

ANC

10  
CENTS

FEB  
1982

# DINOWARS

JUEGO DE ROL DE DINOSAURIOS



RYBACK, Z-SAN, DRAGSTOR







# INTRODUCCIÓN.

## Índice.

### Introducción. .... - 1 -

Índice. .... - 3 -

Licencia. .... - 4 -

Glosario rolero. .... - 4 -

### Planiciar: Tierra mítica ..... - 8 -

Escenarios para Dino Wars. .... - 8 -

¿Qué es Planiciar? ..... - 9 -

Geografía. .... - 11 -

### Creación de PJS. .... - 20 -

Características. .... - 20 -

Habilidades. .... - 21 -

Trasfondos. .... - 22 -

Arquetipos. .... - 24 -

### Razas de Planiciar. .... - 26 -

Atlantes. .... - 26 -

Gilaks. .... - 30 -

Lemurios y otros homínidos. .. - 34 -

Mahars. .... - 37 -

Shagots y hombres bestia. .... - 38 -

### Futuro imperfecto. .... - 42 -

Algo de historia. .... - 42 -

UTF (United Terran Forces). ... - 46 -

La Unión. .... - 48 -

La Liga. .... - 50 -

Los Nuevos Estados Unidos (NEU).- 52 -

High Tech. .... - 54 -

Federación Tecno necrótica Rusa.- 56 -

Atlas. .... - 58 -

### Sistema de juego. .... - 60 -

La tirada. .... - 60 -

La acción. .... - 63 -

Supervivencia. .... - 66 -

Acciones heroicas. .... - 69 -

Trampas. .... - 71 -

Experiencia. .... - 72 -

### ¡Dinosaurios!..... - 75 -

Qué eran. .... - 75 -

Clasificación. .... - 76 -

Otros animales prehistóricos.. - 85 -

Creación de criaturas. .... - 92 -

Trasfondos para criaturas. .... - 95 -

Dinosaurios como personajes.- 109 -

### Vehículos. .... - 111 -

Creación de vehículos. .... - 111 -

Equipamiento para vehículos.- 116 -

Conducción y pilotaje. .... - 119 -

Animales y monturas. .... - 120 -

Dinosaurios y tecnología. .... - 121 -

### Apéndices. .... - 123 -

Bestiario. .... - 123 -

PJS y vehículos de ejemplo. .. - 135 -

Ideas para partidas. .... - 148 -

Equipamiento. .... - 152 -

Ficha de PJ. .... - 159 -

FICHA DE DPJ ..... - 160 -

## Licencia.

Esta obra está **bajo una licencia de Creative Commons CcBySa.** 

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/es/>

Esto significa que el material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros siempre y cuando se muestren los créditos del artista original y se introduzca este pequeño párrafo en la obra.

Las obras derivadas pueden ser comerciales o gratuitas, pero han de estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original. C-System es obra de mucha gente:

**Idea y Textos:** Ryback, Z-San, Dragstor.

**Fuentes de información:**

<http://edgarriceburroughs.blogspot.com>

[www.wikipedia.es](http://www.wikipedia.es)

**Revisión y corrección:** Cifuentes, Marioneta, Zilus.

**Conejillos de indias:** Francisco, José Juan, Rocío, María, Miguel, Javi, Alexis, Juanjo, Elisa, la gente de Inforol, NosoloRol, SalganaSol, SPQRol, y Nación Rolera.

**Imágenes de la pag. 111 y 112:** Cedidas amablemente por Víctor.

<http://victorilustrador.blogspot.com/>

**Imagen de portada:** Ryback.

**Imagen de contraportada:** Cedida amablemente por Verónica Casas

<http://www.vk-art.com/>

**Otras Imágenes:** Las restantes imágenes de este documento han sido sacadas de las webs

<http://www.dinosaurcentral.com>,

<http://dinosaurswithguns.tumblr.com>

y [www.xwallonline.org](http://www.xwallonline.org), y posteriormente editadas por Dragstor.

**Maquetación:** Daniel Yirkash Julivert.

**Ayuda bendita y apoyo moral:** CutriX, Tristan, Mago79, NightWalk, Wilbur Whaterley, Britain, Metatrón, Sir Miaucelot, Máximo, Trukulo, Meroka, Klapton, Alex Werden, Zonk\_PJ, Mascara.

Para más información, consulta la Web de C-System:

<http://www.rolgratis.com/c-system/>





## Glosario rolero.

**juego de rol:** experiencia lúdica y narrativa donde un grupo de compañeros interpretan personajes (PJ) y actúan ante las situaciones que les sugiere otra persona, denominada Master, Narrador o director de juego (DJ), como si fuese una obra de teatro. Jugar a rol consiste en pasárselo bien encarnando los personajes de una historia ficticia.

**Jugadores:** Técnicamente, jugador es todo aquel que participe en la experiencia rolera aunque, generalmente, se suele llamar jugadores a aquellos participantes que llevan un personaje, excluyendo de esta definición al compañero que hace de director de juego.

**Director de juego:** También llamado DJ, Narrador, Master, etc. Encargado de narrar y moderar una partida de rol. Entre sus funciones destacan la de crear el argumento de la partida, discernir que va ocurriendo en torno a los personajes, velar por que se cumpla el reglamento, y narrar las consecuencias de las acciones de cada PJ.

**Personajes:** Individuos ficticios que conforman el “reparto” de una historia. En los juegos de rol, los personajes son representados por una serie de valores (que aquí llamamos atributos) y por una serie de datos sobre su vida (que aquí llamaremos concepto de personaje). Aunque todos los personajes se crean igual, suele distinguirse entre personajes principales y secundarios, siendo mucho más importantes para la trama los primeros que los segundos.

**Personaje jugador:** También llamado PJ. Se tratan de las encarnaciones ficticias de los jugadores en el juego, los protagonistas en la historia. A la hora de jugar al rol, los jugadores han de pensar y actuar como si ellos fuesen el personaje, y narrar sus acciones tal y como ellos harían si realmente fuesen ese personaje. Los personajes jugadores son siempre considerados personajes principales.

**Personaje no jugador:** También llamado PNJ. Se trata de personajes no controlados por un jugador, si no por el director de juego. PNJS pueden ser los ciudadanos que te encuentras por la calle, el villano de una historia, el amigo de la infancia de uno de los personajes, un perro, o cualquier otro personaje de la historia.

Los PNJS pueden ser personajes principales o secundarios dependiendo de la importancia que se les quiera dar: un bandido que nos asalta en un camino y que despachamos en un segundo, sería un PNJ secundario, mientras que ese villano que lleva meses conspirando con tal de hacerse con el control del mundo sería un PNJ principal.

**Argumento:** Es el gancho inicial de la historia, un pequeño anticipo de lo que va a ocurrir. Una de las labores más importantes del DJ es establecer un buen argumento con el que todos sus jugadores estén conformes y cómodos de jugar. Tranquilo, más adelante damos nociones de cómo hacer esto.

**Escena:** Es un intervalo de tiempo ininterrumpido donde se cuenta una pequeña parte de la historia. Puedes pensar en ella como un acto en una obra de teatro, o una secuencia de acción de una película. Una pelea, un baile de instituto, o una persecución de coche serían ejemplos de escenas. Es labor del director de juego el presentar nuevas escenas a lo largo de la partida, así como describir el escenario donde se realiza, y los personajes no jugadores que intervienen en ella. No obstante, son los jugadores, a través de sus personajes, los que viven esa escena y los que determinan que ocurrirá en la historia en función de las acciones que ellos realicen.

**Trama o historia:** Es la sucesión de escenas, enlazadas bajo un argumento en común, que van viviendo los jugadores a lo largo de la partida. Las escenas en el rol se asemejan mucho a las de un videojuego: si el juego es lineal, las escenas se suceden una tras otra, y los personaje solo van “pasando de nivel”; si el juego es más abierto, las escenas están “colocadas” en un escenario, y los jugadores acceden a unas u otras según vayan a un sitio u otro. Más adelante damos algunos consejos de cómo dirigir una trama de forma efectiva.

**Dados:** poliedros simétricos con números pintados en sus caras. Se trata del elemento más común para introducir el azar en los juegos de rol. Su función varía mucho según el sistema empleado y la situación. Suelen nombrarse según el número de caras (d4, d6, d8, d12, etc.) Pueden encontrarse sin problemas en cualquier tienda especializada.





Gran Mar Al

Meseta de Challenger

Isla  
Olvidada  
Withill

Valle Sombrio

Isla Calavera

• Ciudad Mahar

• Tribu Turia

Mar de Krosaz

Isla  
Desamocidas

Pellucidar

• Tribu Turia

• Ciudad Mahar

• Tribu Turia

Mar de

Mar de Solar

Tamba-Tanga







# Capítulo 1

## PLANICIAR: TIERRA MÍTICA

### Escenarios para Dino Wars.

Dino Wars es un juego de rol concebido inicialmente para jugar en distintas épocas, con distintas clases de personajes, en distintos escenarios de juego, e incluso para jugar en mundos diferentes. Lo único que tendrán en común las diferentes partidas de Dino Wars será ese anagrama temporal que mezcla bestias del pasado con civilizaciones avanzadas.

Por consiguiente, este capítulo ha de tomarse como una referencia, un cúmulo de posibles ideas para partidas, pero que, en ningún momento, ha de tomarse como una referencia absoluta, ni la única manera de aprovechar este libro.

En principio, a la hora de crear este juego, teníamos en mente confeccionar cuatro o cinco mini-ambientaciones, escenarios de juego, independientes, con la idea de que cada grupo de jugadores escogiese su particular forma de jugar y de aprovechar a su manera las diversas reglas de juego. Con el tiempo, esa idea ha evolucionado a otra diferente: crear un solo escenario, y verlo evolucionar en diferentes épocas de la historia.

Por consiguiente, lo que vamos hacer es servirnos un mundo misterioso y exótico, Planiciar, incrustado en una anomalía espacio-temporal, que dará como resultado un anagrama de diferentes épocas y grandes aventuras.

### Las Eras de Planiciar.

Planiciar es un continente perdido, una anomalía en el tiempo y en el espacio donde elementos de diversas épocas y culturas se entremezclan. Esta salvaje tierra ha permanecido casi impoluta desde la Era Precataclísmica de la Tierra (hace unos quince mil años), y en su seno, se guardan los secretos de tiempos remotos, y el origen de nuestra civilización.

Las primeras exploraciones de Planiciar por parte del hombre moderno se desarrollaron a finales del siglo XIX. Hombres y mujeres intrépidos, exploradores ávidos de fama y gloria, o simplemente náufragos o viajeros extraviados, fueron los primeros en escribir las maravillas y horrores de esta mítica tierra. La exploración, y explotación, en masa vendrían mucho después, en torno al siglo XXIII, con el consiguiente choque de culturas y de civilizaciones que eso produciría.





