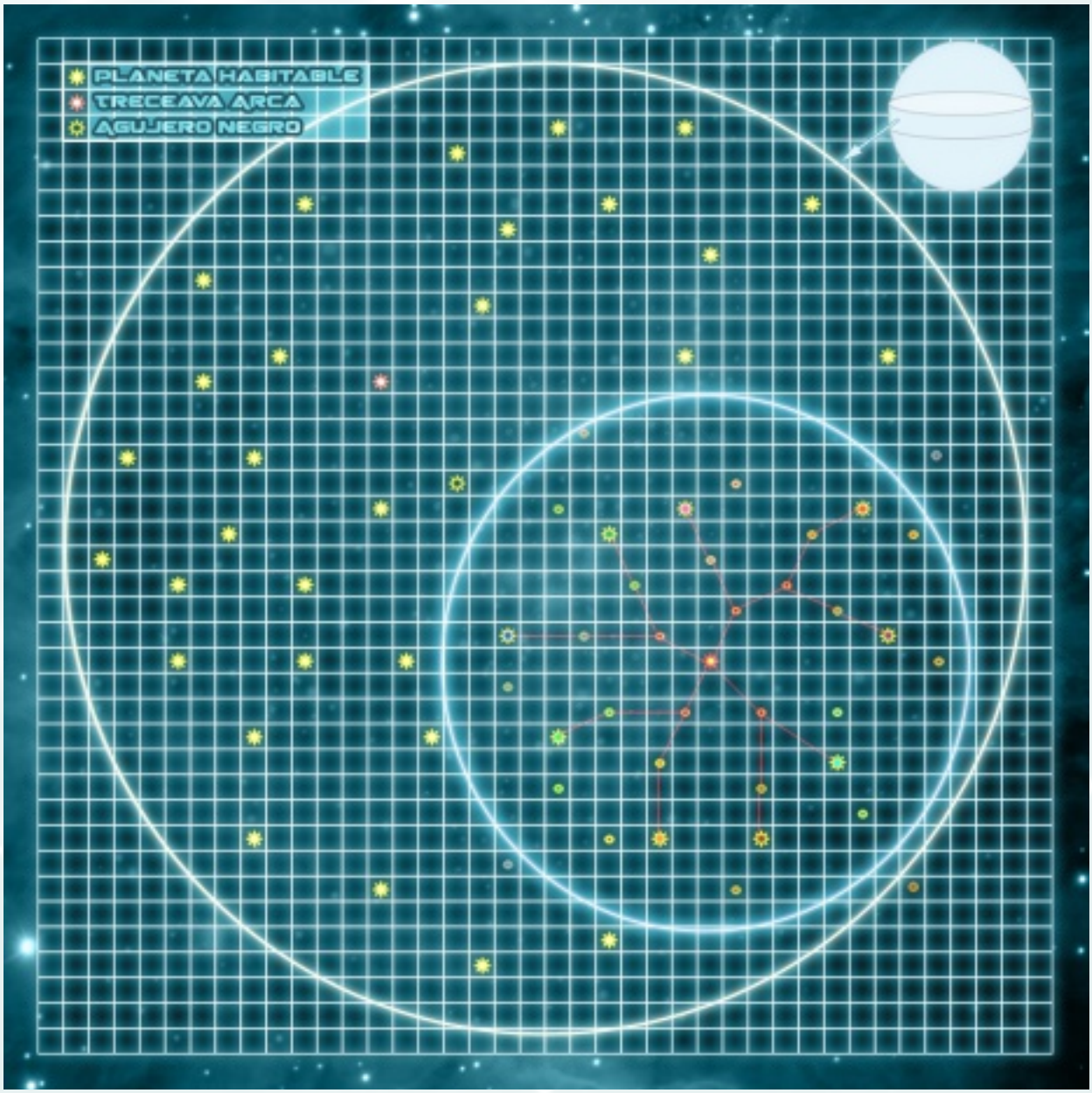
El universo estaba “torcido”. Todos los seres que nacieran en él a partir de ahora estarían a su vez “torcidos”. Lo que tenían que hacer era forzar la evolución de especies para que adquirieran inteligencia y, una vez conseguida, dejarles seguir una evolución normal para que se “impregnaran” de la esencia del universo torcido. Guiándoles de vez en cuando para evitar su autodestrucción prematura. Una vez alcanzaran por su cuenta el nivel 4 podrían comunicarse con ellos para ascender unos cuantos al nivel 5 e incorporarlos a la Mente Suprema.

Así que, hace unos 100.000 años intervinieron en varios planetas donde había al menos seres de inteligencia de nivel 2 para forzar el paso al nivel 3. Ese es el motivo de que la humanidad se encontrara con tantas especies en su entorno galáctico a un nivel tecnológico parecido. Hace poco que algunos miembros de la Federación han alcanzado el nivel 4. Unos pocos de ellos han sido ascendidos y unidos a la Mente Suprema. Por fin la solución al gran Problema está al alcance.