Por consiguiente, nosotros vamos a plasmar este escenario desde tres puntos de vista diferentes: como un territorio virgen y salvaje que explorar y vivir aventuras pulp; como un escenario donde culturas antiguas y futuristas chocan, y como un escenario post-apocalíptico donde bestias salvajes conviven con restos tecnológicos.

Pero lo primero es lo primero, y es describir que es Planiciar.

## ¿Qué es Planiciar?

Para explicar el origen de Planiciar, es preciso explicar primero dos acontecimientos históricos: el origen de los Primordiales, o Primeros Nacidos, y el origen de la Atlántida.

### Los Primeros Nacidos.

Se cree que el universo tiene una edad de unos catorce mil millones de años. La vida se ha originado de muy diferentes formas en muchos lugares diferentes, algunas de forma primitiva y otras creando grandes civilizaciones. Y se tiene constancia que muchas de estas civilizaciones se autodestruyeron por culpa de los conocimientos adquiridos.

Sin embargo, en algunos casos, algunos individuos excepcionales, miembros únicos de esas razas sumamente avanzadas, sobrevivieron al exterminio de su raza, convirtiéndose en los seres vivientes más antiguos de la creación.

Se sabe que han alcanzado la inmortalidad física, ya sea por medios místicos o científicos; que han acumulado un vasto conocimiento sobre el funcionamiento del universo; y que son terriblemente maniáticos y fijos tanto en sus intenciones como en sus costumbres.

En ocasiones han sido confundidos por dioses, aunque no lo son realmente. Los Primordiales pueden llegar a acumular un gran poder, pero es un poder adquirido con el paso de los milenios; un Primer Nacido no representa un concepto abstracto o elemental del universo. No obstante, aunque no alcanzan el poder de los verdaderos dioses, tampoco comparten sus limitaciones ni obligaciones. Como todo ser vivo, un Primordial posee libertad de acción y de elección. Poco más se sabe de estos individuos. En los textos de Ganimedes se mencionan a cuatro:

**Yachulatyak, la dama de hierro.** La pasión y el dolor son sus obsesiones. Incontables civilizaciones han fallecido a causa de su lujuria sanguinaria.

**Oplichatg, el morador del vacío.** Buscador incansable de conocimiento y sabiduría.

**El Segador.** De almas o de vidas, no está claro. Conquistador sanguinario y astuto, gran general y combatiente. Parece ser procedente de un mundo más allá del tiempo y del espacio. Se cree que es un demonio extra-dimensional, un miembro antiguo de la inmortal raza Sheol, expulsado de su civilización natal hace incontables siglos.

**Eglughtuchxa, la progenitora de la muerte.** Criatura milenaria portadora de la mayor plaga conocida en la galaxia: los parásitos Zardbods. , O bien se trata de la infectada por los Zardbods más antigua que se conoce, o bien su creadora.

Obviamente, se desconoce si estos son todos los que existen, cuál es su número real, ni que raza, o criaturas, eran antes de su actual condición.

Posteriormente, con el descubrimiento de Planiciar por parte de la humanidad, y el estudio de las culturas y ruinas de seres que antiguamente habitaron este planeta, se ha podido descubrir, aunque más correcto sería decir intuir, a otras criaturas, que también podrían ser Primordiales, aunque la falta de datos no permite asegurarlo:

**El Demiurgo.** Científico o brujo, es un misterio, capaz de doblegar el espacio y la realidad a su gusto. Parece ser que era un gran explorador del cosmos, hasta que se cansó de todo lo existente y se refugió en Brasilea, la mítica ciudad fuera del tiempo y del espacio. Solo las cosas insólitas y extrañas le motivan.

**El Hombre Alto.** Extraño individuo inusualmente alto (para los cánones humanos), que parece estar obsesionado con los muertos y las energías extra-dimensionales.

**Yumarrok, el alquimista.** También conocido como el Científico Gris o, sencillamente, El Alquimista. Erudito indiscutible en todas las disciplinas científicas, es el responsable directo de la creación de Planiciar, ya que fue el que creó la burbuja de tiempo en el interior del planeta Tierra.

### Atlantis.

El primero que hizo pública la existencia de este continente perdido fue Platón (aclarando claro, que las sociedades secretas ya conocían de su existencia y no estuvieron muy contentas con los escritos de Platón, razón por la cual Aristóteles, quien era miembro de la antigua sociedad de Osiris y quien se infiltró como discípulo de Platón, trató de desmentirlo de forma vehemente.)





En sus Diálogos, Platón nos narra la historia de la civilización atlante, hijos de Poseidón que residían en un continente más allá de las Columnas de Atlas hoy conocido como estrecho de Gibraltar (foto). Estos atlantes quisieron invadir el oeste de Europa, 9500 años antes de la época de Platón, presentándose de esta forma una cruenta lucha contra los antepasados de los atenienses. Hasta que una noche llegó la catástrofe, en un solo día un gran terremoto y una gran inundación enviaron el continente entero al fondo del mar, dejando casi aniquilada toda la civilización Atlante.

No obstante, el origen de Atlantis, o Atlántida, es mucho más antiguo y complejo.

Cuando los continentes se elevaron temblando sobre el mar dominaban las tinieblas. Seres de un salvaje primitivismo comenzaron a deambular por la inhóspita superficie del mundo en el comienzo de los tiempos, y nada se sabe de los miles de años que tardaron en agruparse en clanes ni cuándo consiguieron elevar la primera y tosca muralla señal de civilización sobre el continente llamado "thurio" aquel día y que volverá a hacerlo el día del fin de los tiempos.

Y aflorarían esos continentes atados a las profundidades del mar. Al oeste La Atlántida o Atlantis, que se pobló de hombres y mujeres de aspecto salvaje pero noble. Al noreste las islas lemurias, de vigorosas gentes. También en occidente, pero más lejos en el océano, emergieron las Islas de los Pictos, habitadas por individuos de aspecto bronceado y porte altiva. Son estos hombres los que fundaron los principales reinos de la Era Precataclísmica, unos 25.000 años antes de Cristo.

Al poco, llegaron los menos altivos hombres-bestia y hombres-serpientes, seres antropomórficos procedentes de mundos desconocidos por el ser humano. Los cronistas de la época no sabrían, si sabrán nunca, que esta raza de seres eran cocidos en la galaxia como los cambia formas Shitagars, grandes guerreros espaciales y conquistadores, en perpetuo conflicto con otra raza alienígena: los místicos Yarkaelianos. Los Shitagars, escasos en número, no dudaron en mezclar su sangre con la de antiguas razas bestiales y primitivas, más atractivas a sus ojos que los débiles humanos, con tal de alcanzar la supremacía sobre el mundo. Por su parte, la raza Yarkaeliana fue mucho más discreta, y permanecieron ocultos, evitando una intervención directa sobre la raza humana, influyendo y compartiendo su cultura con los pueblos humanos, y que estos pudiesen hacer frente al domino Shitagar por si mismos.

Durante miles de años las distintitas razas humanoides y alienígenas convivirían en el planeta, con momentos de mayor o menor conflicto, y, a medida que su número crecía, los seres humanos prosperarían cada vez más, hasta convertirse en la especie predominante del planeta.

Aproximadamente en el 19.000 antes de cristo, la nación atlante, apoyada por vastos conocimientos, tanto tecnológicos como místicos, sufrió una repentina y brutal expansión militar. Se desconoce cómo, pero los atlantes, en un reducido espacio de tiempo, aprendieron a utilizar y usar gran parte de los conocimientos, largo tiempo guardados, de las diferentes razas alienígenas que habitaban con los humanos en esa época.

Los acontecimientos de esta época quedan muy nublados a falta de más información. Al parecer, la rápida expansión de Atlantis amenazó la libertad del resto de naciones. La avaricia y orgullo de los atlantes fue tal que se tornó en negligencia, manipulando fuerzas que no comprendían y que, en poco tiempo, se volvieron contra ellos.

Al final de esta era, un portentoso desastre natural, a escala mundial, convulsionó la superficie del planeta, sepulto a la Atlántida en el fondo de los océanos y reformó la superficie de la tierra, dando lugar a lo que los cronistas llamarían la Era Hyboria.



## Planiciar.

¿Qué es Planiciar? Planiciar es una burbuja, un domo, un pliegue en el espacio y el tiempo. Es un refugio natural y una prisión. Una maravilla y un infierno a la vez. Planiciar es una anomalía espacio-temporal creada por Yumarrok el alquimista en los tiempos en los cuales la Atlántida aún permanecía en la superficie terrestre. A lo largo de la historia se la ha conocido por muchos nombres diferentes: La Tierra Salvaje, Pellucidar, Isla Calavera, La Tierra Perdida, El Mar de los Sargazos, etc. No obstante, solo a través de la investigación y el descubrimiento de ruinas se ha podido averiguar la verdadera finalidad y nombre de este misterioso mundo.

Planiciar es un continente situado en el centro de la Tierra, a unos ochocientos kilómetros bajo la superficie terrestre. No obstante, no se puede considerar un territorio físico, como normalmente consideraríamos a una gruta o una isla. Su extensión, de incontables kilómetros, solo ocupa unos centenares de metros dentro de nuestro planeta. Y aunque, en teoría, solo se puede acceder a ella desde una grieta en la corteza terrestre, en realidad, son muchos los desdichados que han ido a caer a este misterioso mundo sin proponérselo. Atravesar una misteriosa bruma en mitad del océano, sufrir un accidente de avión a causa de una misteriosa tormenta electromagnética, o descender por una misteriosa fosa abismal son algunas de los métodos usados por los visitantes de Planiciar.

Muchos peligros aguardan a quienes osen aventurarse, pues Planiciar, húmeda y con una densa atmósfera, está llenas de bestias prehistóricas, hombres salvajes, y una gran variedad de crueles seres.

Planiciar cuenta con un sol propio que está sostenido en el centro exacto de la Tierra y que a su vez tiene un satélite que gira con nuestro planeta. Esta Luna gira en trono al pequeño sol, ofreciendo una sombra que se traslada por ciertas regiones de Planiciar, formando pequeñas "noches" por donde pasa la sombra.

A parte, existen regiones donde nunca llega la luz del sol, la llamada Comarca de la Sombra terrible, o Región Umbría, y zonas donde siempre es de día. En estas zonas de eterna claridad, algunos usan rústicos medidores de tiempo y calendarios pero, la gran mayoría, calcula el tiempo mediante los períodos de "sueño", por lo que los habitantes de Planiciar dicen que un viaje, por ejemplo, durará varios "sueños",

aunque dichos períodos son diferentes para cada individuo.

Existen numerosas islas de diversos tamaños, extrañas y desconocidas por el hombre actual la mayoría, aunque unas pocas conservar restos de las antiguas civilizaciones que alguna vez poblaron la superficie de la Tierra. Y es que Planiciar es una amalgama, un puzzle compuesto por múltiples territorios y criaturas que una vez habitaron nuestro planeta.

La fauna de Planiciar es terrorífica, propia de especies que poblaban la superficie de la Tierra en épocas prehistóricas. Hay animales similares a los dinosaurios, ferocísimos perros salvajes, osos de las cavernas, tigres dientes de sable, gorilas inteligentes, o los traicioneros Pterodáctilos. Pero si estos son peligrosos, las aguas marinas lo son más, ya que están atestadas de enormes serpientes; terribles lagartos marinos y bestias prehistóricas abismales.

También existen un gran número de sorprendentes razas y tribus en Planiciar, aunque la mayoría vive en la Edad de Piedra. Caníbales, locos, salvajes hombres dientes de sable, mujeres guerreras u hombres-bisontes, todos ellos son sumamente hostiles con los forasteros. Con todo, la criatura más atroz de todas son los Mahar, las crueles mujeres serpientes, que usan a las demás razas como esclavos y conejillos de indias en sus terribles experimentos científicos.





## Geografía.

Como ya se ha comentado, Planiciar es una burbuja dentro de nuestro mundo, un mundo dentro de otro. Lo que, por fuera, puede parecer la extensión de una ciudad, por dentro tiene una extensión de miles de kilómetros.

Básicamente, se trata de una esfera de agua dulce, en la cual flotan una serie de islas de diferentes tamaños y formas, a modo de iceberg, y rodeado todo por una densa capa de gas azulado.

La burbuja cuenta con su propio clima, tropical húmedo, e incluso hay nubes y lluvia. No obstante, apenas hay corrientes de aire y ninguna clase de tempestades. Al menos, ninguna creada por fenómenos climáticos corrientes.

A pesar de que la atmósfera parece tener cientos de kilómetros de altura, si algo o alguien logra atravesar la superficie de la esfera, siempre aparece sobre al superficie de esta misteriosa tierra, tras un breve sueño, nunca caen desde el cielo.

La mayor parte de Planiciar es un territorio salvaje e indómito, plagado de seres salvajes y bestias terribles, sin embargo, protegidas por enormes murallas, algunos reductos de civilización han logrado prosperar, formando lo que podría considerarse una especie de gobierno feudal. Planiciar cuenta con numerosas islas y, dentro de ellas, puede haber una o más de estas ciudades-estado.

A continuación, nombraremos las principales islas conocidas aunque, dada la extensión de muchas de ellas, sería mejor llamarlas continentes.

### Pellucidar.

Pellucidar es un enorme continente salvaje, con forma de V invertida, situado en el centro de Planiciar. Todo el continente es un cúmulo de selvas vírgenes, indómitas estepas, escarpadas montañas y angostos pantanos completamente inexplorados y atestados de innumerables bestias salvajes.

Pellucidar, al estar justo en el centro de Planiciar, siempre está iluminado, y sus habitantes, al no poseer tecnología que lo mida, no tienen noción alguna del paso del tiempo.

En Pellucidar existen tres razas principales de seres racionales, aunque todas ellas bastante primitivas: los Mahar, siniestros hombre serpientes; los grotescos hombres-simios Shagot, sirvientes de los Mahar; y una serie de

tribus humanas, altamente similares al hombre de cro-magnon.

Los Mahar, a pesar de ser una minoría elitista, son los dueños y señores de Pellucidar: usan como sirvientes a los Shagots, y como esclavos, a todas las tribus humanas que logran capturar.

La lucha por la supervivencia es una constante en Pellucidar cuando no estás siendo acosado por tribus esclavistas, te asaltan simios caníbales, o te topas con un dinosaurio furioso. Esta tierra es mortalmente peligrosa para sus habitantes, y prácticamente letal para cualquier desventurado extranjero que no sepa donde se mete.

No existe ninguna otra distinción en Pellucidar, ni sus ríos tienen nombre, ni sus montañas, tampoco existe ciudades, ni regiones especialmente exploradas o conocidas. Toda Pellucidar es una tierra indómita y salvaje, en la cual, muy de vez en cuando, te encuentras una aldea humana, o una partida de caza Shagoth.

Al Norte de Pellucidar se encuentra el Mar sin Nombre y la Isla de Neo Atlantis, al Oeste, el Mar de Kosar y la enorme Isla Calavera, y al Este el Mar de Lural y la Isla de Capanoa. No obstante, nada de esto es conocimiento de los primitivos habitantes de Pellucidar, los cuales, ignorantes, creen estar solos en el mundo, y jamás se han molestado en explorar el basto mundo de Planiciar.





### Colonias Mahars.

Se tienen constancia de dos grandes colonias Mahar en Pellucidar: una situada al Suroeste del continente, y otra más hacia el centro, en la zona que los habitantes de Pellucidar llaman las Tierras Desconocidas. Se desconoce si existen más Mahars en Pellucidar, o en alguna otra parte de Planiciar. Posteriores expediciones descubrieron otra gran tribu al Oeste del Mar de Krosar.

Cada colonia dispone de una gran cantidad de edificios en forma de cúpulas, que hacen las veces de fuertes y viviendas, no obstante, la mayoría de ellos, la mayor parte del tiempo, están ocupados por sirvientes Shagots, o incluso desocupados completamente, mientras que sus amos viajan acompañando a su reina a lo largo de Pellucidar.

Supuestamente, estas tribus fueron aniquiladas en una revuelta, no obstante, ya que aún siguen allí, es posible que tal afirmación fuese exagerada, o que esta raza se alzase de nuevo.

### Tribus Humanas.

El explorador David Ines describió en el relato de su viaje a Pellucidar dos tribus humanas, casi idénticas a la raza caucásica actual, ambas situadas al Este de Pellucidar, aunque se insinúa que existen bastantes más, menos numerosas y desorganizadas. Posteriores expediciones descubrieron otras grandes tribus al Este de Pellucidar y más allá del Mar de Krosar.

La raza Gilaks (como ellos mismos se llaman) suelen habitar en aldeas fortificadas, cuyas chozas son creadas a base de madera y barro, aunque algunas

tribus también son nómadas, sobre todo si no son lo suficientemente numerosas para hacer frente a los Mahars.

Se sabe que estas tribus no son abiertamente hostiles las unas con las otras, aunque, principalmente por el hábito de robarse las mujeres entre ellos, tampoco existe un aprecio mutuo. En el pasado, parece ser que existió una precaria alianza para expulsar a los Mahars de Pellucidar, aunque parece ser que duró poco tiempo.

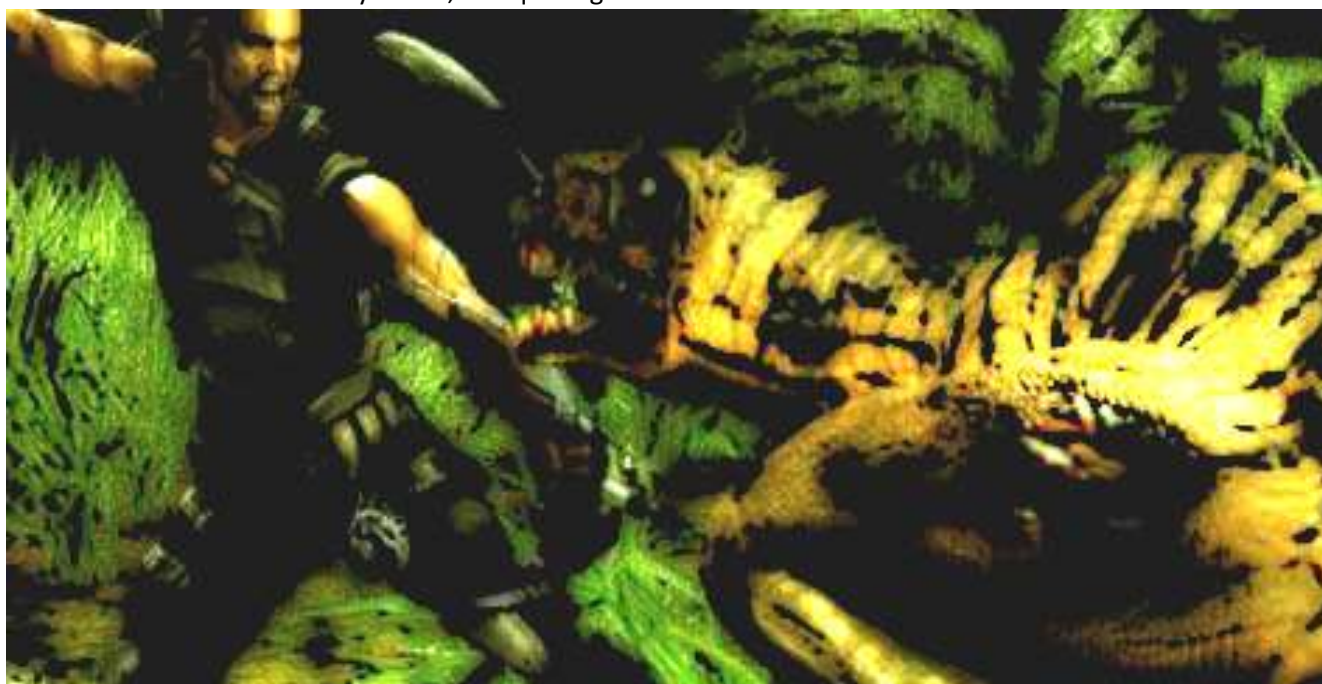
### Isla de las Setas.

Se trata de una gran isla situada en el Mar de Lidenbrock (nombrado así por su descubridor el profesor Otto Lidenbrock), al Este de Pellucidar.

La isla carece de vegetación, siendo sustituida esta por enormes setas de más de cuatro metros de altura. Los habitantes principales parecen ser una raza de titanópodos, individuos antropomorfos de más de cuatro metros de altura. También hay indicio de reptiles prehistóricos, aunque parecen que no son muy comunes.

Cerca de la isla existe un punto con fuertes corrientes marinas y poderosas fuerzas electromagnéticas de origen desconocido. El porqué de ello es otro de los misterios de Planiciar.

Otro dato interesante es que, al parecer, en esta zona existen dos salidas/entradas hacia el mundo de la superficie. Una da al volcán Sneffes (Islandia) y otra hacia el volcán Stromboli (Sicigia). Por desgracia, ambas rutas parecen estar inutilizables.





## Niridia.

También llamada Nueva Atlantis, Neo Atlantis, o la isla del Gran Imperio Atlante, esta isla situada al Norte de Planiciar configura el hogar de los descendientes de la Atlántida. Se trata de una isla de gran tamaño, en la cual existen ocho ciudades-estado, la cordillera central, y el pico de las nieblas.

Al centro, la Cordillera Central divide la isla en dos partes, a uno y otro lado podemos encontrar dos de los satélites, en el lado norte de las montañas se encuentra Rot-Hall y en el sur Mushroll, mientras que en el centro está situado la ciudad de Vallesur. La cordillera es escarpada, y llena de cavernas.