La degradación de los Sellos

Pero ha pasado mucho tiempo. El universo ha llegado a un nivel de “retorcimiento” suficiente para que los Primigenios puedan alimentarse de él. Su problema ahora mismo es la barrera de los Sellos que, dada su falta de energía, son incapaces de atravesar. Pero los Sellos han perdido algo de su efectividad después de tanto tiempo y los Primigenios ahora pueden enviar algo de si mismos. Envían señales que son captadas por las mentes adecuadas (lo suficientemente torcidas) y que van reclutando nuevos adeptos a su causa. Esas emisiones son invisibles a las mentes sin “retorcimiento” y por ello han pasado desapercibidas a los Antiguos que supervisan la vigilancia.





Los sectarios han de conseguir destruir un Sello o debilitarlo. Con un poco de deterioro y con un gran esfuerzo, los Primigenios serían capaces entonces de enviar a un servidor, un fragmento de si mismos, que rompería definitivamente el Sello y liberaría a su amo. ¡¡Las estrellas ya están en su sitio, ha llegado el momento de despertar!!

El cúmulo globular

En la figura superior se muestra una sección transversal del cúmulo globular. En la parte superior esta el Imperio Urjo y en la inferior el Qyr. La parte central es respetada por ambas razas, ya que se temen demasiado entre ellas para permitirse una frontera común. Por eso el Servicio de Exploración Imperial ha podido detectar varias estrellas con planetas habitables en esta zona pero la casa Imperial lo guarda en secreto. También se señala el lugar donde llegó la 13 Arca y el agujero negro por donde escapó el Primigenio de esta nebulosa y donde ahora mora un Guardián.

Las estrellas indicadas como “planetas habitables” se pueden utilizar para otros propósitos a discreción del master. En realidad son sistemas solares donde el Servicio de Inteligencia Imperial ha encontrado algo interesante. Puede ser una señal extraña (proveniente de algún aparato antiguo que se perdió en el lugar), Un fenómeno astronómico de interés, como un pulsar, un agujero negro o una estrella cercana a entrar en nova, etc. La Casa Imperial lo mantiene todo en secreto aunque no sean planetas habitables para evitar las expediciones de exploración.

Nebulosa Perdida

Nombre: _____ Raza: _____

Cultura de origen: _____ Planeta de origen: _____

Piel: _____ Cabellos: _____ Ojos: _____ Peso: _____ Altura: _____

Sexo: _____ Edad aparente: _____ Edad real: _____ Nivel Social: _____

Jugador: _____ Campaña: _____ Experiencia: _____

Características

Destreza **Ingenio** **Carisma**

Fortaleza **Percepción** **Voluntad**

Profesiones

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Condiciones

Agotado **Envenenado** **Aterrorizado**

Herido **Enfermo**

Una: -2 / Dos: -3 / Tres o más: -4

Carácter

Rasgos Tirar 4D

Puntos

_____

_____

_____

Positivo: 3 mejores -1 Punto Fallo: +1 Pasión
Negativo: 3 peores +1 Punto Éxito: +1 Determinación

Combate

Cuerpo a cuerpo **Distancia**

Defensa **Maniobra**

Aguante

Inicial

10+FOR+VOL

Temporal

Armas V. Ataque V. Defensa V. Maniobra

_____

_____

_____

_____

Armadura Absorción Penalización

_____

Objetivos

Objetivo a corto plazo +1 Determinación

_____

_____

+3 Determinación **Objetivo a largo plazo**

_____

_____

Pasión

Repetir y sumar los 6
Anunciar uso antes de tirar
Sólo se consume si sale algún 6

○ ○ ○

Lema

+1 Pasión

Determinación

Repetir toda la tirada
Anunciar uso después de tirar
Se consume siempre

○ ○ ○

Motor de Emociones

Historial

Nacimiento:

Infancia y adolescencia:

Madurez:

Punto de inflexión:

Estrés

Efectos:

Puntos

Notas

Equipo

Riquezas:

Dinero:

Equipo encima:

Propiedades:

MOTOR DE EMOCIONES

Nebulosa Perdida

Nombre de la nave: _____ Tipo de nave: _____

Valores generales

Otros datos

Carga

Tripulación

Peso

Sensor

Armamento

Láser

Torpedos

Cazas

Antiaéreos

Daño recibido

_____ _____

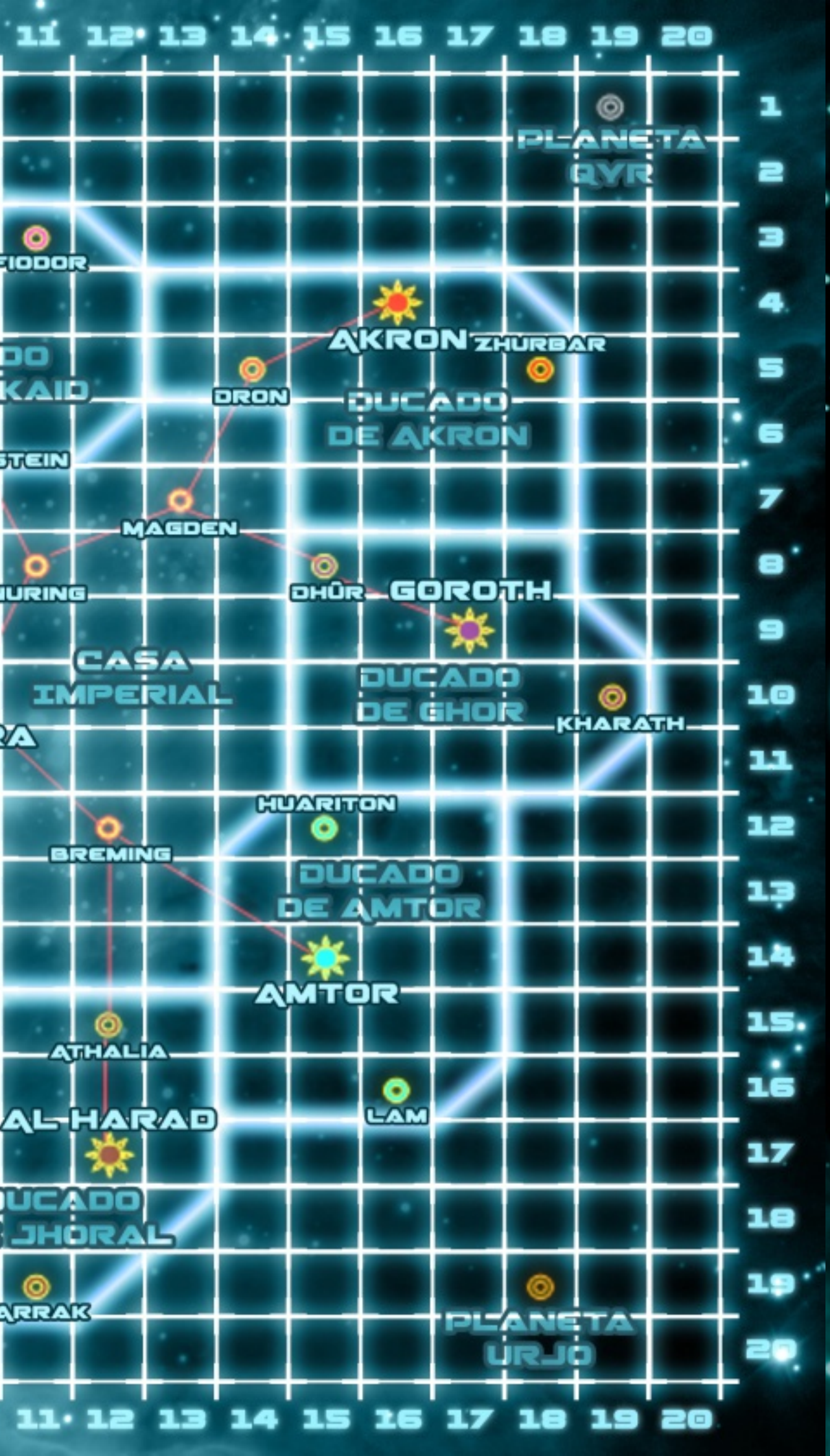
_____ _____

_____ _____

_____ _____

Motor de Emociones

MAPA DEL IMPERIO


11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
PLANETA QYR
FIODOR
AKRON
ZHURBAR
DRON
DUCADO DE AKRON
MAGDEN
DHÛR
GOROTH
CASA IMPERIAL
DUCADO DE GHOR
KHARATH
HUARITON
BREMING
DUCADO DE AMTOR
AMTOR
ATHALIA
LAM
PLANETA URJO

NEBULOSA PERDIDA

Hace 1000 años una flota de doce naves arca (algunas versiones hablan de una treceava) que transportaba a diferentes razas y culturas humanas llegó a un cúmulo globular partiendo de un sistema solar situado en algún lugar de la Vía Láctea. Los registros al respecto del planeta de origen se han perdido y sólo se sabe su nombre, Tierra, y algunos datos fragmentados de su historia. Algunos conspiranoicos creen que fueron destruidos por los primeros capitanes a fin de preservar algún horrible secreto. Otras versiones del mismo concepto sostienen que dichos registros son conservados de forma secreta.

Adéntrate en un mundo de aventura y emoción, donde extraños secretos se ocultan entre las estrellas, dominadas por señores feudales que luchan entre sí por el poder, la ambición y la supervivencia entre razas alienígenas, poderes psi y un sinfín de peligros.

Nebulosa Perdida es un juego de rol de ciencia ficción de acción y aventura ambientado en un futuro lejano en que la sociedad ha revertido a un modelo feudal. El sistema de juego utilizado es el sistema Motor de Emociones, obra de Rodrigo Garcia Carmona para el juego *La Puerta de Ishtar*, y adaptado por Enric Grau para este juego.

MOTOR DE EMOCIONES

CC BY NC SA