Al norte de la isla se encuentra Fuerte Crow, casi en la costa norte, justo a su lado el pico de las nieblas.

Al sur, Lordt-Hall situado en la costa Oeste prácticamente y Fuerte Knigth al sur en el cabo del Pirata.

Al Este de Niridia, separadas del resto por el Gran Río Otoman, se encuentran Puerta Central y Pico del Halcón.

### Mushrol

Esta ciudad, situada en las orillas del lago Cargasian, es conocida por sus pterodáctilos de batalla, usados en la guerra entre Niridia y Capanoa hace más de 500 años, tienen nichos de crianza repartidos por toda la ciudad. Al ser un lugar de paso, aquí se encuentra una de la más grandes comunidad de mercenarios de Planiciar: Los Socavadotes Salvajes.

Todos los habitantes conocen las normas del gobernante, el General Terno, y no las transgreden por el bien de la comunidad. Terno es conocido por sus juergas nocturnas y sus muchas mujeres.

### Rot- Hall

La ciudad de las raíces, principal procurador de algunos de los alimentos más importantes del imperio: las nutritivas raíces de los helechos azules y las deliciosas frutas de las secuoyas doradas.

Está gobernada por la Duquesa Arkima, una Gran Seguidora del culto a los Hiperbóreos, y portadora de su fe en sus viajes.

### Vallesur

Situada en las cercanías del Gran Valle Central, rodeada de los picos montañosos de la Cordillera Central, prácticamente inaccesibles. Solo se puede acceder a la ciudad por aire, o mediante el paso de la cripta, que son unos 4 kilómetros a través de grutas excavadas en la roca.

El gobernante Antoni Simon Rogers un fanático de la Tecnología y tiene realmente protegida su ciudad de ataques externos.

### Fuerte Crow

Esta ciudad, situada en el extremo norte de Niridia, es la ciudad en la que gobierna, el Hermano del Emperador Altaza, Crow Altaza, mas conocido como el Paladín Altaza, es el hermano menor del emperador, gobierna su ciudad con mano dura y su guardia negra se encarga de ello...

Esta ciudad tiene como principal recurso, la pesca y el intercambio mercantil en el mayor bazar del reino, sus habitantes, conocidos como Crowers no están muy contentos con el mandato de su Gobernante y llevan a cabo revueltas cada cierto tiempo, la verdad es q el emperador no está muy enterado de la mano dura de su Hermano Crow.

### Lordt-Hall

Este Satélite contiene el Consejo de los gobernantes, aquí es donde se reúnen todos los gobernantes atlantes, para tomar decisiones sobre el imperio, esta ciudad está gobernada por Ferbus Dronam, un Abad hiperbóreo algo loco.

### Pico del Halcón

El hogar de Samor Altaza, el emperador. Es un lugar repleto de gente, donde se puede encontrar casi cualquier cosa.

Las leyes son rígidas y los impuestos altos, pero siempre puedes conseguir que se las pasen por alto si eres rico o de buena familia y no hay vagabundos por las noches. La guardia de la ciudad es conocida por su gran número de miembros y su gran lealtad al emperador.

Se dice que existe un río subterráneo que une Pico del Halcón con Vallesur y Rot-Hall.

### Puerta Central

Este satélite lleva su antiguo nombre, de cuando pertenecían al líder dictador conocido como el señor de las puertas, que puso a todas sus ciudades nombres con el adjetivo puerta.

Ahora es gobernada por un alto cargo hiperbóreo, el cardenal Sandor. Aquí se pueden encontrar fábricas de producción de armamento y cristales de poder para las monturas prehistóricas.

### Fuerte Knigth

El fuerte situado en el extremo sur de Niridia, protege la isla de las invasiones de Buc, un gran puerto y una gran flota se encargan de ello, el gobernante Groder Exius, el comandante en jefe de la legión imperial.



### Capanoa.

Esta isla, de menor tamaño que Niridia, es un lugar salvaje y despoblado, habitado únicamente por la gran ciudad de Nosarroa. Durante siglos, el Imperio Atalante ha mantenido una fuerte puja para extender sus dominios sobre la isla de Capanoa, pero los habitantes de Nosarroa han logrado evitar una y otra vez los envites del Imperio.

#### Nosarroa

Nosarroa es la única muestra de civilización de la isla de Capanoa. La ciudad es una muestra exquisita de una arquitectura ya olvidada donde las columnas hexagonales y los relieves tienen un gran protagonismo. La ciudad en sí, es un gran hexágono fuertemente amurallado.

Los nosarrienses, físicamente, son mucho más semejantes al antiguo hombre de Cro Magnon que a los estilizados atlantes, por lo que se podría decir que comparten la misma raza que los habitantes humanos del continente de Pelucidar, situado un poco más al Sureste de Capanoa. Antigua tribu nómada, los nosarrienses han perfeccionado durante siglos el arte de la doma, mediante la cual han logrado domesticar una gran variedad de bestias prehistóricas, y usarlas como monturas. Gracias a eso su potencia militar es enorme, y ni siquiera El Imperio ha logrado doblegarles.

### Archipiélago del bucanero.

Este archipiélago, formado por 6 islas de poco tamaño, es perfecto para ocultar la flota de los bucaneros, en la isla central de las 6 se encuentra la ciudad de Buc Den, las islas están poco pobladas, casi no hay un solo dinosaurio en el archipiélago. Esta justo al sur de Niridia, cerca de Fort Knighth.

#### Buc Den

Este Satélite sin Gobernante, al menos impuesto por el emperador, se encuentra en Archipiélago de los Bucaneros, justo al sur de Niridia.

Antiguamente Buc Den era una prisión, donde se enviaban a los más altos transgresores del Gran Imperio Atlante, no obstante, hace un par de siglos, se perdió contacto con la ciudad de manera misteriosa. Poco después, Buc Den resurgió como una ciudad independiente del imperio y un nido de piratas y forajidos.

Si quieres un Buen barco para dirigirte a alguna isla, aquí podrás encontrarlo, pero sinceramente yo me lo pensaría dos veces, ya que a su secreto Gobernante, el maestro Arrotish, no le gustan mucho las visitas de extranjeros.





La única manera de llegar a las islas del archipiélago es por mar, ya que las fuertes corrientes de aire hacen completamente imposible el vuelo mediante bestias prehistóricas. No obstante, por causas realmente desconocidas, ningún barco atlante consigue jamás llegar a su destino, y siempre terminan chocando contra los arrecifes de alguna de las otras cinco islas, que están completamente deshabitadas.

### **Isla Olvidada.**

Esta isla situada al oeste de Niridia, tiene como parte de su geografía un gran conjunto de montañas, en el más alto pico, junto a unos acantilados al Norte de la isla, se sitúa la ciudad-estado de Whithill.

### **Ciudad de Whithill**

Esta ciudad es el centro militar más grandes del imperio atlante, el cartel general de la Legión Imperial, Gobernada por Agusteng Monblanch, General militar de la legión.

Whithill posee un gran puerto y un imponente astillero alojados en las enormes grutas del acantilado que dan al océano cuando sube la marea. Desde allí, continuamente parten numerosas expediciones hacia las misteriosas tierras de Pellucidar y de Isla Calavera.

### **Isla de la Lanza.**

Al noroeste de Capanoa y al Sureste de Niridia, esta isla con forma alargada contiene lo suficiente en lo que a naturaleza se refiere como para no permitir la vida de dinosaurios y si la de los hombres, mucha playa y mucha arena. La ciudad Punta de Mar está el centro.

### **Punta del mar.**

Este satélite está situado en una isla entre la Niridia y la Capanoa, aquí fue donde se libró una de las mayores carnicerías marítimas de la historia. Miles de Naves tripuladas por ambos bandos se enfrentaron en las costas de esta isla, millones de personas murieron aquí.

La fundación de este satélite es extraña, ya que se fundo 100 años después de la gran batalla. Los familiares de las victimas Iván viniendo e iban dejando flores a los difuntos, y algunos empezaron a construir casas aisladas en los parajes de este esplendido lugar. 100 años después, el emperador les dio permiso para fundar una ciudad. Recordando la feroz tormenta de aquella noche de verano en la que millones de personas se fueron a un mundo mejor, se la nombro Punta del Mar.

El gobernante es un hombre de tez morena que se hace llamar Sakim. Si te gustan los cocos y la playa, la tranquilidad fuera del alcance de los dinos y de las ciudades, este es tu sitio, es el lema del Gobernante.

### **Archipiélago de la serpiente.**

Este conjunto de islas situado entre la Isla de la Lemuria y Capanoa. Es virgen, pero es virgen por que solo contiene rocas, ya que es de origen volcánico. A partid de la Edad Media floreció en la isla una nueva ciudad estado: Última Tule.

### **Última Tule.**

Ciudad, o más bien aldea, de origen escandinavo. El estudio arqueológico realizado por diversos expertos constata que su origen es mucho más reciente que el resto de Planiciar, del 634 después de cristo aproximadamente. La única explicación plausible es que Última Tule realmente existió en la superficie terrestre y que, a causa de algún fenómeno espacio-temporal fue trasladada al interior de planiciar.

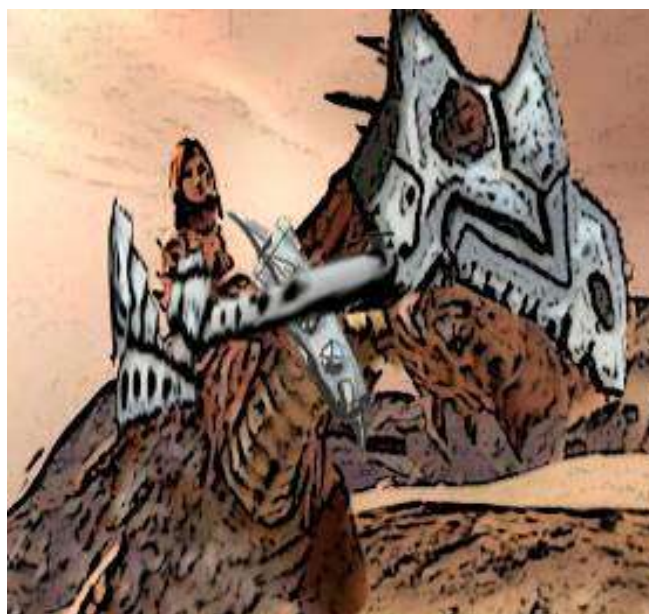
Sus habitantes son vikingos, como los de antaño, amantes del buen vino y de la guerra, y sobreviven en tan inhóspito paraje gracias al saqueo y a la pesca.

### **Isla del Cangrejo.**

Situada al Norte de Lemuria, esta isla de arena es conocida por sus enormes cangrejos, y por ser un territorio en el que jamás llega la luz, ya que la Isla está completamente inmersa en el Territorio Umbrío de Planiciar.

### **Muro del Misterio.**

Existen la leyenda que en el centro de la isla del cangrejo hay una misteriosa ciudad abandonada, completamente fortificada por un inmenso muro, pero nadie parece saber dónde está.





### Lemuria.

Lo que queda del antiguo continente Lemurio. Devastado por el cataclismo que hundió la Atlántida, parece ser que, de algún modo, parte de su territorio fue transportado dentro de Planiciar. Sus habitantes, los Lemurios, han involucionado a un grotesco, y numeroso, grupo de simios sanguinarios.

Está situada al Noreste de Capanoa y al Este de Niridia/Neo Atlantis. Esta isla casi despoblada es un gran centro para la reproducción de bestias prehistóricas, esta repleta de estas, y sus frondosas selvas evitan casi cualquier intento de explorar esta tierra.

Dentro de Lemuria existe toda una serie de montañas, lagos y grandes ríos, no obstante, la falta de vida civilizada en la zona ha evitado que estos sean nombrados, cuanto menos explorados, por nadie.

### Mar de los Sargazos.

Gran extensión oceánica, al Oeste de Capanoa, cuyas corrientes marinas son controladas por misteriosas fuerzas electromagnéticas, de origen desconocido. Este fenómeno ha provocado, a su vez, dos singularidades.

Por un lado, toda la región está fuertemente poblada por algas y líquenes marinos, los cuales forman atolones vegetales increíblemente densos y voluminosos. Estas islas vegetales han sido pobladas con el transcurrir de los siglos por toda clase de criaturas, desde enormes cangrejos carnívoros a gigantescas tortugas marinas, pasando por plesiosauritos, cocodrilos marinos y otros reptiles prehistóricos, que usan la protección de las algas para anidar.

Por otra parte, los misteriosos fenómenos electromagnéticos del lugar causan, de vez en cuando, la ruptura del tejido espacio-temporal de Planiciar, provocando una abertura en la burbuja y creando un portal hacia la superficie. Como consecuencia de ello, multitud de navíos de todas las nacionalidades y épocas de la Tierra han zozobrado en el Mar de los Sargazos y, en la actualidad, toda la región parece un fantasmagórico cementerio marítimo, poblado precariamente por los supervivientes de los naufragios, que se han visto obligados a malvivir en un estado de barbarie y primitivo salvajismo.

### Hiperbórea.

La Hiperbórea es una tierra donde no se pone el sol, por lo que se puede ubicar en las regiones árticas del

planeta (aunque algunas la ubican en el centro del planeta según la tradición de la tierra hueca). Los habitantes de esta tierra, llamados los hiperbóreos, están dotados de gran inteligencia y se les suponen inmortales. Se cree que algunos habitantes de hiperbórea estuvieron en contacto con nosotros durante la época de la Grecia Clásica, y es posible que influenciasen en nuestra arquitectura y escritura. Justo en el centro de la isla se encuentra un lago artificial, y en su interior, la ciudad fortificada de Saraiga.

### Saraiga.

La ciudad de las maravillas, situada en Isla Estrella que, a su vez, está situada en el lago del Destino. Esta completamente fortificada y todos sus edificios son de cristal.

Esta ciudad es el mayor centro de fe de Planiciar, o al menos del Gran Imperio Atlante, ya que es el punto donde se sitúa la mayor Catedral de Todo el continente, regida por la Orden de los Hiperbóreos, o, como ellos se llaman a sí mismos, Los Santos Inmortales. Además, aquí también se puede encontrar la única biblioteca conocida de todo Planiciar, aunque solo los más selectos hiperbóreos tienen derecho a visitarla.

En la ciudad solo hay dos clases de habitantes: los elitistas hiperbóreos, que son una clara minoría, y Los Inmaculados, un grupo selecto de atlantes, escogidos y educados desde niños, para que sirvan a todos sus caprichos.

Entre los atlantes se considera un honor ser escogido como Inmaculado, por lo que los hiperbóreos tienen derecho a escoger a quien deseen como sirviente todo el tiempo que deseen.

Se requiere de un permiso especial para poder entrar a la ciudad, y ni siquiera el emperador del imperio atlante puede pisarla sin que los Altos Cardenales de la Orden religiosa den su consentimiento.

### Isla Calavera.

Al Oeste de Isla Olvidada y de Pellucidar se encuentra esta enorme isla, que más bien podría ser considerada continente, en la que las pocas veces que el hombre ha puesto los pies, solo se han visto grandes árboles y grandes calaveras de bestias prehistóricas. Sus costas son escarpadas, y sus litorales están continuamente azotados por terribles tempestades y traicioneras corrientes marinas. Esto hace que, desde el Norte, sea prácticamente imposible acceder a esta Isla. No obstante, desde el Sur, no es tan complicado hacerlo.



Isla Calavera posee dos claras divisiones en su geografía: El Valle Sombrío y la Meseta de Chállenger.

### **La Meseta de Chállenger.**

Bautizada así por su descubridor, el profesor George Edward Chállenger, aunque también se la conoce como el Mundo Perdido.

La Meseta fue, con casi total probabilidad, la primera extensión de Planiciar investigada por el hombre moderno. Conectada por una abertura en el espacio-tiempo con la selva amazónica, es descrita como un gran valle, rodeado de escarpadas montañas, una enorme extensión de selva salvaje y pantanos ponzoñosos, habitadas por toda clase de criaturas y seres de tiempos remotos. A parte de ello, el Mundo Perdido de Chállenger posee dos peculiaridades, que lo diferencian de cualquier otra región de Planiciar:

Por un lado, toda la fauna prehistórica parece pertenecer al Cretácico tardío. Al contrario del resto de Planiciar, aquí solo viven criaturas reales de tiempos remotos, no seres evolucionados o semejantes a bestias prehistóricas. La única excepción es la existencia de tribus de hombres-simios y de humanos cro-magnones, pero esto, se piensa, que es debido a que ambas tribus, en perpetua guerra, llegaron mucho después a la creación de la meseta a través de angostos pasajes situados debajo las montañas.

El otro fenómeno es muchísimo más insólito si cave. Y es que el cielo de este mundo predido es idéntico al de la superficie. En toda Planiciar, es el único lugar donde se puede vislumbrar nubes, estrellas, e incluso el Sol y la Luna. Es como si la bóveda celestial de este lugar formase un túnel a través de la corteza terrestre y llegase a la superficie.

No existe explicación plausible a estos fenómenos. La única respuesta lógica es pensar que la meseta fue transportada a la burbuja espacio-temporal mucho antes de la caída de Atlantis y de que el resto de Planiciar fuese engullida dentro. El como y el porque es un completo misterio.

### **El Valle Sombrío.**

El Valle Sombrío es una gran extensión de territorio salvaje, situado al Sur de la Meseta de Chállenger. Toda esta región es casi idéntica, en cuanto a accidentes geográficos, y a criaturas que la habitan, al continente de Pellucidar. Esta misteriosa similitud hace pensar que, en un pasado reciente, tanto el Valle Sombrío como Pellucidar estuviesen unidos por un estrecho paso, que ahora ha sido consumido por las aguas.



En esta región también existen tribus de humanos Gilaks y salvajes Mahars, sin embargo, no existe rastro alguno de los simiescos Ságots, ni que estos sirviesen en el pasado a sus amos reptiles, como ocurría en Pellucidar. Esto puede ser debido a que los Mahars de esta región son sustancialmente más violentos y autosuficientes que sus primos de Pellucidar, y su dominio sobre las bestias prehistóricas bastante mayor.

### **Isla de Caprona.**

Situada al Sur de Capanoa y al Este de Pellucidar, esta enorme isla tiene dos peculiaridades.

La primera es un enorme lago en su centro, que contiene dos islas una poblada por mulatos caníbales, más al norte, y otra, más al Sur, habitada por enormes lagartos anfibios.

La segunda es un misterioso y brillante satélite móvil. Este misterioso artefacto se mueve en torno a Caprona, dando la falsa ilusión de que en Caprona hay día y noche, al igual que en la superficie terrestre. Si no fuese por ello, en Caprona siempre sería de noche, ya que la isla está situada en el lado Umbrío de Planiciar. Nadie ha encontrado una explicación convincente a este fenómeno.

La isla en sí es una enorme selva tropical, repleta de plantas prehistóricas, ríos y lagos. En las zonas norte, sureste y oeste habitan toda clase de reptiles prehistóricos; las zonas noroeste y suroeste están dominadas por bestias antropomórficas, de aspecto vagamente humano; mientras que en la zona noreste habitan tribus de hombres de cro-magnon y neandertales, en perpetuo conflicto.



### Ávalon.

Literalmente en idioma celta, “La Isla de las Manzanas”, razón por la cual siempre ha sido confundido con el Jardín de las Hespérides de la mitología griega. Esta mítica isla se encontraba más allá de las islas Británicas y según la Mitología Celta, era el hogar de las míticas hadas. Si tenemos en cuenta la mitología, es plausible pensar que en el pasado existió una grieta espacio-temporal entre Ávalon y Gran Bretaña.

Nadie sabe que es Ávalon exactamente, ni donde se encuentra. Algunos creen que es una puerta hacia otro mundo poblado por espíritus y seres sobrenaturales, otros opinan que es una leyenda, mientras que unos pocos creen que es el hogar actual de Yumarrak el alquimista.

Los pocos que han estudiado los mitos, creen que está situada en las Islas Desconocidas, al Oeste de Pellucidar, pero las fuertes corrientes marinas hacen imposible una exploración para poder confirmarlo.

### Tamba Tanga

Tamba Tanga es el nombre que le dan los habitantes de Pellucidar al Territorio Umbrío, al Lado Oscuro de Planiciar.

Tamba Tanga es aquel territorio de Planiciar donde la luz artificial de Planiciar no llega. Regiones llenas de misterio y leyenda, su sola mención suele provocar temor en los corazones más valientes. Ni atlantes, ni Mahars ni Gilaks se atreven a explorar estos territorios malditos. Las diversas razas de hombres salvajes y bestias, debido a las penurias de su vida ordinaria, ni siquiera tienen la oportunidad de acercarse a ellas.





## CAPÍTULO 2

# CREACIÓN DE PJS.

**Descripción:** lo que es el personaje (medico, guerrero, soldado, etc.)

**Motivación:** el código moral del PJ, y su forma de actuar.

**Personalidad:** cómo es el personaje a los ojos de los demás (arrogante, impulsivo, etc.)

**Raza:** Como idea general, los personajes serán seres humanos de la superficie que han terminado en Planiciar por un motivo u otro. Si deseas cambiar eso, puedes escoger una de las razas que describimos en el apartado "razas de planiciar"

### Características.

También conocidas como atributos principales. Son números que se usan para definir el estado físico y mental del personaje. Determinan el potencian inicial, genético, de nuestro personaje.

- A nivel cero o inferior: El personaje no tiene ese atributo, y no puede realizar acciones asociadas con él. Si un PJ posee un valor de cero o menos, será obligatorio obtener puntos de algún sitio para subirlo al menos a nivel 1.
- A nivel 1 se es un inútil total. Se fallarán automáticamente todas las tiradas relacionadas con dicho atributo cuya dificultad sea de 10 o superior.
- A nivel 2 el personaje es torpe o discapacitado. Como el caso anterior, pero la dificultad es 16 o superior.
- Los niveles 4 y 5 se consideran lo normal en un personaje realista. El nivel estándar para un humano ordinario.
- Los niveles 7 y 8 son el máximo para un humano realista, propio de atletas y científicos.
- Los niveles 9 y 10 son casos extraordinarios y reflejan el pináculo del potencial humano.
- Para poder tener atributos entre los niveles 11 y 15 se ha de ser claramente sobrehumano, como algunos animales, personajes propios de la épica fantástica o criaturas sobrenaturales.
- Los niveles superiores a 20 son para superhéroes muy poderosos, entidades cósmicas y dioses.

**Fuerza (FUE):** la potencia muscular del personaje.

**Destreza (DES):** la medida de los reflejos, la coordinación y la velocidad.

**Constitución (CON):** determina la resistencia física del personaje.

**Percepción (PER):** el nivel al que trabajan los sentidos del personaje.

**Habilidad (HAB):** la destreza manual y capacidad de usar objetos.

**Inteligencia (INT):** es la capacidad bruta, para aprender, razonar y recordar.

**Carisma (CAR):** lo imponente o seductor que resulte el personaje.

**Voluntad (VOL):** refleja la firmeza de su carácter y su determinación.

Los personajes principales empiezan con todos sus atributos a nivel 7, mientras que los personajes secundarios los tienen a nivel 4.

La única manera de subirse un atributo es restar niveles a otro. Así, por ejemplo, podemos restar 3 puntos en Inteligencia y sumárselos a Fuerza.

Solo se puede tener un atributo por encima de 10 si la **raza** o el **arquetipo** del personaje tienen un bono en dicho atributo. Así mismo, las penalizaciones por raza también se aplican al máximo posible. Por ejemplo, si una raza tiene una Fuerza +4 y Carisma - 2, el límite máximo estará en 14 para Fuerza y 8 para Carisma.

### Características derivadas.

Se calculan a partir de las anteriores, y reflejan aspectos variables a lo largo del juego.

**Vitalidad:** CON x6 (x2 en el caso de personajes secundarios). Son los puntos de vida de un PJ, y mide su resistencia al daño físico letal (quemaduras, disparos, etc.). Los modificadores de vitalidad, se suman o restan a CON, antes de calcularla.

**Aguante:** (VOL+CON) x6 (x3 en personajes secundarios). También llamado Aturdimiento. La fatiga física y la resistencia ante contusiones.

**Puntos de Drama:** Son una serie de puntos que sirven para realizar heroicidades. Los personajes jugadores empiezan con tres Puntos Dramáticos. Los personajes no jugadores no poseen de Puntos de Drama.



**Defensa (DC):** Destreza + habilidad de Pelea (se explica más abajo) +6. Determina lo difícil que es de dañar el personaje en combate.

### Dimorfismo sexual.

Por regla general, los machos de los mamíferos terrestres suelen ser más corpulentos y fuertes físicamente que sus homólogos femeninos.

Dino Wars es, básicamente, un homenaje al género de aventura Pulp, donde varoniles personajes sudaban y se arriesgaban en aventuras imposibles, y competían por el favor de hermosas mujeres (y viceversa, que aquí sexismo ninguno).

Si deseáis ser consecuentes con las novelas y películas del género pulp y, de paso, moderadamente realistas, puedes aplicar esta regla: **Todo personaje femenino resta -2 en Fuerza y Constitución, y suma +2 en Destreza y Carisma.**

Esta variación se aplica tanto a personajes principales como secundarios, y a cualquier criatura homínida que decidáis crearos para la partida.

Si el personaje pertenece a una raza que posea modificadores en sus atributos, estos se aplican después de esta norma. Y, sobre todo, no olvidéis lo que ocurre si algún atributo queda por debajo de nivel 3.

## Habilidades.

Las habilidades muestran el progreso y la experiencia acumulada de nuestro personaje.

Todo personaje principal comienza con 50 puntos de generación de personaje (PG) para repartirlos entre sus habilidades (pasar de 1 a 4 serían 4 PG). Los personajes secundarios solo cuentan con 20PG.



Algunas razas cuestan cierta cantidad de PG poder jugar con ellas, ya que cuentan con ventajas especiales. Y, más adelante, daremos una lista con Trasfondos que también pueden consumir u otorgar PG adicionales. Estas variaciones en el cómputo de PG pueden hacerse antes o después de empezar a adquirir niveles de habilidades, a gusto de cada uno.

El máximo que puede alcanzar un personaje en una habilidad es el nivel 15, sin embargo, sobre todo si vais a jugar una campaña larga, es aconsejable dejar el máximo inicial en 6, para que los personajes tengan un margen para crecer.

### Las habilidades naturales.

Son aquellas que todos los personajes tienen. Tienen una puntuación inicial de 3.

**Alerta:** para medir la iniciativa, evitar sorpresas y presentir los eventos.

**Atletismo:** resistencia física y la capacidad de moverse y esquivar.

**Concentración:** para estar atento, evitar tentaciones y no caer en engaños.

**Educación:** conocimientos de historia, idiomas, matemáticas, etc. Varían según la vida que haya llevado el personaje (un vagabundo sabrá de las calles y un erudito de bibliotecas).

**Pelea:** para pegar de lo lindo usando los puños.

**Persuasión:** regatear, convencer, negociar, etc.

**Puntería:** para lanzar cosas y usar armas de fuego menores.

**Sigilo:** pasar desapercibido, ocultarse y hacer cosas sin que nadie se entere.

### Habilidades comunes.

Son las habilidades que aprendemos a lo largo de nuestra vida, comunes tanto para habitantes de la superficie como para nativos de Planiciar. Comienzan a nivel 0.

**Acrobacia:** para realizar piruetas, malabares y contorsionismo.

**Actuar:** para representar un papel, actuar como otro, disfrazarse.

**Coraje:** para evitar el miedo.

**Subterfugio:** para engañar, mentir y aprovechar las leyes en tu beneficio.

**Investigación:** búsqueda de indicios de forma consciente.



**Intimidar:** meter el miedo a los demás.

**Etiqueta:** para desenvolverse en entornos sociales y seducir.

**Liderazgo:** para poder controlar a las masas o dirigir un ejército.

**Mano torpe:** uso de objetos con la mano torpe.

**Navegar:** Para manejar embarcaciones y orientarse en alta mar.

**Ocultismo:** conocimientos sobre ciencias ocultas, criptozoología, y rituales. Se utiliza para comprender y manipular cualquier clase de lenguaje o artefacto exótico encontrado en Planiciar.

**Psicología:** para saber cómo piensan los demás. Permite manipular el subconsciente, averiguar mentiras o reparar enfermedades mentales.

### Habilidades de supervivencia.

Aquellas que se aprenden solo viviendo en entornos salvajes. Al comenzar la partida, solo las pueden tener los nativos de Planiciar, posteriormente, durante el juego, pueden adquirirla todos los personajes.

**Artesanía:** abarca cosas como carpintería y herrería.

**Animales:** para tratar con animales.

**Supervivencia:** búsqueda de alimento y refugio, rastrear y sobrevivir donde sea.

**Luchar:** uso de armas blancas rudimentarias, como lanzas y mazas.

### Habilidades extranjeras.

Son habilidades que pueden aprender durante su vida los habitantes de la superficie, por lo que solo están disponibles para este tipo de personajes.

**Artillería:** uso de armas pesadas.

**Ciencia:** nociones de, química, biología, y el análisis de sustancias. En una ambientación fantástica, sirve para examinar y utilizar artefactos exóticos.

**Conducir:** manejar vehículos comunes.

**Disparo:** uso de armas con gatillo.

**Dirigir, Pilotar:** para usar vehículos aéreos.

**Mecánica:** La manipulación y mantenimiento de mecanismos, vehículos y sistemas de seguridad.

**Medicina:** para atender la salud de los demás, de forma profesional.

## Trasfondos.

Los trasfondos son peculiaridades que puedes adquirir para personalizar a un personaje. Una casa, una ceguera, un arma, son ejemplos de trasfondos.

### Ventajas.

Peculiaridades positivas del personaje. Cuanto mejor sea, más PG cuesta obtenerla.

**Aliado.** 3PG x Nivel. Tienes un aliado que te será fiel. A nivel uno, será una persona corriente; a nivel 2 alguien preparado o medianamente influyente; a nivel 3 será alguien realmente importante.

**Sin dolor.** 5PG El personaje no sufre penalizaciones a causa del dolor de las heridas.

**Alto.** 3 PG. El personaje es especialmente alto (más de 1,80). Tiene +1 en Constitución, solo aplicable al cálculo de vitalidad, y su movimiento base es de 1,2.

**Ambidiestro.** 4 PG. Se anula la penalización de -3 por acción múltiple cuando se usen las 2 manos a la vez.

**Audaz.** 2 PG. +2 al CAR si tomas la iniciativa.

**Atributo mejorado.** 5PG x Nivel. Por cada nivel adquirido, se mejora un nivel uno de los atributos principales del personaje, así como cualquier característica derivada del mismo.

**Casanova.** 2 PG. +3 en las tiradas de seducción contra el género opuesto.

**Contactos.** 1 PG x nivel: Un contacto es alguien que puede ayudar al PJ en cosas pequeñas que no entrañen demasiado riesgo. Por cada nivel, se gana un informador.

**Cortés.** 2 PG. +2 al Carisma con los invitados.

**Dedicado.** 2 PG. +2 a VOL cuando sigue una causa.

**Lazo familiar.** 3 PG. La familia del personaje está muy unida. Si un personaje se encuentra en apuros puede contar con la ayuda total de sus familiares.

**Logia.** 4PG cada nivel. El personaje pertenece a un grupo hermético, gremio o tribu, y puede beneficiarse de sus recursos y contactos.

- Nivel 1: Grupo a nivel local, como un gremio de artesanos.
- Nivel 2: Grupo importante de información, como un canal de televisión, o una tribu salvaje.
- Nivel 3: Grupo internacional de carácter público, como una ONG.
- Nivel 4: Agente secreto. Tienes a un gobierno a tu disposición.
- Nivel 5: Secta oculta y elitista que manipula los hechos a escala mundial.



**Membresía.** 5PG cada nivel. El personaje posee un cargo público o jerárquico, el cual puede explotar en su beneficio.

- Nivel 1: Policía local, alguacil, etc.
- Nivel 2: Juez, diputado, chamán de la tribu.
- Nivel 3: Alcalde de una prisión, jefe de un buffet de abogados, hijo del jefe.
- Nivel 4: Alcalde importante, como el líder de una tribu.
- Nivel 5: Ayudante del presidente, emperador.

**Superviviente.** 3PG. El personaje ha habitado con anterioridad en ambientes exóticos. Si se trata de un habitante de la superficie, podrá adquirir habilidades de supervivencia desde el comienzo; si es un nativo de Planiciar, podrá adquirir habilidades extranjeras desde el comienzo. Para tener este trasfondo, es preciso narrar una historia adecuada donde expliquemos porque nuestro personaje sabe lo que sabe.

**Sentido agudo.** 2 PG. Con este talento el personaje gana una bonificación de +2 en Percepción para todas las tiradas relacionadas con un sentido (oído, vista, olfato, etc.).

**Sueño ligero.** 3 PG. El personaje se despierta con una facilidad pasmosa, haciendo muy difícil sorprenderle por la noche. Los que quieran acecharle mientras duerme tienen una penalización extra de -4.

**Mascota.** 6PG. Tienes un animal amaestrado. Crea la ficha del animal como un PNJ secundario. El animal es controlado por el DJ, pero te será fiel.

### Desventajas.

Lo contrario a las ventajas. Escogerlas otorga PG extras al personaje.

**Altivo.** 2 PG. Carisma -2 entre personas de rango inferior.

**Arrogante.** 2 PG. Voluntad -2 cuando se es insultado.

**Bajo.** 3 PG. El personaje es especialmente bajo (menos de 1,50). Tiene -1 en Constitución, solo aplicable al cálculo de vitalidad, y su movimiento base es de 0,8.

**Cleptómano.** 2 PG. El PJ tiene el hábito de robar cosas llamativas y de poco valor de forma compulsiva (2 ó 3 veces por partida). Para controlarse durante una escena hay que superar una tirada de VOL + Concentración de dificultad 25.

**Código.** 3 PG x nivel. El personaje sigue un código de comportamiento que limita sus acciones. Cada nivel supone una penalización de -2 en las situaciones

donde se desobedezca dicho código, así como en las tiradas para tratar de evitar cumplir las directrices del código.

**Cojera.** 4 PG. El personaje tiene lesionada una pierna y pierde por ello la cuarta parte de su movimiento, sea del tipo que sea, excepto volar, en el caso de que pueda.

**Deber.** Similar a Código, pero relacionado con una profesión o condición social.

**Locura.** 3 PG x Nivel. Para representar enajenación, pánico, esquizofrenia o cualquier otra enfermedad mental que se te ocurra. Una vez por partida, el PJ sufre un ataque de esquizofrenia o locura, que solo se puede reprimir con una tirada de VOL + coraje a dificultad 12. Por cada nivel adicional, se añade un ataque más y la dificultad sube en 3 puntos. Este trasfondo sube automáticamente de nivel si el PJ pierde varios puntos de razón.

**Manco.** 4 PG. -4 en las tiradas que requieran ambas manos.

**Patoso.** 4 PG. El PJ tiende a caerse, tropezar, etc. -2 a todas las tiradas de atletismo.

**Pasado o secreto oscuro.** 3PG x Nivel. El personaje posee antecedentes, ha cometido en el pasado algún crimen, o posee alguna información u objeto que le puede acarrear problemas. A nivel uno serás un criminal a nivel local; a nivel 2 serás buscado a nivel nacional; a nivel 3 medio mundo te estará buscando.

**Órdenes.** 3 PG x nivel. Una organización superior te da órdenes estrictas. Funciona igual que código.

**Rebelde.** 2 PG. -2 en Voluntad cuando recibe órdenes.

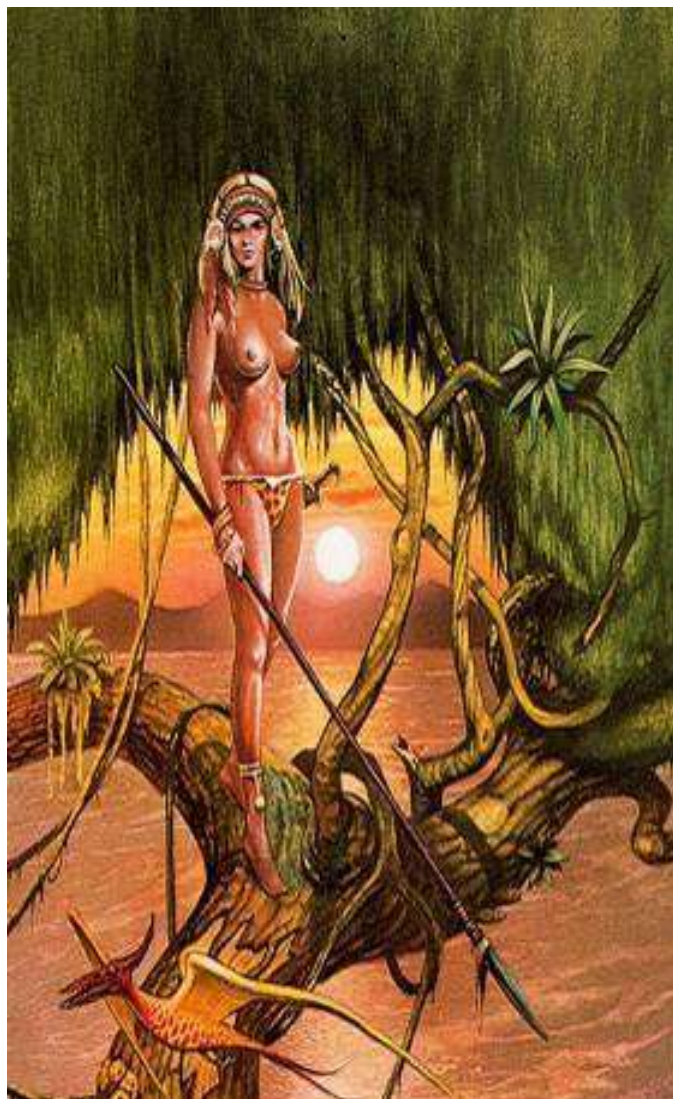
**Tímido.** 3 PG. -2 a Carisma e Inteligencia en presencia de extraños.

**Tuerto.** 6 PG. Al personaje le falta un ojo. -3 en todas las tiradas relacionadas con la vista.

**Vanidoso.** 4 PG. -2 en Destreza y Habilidad cuando se es adulado.

**Venganza.** 3 PG x nivel. Alguien te quiere hacer daño por algún motivo. A nivel uno será un solo enemigo. A nivel cinco, una mega organización de escala mundial.





## Arquetipos.

Los arquetipos son el estatus básico del personaje, lo que se ve de él a simple vista. En este juego, los usamos para reflejar los clichés y personajes típicos de las historias de aventuras. Pero ojo, los arquetipos no son más que unas plantillas genéricas con las que construir el personaje, una mera base, es el jugador el que termina perfilando a su personaje.

Un arquetipo tiene cinco parámetros:

**Prehistórico:** La descripción general del arquetipo, enfocada a personajes indígenas de Planiciar.

**Clásico:** La descripción general del arquetipo, enfocada a personajes de la superficie terrestre clásicos, Pulp, propios de comienzos del siglo XX.

**Futurista:** La descripción general del arquetipo, enfocada a personajes de la superficie terrestre durante el siglo XXII o posterior.

**Beneficios:** Obtener un Arquetipo te da una serie de ventajas, por valor de 9PG. Como todos los personajes de este juego poseen un arquetipo, no es necesario restar dicha cantidad a nuestro personaje (otra cosa sería si decidierais hacer crosvers con otros juegos de C-System).

**Modificadores:** Las variaciones a la ficha del personaje que se producen al escoger el Arquetipo.

### Explorador.

**Prehistórico:** Los exploradores de Planiciar son los cazadores y rastreadores, aquellos miembros de las tribus y aldeas especializados en rastrear y capturar presas. También entrarían aquí cualquier otro personaje de una raza más civilizada, como la atlante, pero que, por algún motivo, viva fuera de las murallas de las ciudades más pobladas.

**Clásico:** La imagen del explorador aventurero es un tópico de la aventura clásica. Contratados generalmente por algún filántropo, son los encargados de guiar y asesorar al resto del grupo una vez pisan la Tierra Salvaje. Generalmente son individuos cultos y experimentados, que, por algún motivo, han decidido abandonar la comodidad de la vida civilizada y se pasan todo el tiempo viajando por recónditos parajes.

**Futurista:** Individuos experimentados y adiestrados para vivir en entornos salvajes. Generalmente son personajes que conocen muy bien el terreno por el que parte inicialmente la expedición, autóctonos de la región de la superficie por donde se tratará de acceder a Planiciar.

**Beneficios:** Los Exploradores comienzan con las habilidades Supervivencia y Coraje a nivel 3, y con un +3 en su habilidad de Puntería o Disparo (en función de si el personaje es nativo de Planiciar o un personaje de la superficie).

Modificadores			
<b>Fuerza:</b>	+0	<b>Voluntad:</b>	+0
<b>Constitución:</b>	+1	<b>Habilidad:</b>	-3
<b>Inteligencia:</b>	-1	<b>Carisma:</b>	+0
<b>Percepción:</b>	+3	<b>Destreza:</b>	+0

### Delegado.

**Prehistórico:** Delegado son los personajes de alto rango o noble linaje de Planiciar. Nobleza Atlante, altos generales Nosarrienses o los jefes de una tribu de salvajes. Se distinguen del resto de nativos por su porte distinguido y, muy a menudo, arrogante y altivo. Son personajes acostumbrados a mandar y a liderar a sus semejantes.



**Clásico:** El Delegado clásico es ocupado por el puesto del filántropo o mecenas del grupo. El típico señor o señora encargado de financiar la expedición hacia la tierra salvaje de planiciar. Retrata de individuos altivos, pero educados, generalmente de prestigioso linaje o familia adinerada. Versados tanto en situaciones sociales como en duelos clásicos para defender su honor, suelen mantener sus buenos modales incluso en las situaciones más exasperantes.

**Futurista:** El Delegado en tiempos futuristas representa al jefe de campaña, al personaje que hace de enlace entre los altos mandos y los miembros de la expedición. Suelen ser individuos con los pies sobre la tierra, siempre pendiente de que todo salga según lo planeado.

**Beneficios:** Los Delegados comienzan con las habilidades Lucha, Etiqueta y Subterfugio a nivel 3.

#### Modificadores

<b>Fuerza:</b>	-1	<b>Voluntad:</b>	-2
<b>Constitución:</b>	-2	<b>Habilidad:</b>	+0
<b>Inteligencia:</b>	+2	<b>Carisma:</b>	+3
<b>Percepción:</b>	+2	<b>Destreza:</b>	-2

#### Porteador.

**Prehistórico:** Los Porteadores representan a los personajes de apoyo en una expedición. Especializados en asuntos físicos, son aquellos que se encargan de las tareas más físicas, como la de cazar o defender. Aquí entrarían tanto los soldados de una ciudad atlante como los guerreros de una tribu de lemuros.

**Clásico:** El Porteador clásico es una figura tan típica como la del explorador. Incansables y trabajadores, o bien son los personajes contratados por el filántropo para ayudar a llevar equipamiento y provisiones necesarias para la expedición, o aquellos que acompañan al líder del grupo y le ayudan en su tarea.

**Futurista:** Los Porteadores en su versión futurista equivalen al miembro raso de la expedición: soldados y ayudantes a los que se le encargan toda clase de tareas. Este tipo de personajes son el músculo del equipo.

**Beneficios:** Los Porteadores comienzan con las habilidades Atletismo y Pelea a nivel 6, en lugar de a nivel 3 como el resto de personajes, y con la habilidad de Coraje a nivel 3.

#### Modificadores

<b>Fuerza:</b>	+3	<b>Voluntad:</b>	+0
<b>Constitución:</b>	+3	<b>Habilidad:</b>	-2
<b>Inteligencia:</b>	-2	<b>Carisma:</b>	-2
<b>Percepción:</b>	+0	<b>Destreza:</b>	+0

#### Experto.

**Prehistórico:** Los Expertos son aquellos personajes que poseen un conocimiento superior al resto de sus semejantes: chamanes, curanderos o técnicos especializados en la ciencia atlante. En un medio tan salvaje y primitivo como Planiciar, su consejo y sabiduría es respetada por todos.

**Clásico:** El incansable científico es otra de las figuras más clásicas de la aventura Pulp. Expertos en infinidad de materias, siempre parecen saberlo todo, o tener explicación para cualquier situación. Personajes de gran curiosidad e interés científico, muy a menudo son el motor inicial que pone en marcha la expedición al Mundo Perdido.

**Futurista:** El Experto en su versión del futuro forma parte del cuerpo técnico de la expedición. Son los ingenieros, los científicos y los médicos encargados de supervisar todo el equipamiento, reparar todas las averías y analizar todos los descubrimientos.

**Beneficios:** Los Expertos comienzan con las habilidades Medicina e Investigación a nivel 3, y con la habilidad de Educación a nivel 6 o la de Mecánica a nivel 3 (en función de si el personaje es clásico o futurista).

#### Modificadores

<b>Fuerza:</b>	-2	<b>Voluntad:</b>	+0
<b>Constitución:</b>	-2	<b>Habilidad:</b>	+3
<b>Inteligencia:</b>	+3	<b>Carisma:</b>	+0
<b>Percepción:</b>	-2	<b>Destreza:</b>	+0

#### Pícaro.

**Prehistórico:** El Pícaro representa al personaje avisado y oportunista de una comunidad, especializados en sacar provecho de cualquier situación y de quitarse de en medio si es preciso.

**Clásico:** El Pícaro clásico suele representar al miembro más joven de la expedición, generalmente compañero del explorador o contratado por el filántropo para que se encargue de alguna tarea menor (ayudante, sirviente, reportero, etc.).

**Futurista:** La descripción general del arquetipo, enfocada a personajes de la superficie terrestre durante el siglo XXII o posterior.

**Beneficios:** Los Pícaros comienzan con las habilidades Alerta, Sigilo y Concentración a nivel 6, en lugar de a nivel 3 como el resto de personajes.

#### Modificadores

<b>Fuerza:</b>	-2	<b>Voluntad:</b>	+0
<b>Constitución:</b>	-2	<b>Habilidad:</b>	+2
<b>Inteligencia:</b>	-1	<b>Carisma:</b>	-2
<b>Percepción:</b>	+2	<b>Destreza:</b>	+3



## RAZAS DE PLANICIAR.

### Atlantes.

#### Descripción.

Descendientes directos de los atlantes supervivientes al Gran Cataclismo que sumergió bajo las aguas a la primera Atlantis.

Según su historia y mitología, un grupo de escogidos fueron seleccionados por los dioses y fueron rescatados del apocalipsis que arrasó su antigua civilización, facilitándoles un nuevo hogar aquí, en Planiciar. Los supervivientes pronto se dividieron en ocho grandes clanes que, con el tiempo, dieron lugar a la creación de las ocho ciudades estado que actualmente componen la nación de Neo Atlantis o, como ellos prefieren llamarlo, El Gran Imperio de Nueva Atlantis.

Aunque la mayor parte de su cultura y avances tecnológicos se perdieron durante el cataclismo, con el tiempo, algunos de ellos han sido recuperados y reconstruidos, dándoles a los Atlantes una gran ventaja sobre el resto de razas de Planiciar.

No obstante, la raza atlante es una raza con una tasa de reproducción sumamente lenta. Con el tiempo el mestizaje con otras razas humanas se ha hecho muy común, y eso ha provocado una división entre la población atlante.

Por una parte está el linaje de los hiperbóreos. Descendientes directos de los grandes científicos y sacerdotes que gobernaron Atlantis antes de que desapareciese debajo de las aguas. Esta casta, minoritaria, vive separada del resto del imperio en su propia ciudad, Sariga, la ciudad de las estrellas. Su linaje se ha mantenido impertérrito desde los días antiguos, y eso se nota principalmente en su piel completamente pálida, sus cabellos rubios pálidos, y sus ojos plateados. Oficialmente, los hiperbóreos son los emisarios de la voluntad divina, nunca se inmiscuyen en asuntos políticos, y solo instruyen a los demás en la verdad de la Fe. En realidad, se tratan de un grupo sectario que acumula una gran parte del saber perdido, del cual solo comparten migajas con el resto de sus congéneres, y que usan su influencia "divina" para manipular la sociedad atlante desde las sombras.

Y por otra parte, están los atlantes comunes, hijos de soldados, cazadores, artesanos y trabajadores en general. Conforman la mayor parte de la sociedad atlante, ya que, al contrario de los hiperbóreos, ellos si se mezclaron con otras razas humanas que compartían su territorio, las cuales terminaron por ser asimiladas y agregadas a la floreciente nación. Aquí también se incluirían a los nobles y emperadores de atlantis, aunque, estos últimos, siempre alegan tener parte de sangre hiperbórea en sus venas.





## Rasgos raciales.

La raza atlante es muy semejante a la raza caucásica actual, aunque especialmente esbeltos y ligeramente más altos. Atractivos, bien proporcionados, y de piel clara, los atlantes no poseen ninguna clase de vello sobre sus cuerpos, a excepción de en la cabeza.

Con excepción de los hiperbóreos, todos los atlantes son o morenos o castaños, y sus ojos rara vez son de un color diferente del azul.

### Atlantes como personajes.

<b>Fuerza:</b>	-1	<b>Voluntad:</b>	+0
<b>Constitución:</b>	-1	<b>Habilidad:</b>	+0
<b>Inteligencia:</b>	+1	<b>Carisma:</b>	+0
<b>Percepción:</b>	+0	<b>Destreza:</b>	+1

**Habilidades:** Los atlantes pueden especializarse prácticamente en cualquier tarea que pueda desarrollarse en Planiciar.

### Trasfondos raciales:

- Agallas. Debido a las radiaciones las que fueron expuestos sus antepasados, los atlantes poseen unas finas agallas, casi invisibles, en sus cuellos, que les permiten respirar perfectamente en el agua.
- Arrogantes. Debido a su educación, todos los atlantes se creen necesariamente superiores al resto de las razas de Planiciar.

**Coste en PG:** OPG

## Cultura y comportamiento.

### Sociedad.

La vida atlante podía describirse como una mezcla entre la vida en la Grecia clásica, mezclada con el feudalismo propio de la Europa medieval.

Como ya se ha comentado, el imperio atlante se componen de ocho ciudades-estado independientes repartidas a lo largo y ancho de la isla-continente de Niridia. Cada una de estas ciudades tiene como regente a una familia noble que, a su vez, son vasallas del Gran Emperador Atlante. En teoría, el título ha de pasar de padres a hijos, aunque no es raro que alguna familia rival conspire con tal de hacerse con el poder dentro de una ciudadela.

Las ciudades conforman un núcleo de seguridad y civilización en la salvaje Planiciar. Dentro, los ciudadanos suelen vivir con cierta tranquilidad, fuera, solo les espera la muerte. Por ello, es difícil encontrar asentamientos fuera de las ciudades, y casi todo el transporte se realiza por agua, en embarcaciones, o

por aire, usando animales adiestrados. Solo se realizan transportes terrestres cuando no quedas más remedio, y siempre en grandes caravanas fuertemente custodiadas.

Para los atlantes, lo más importante de todo es la posición social, las apariencias, y la ostentación de sus riquezas, y no dudan en traicionar, usurpar, y mentir si es preciso para obtener sus fines. Es precisamente esta mentalidad material, junto a su baja tasa de reproducción y a las numerosas rencillas entre ciudades, lo que mantienen a los Atlantes atados a su isla principal, Niridia, y evita que salgan en masa a colonizar el resto de Planiciar.

### Vestimenta.

Todo ciudadano atlante que se considere mínimamente respetable ha de vestir con túnica. Exhibir públicamente piernas y brazos es considerado como algo propio de la clase trabajadora, de los que deben sudar y esforzarse para asegurar su manutención, y nadie que posea un estatus social superior al de un artesano se dignará nunca a ponerse algo sin mangas o que se asemeje a unos pantalones cortos.

Las túnicas bordadas y los adornos enjoyados son comunes no solo en los ciudadanos más ricos, sino también en comerciantes, burócratas, sacerdotes y oficiales del ejército. El oro, los diamantes y la plata son relativamente comunes en todo Planiciar, por lo que no son tan valorados como otros minerales, como el Jade y la Obsidiana, que pueden alcanzar precios desorbitados.

Campesinos y demás trabajadores de bajo rango suelen ir ataviados con sencillos peplums de tela, mientras que los soldados suelen llevar corazas ligeras de metal y resistentes prendas de piel curtida que cubren solo el tronco y los hombros.

Las armaduras pesadas son muy escasas, y, generalmente, solo son usadas por altos oficiales, a modo de traje de gala, en celebraciones importantes. Esto es debido principalmente por su escasa utilidad contra las armas de energía, y, por el contrario, son demasiado pesadas y calurosas para que las tropas rindan eficientemente en el irregular y caluroso territorio de Planiciar.

El calzado y otros complementos suelen ser de piel curtida en castas inferiores, y de tela en individuos más pudientes. La seda, dado su difícil producción, alcanza precios mucho más elevados que el oro y la plata.





### Arquitectura.

La arquitectura atlante es ostentosa y provocativa, una muestra de la grandeza que debió alcanzar esta civilización cuando aún estaba sobre la superficie terrestre. El mármol y el ópalo son muy comunes en sus construcciones. Pacientes y meticulosos, los constructores atlantes son capaces de elaborar impresionantes esculturas de cristal con adornos de oro y plata engarzados.

Las torres cilíndricas y los edificios de varias plantas de marfil y cristal son casi tan comunes como las sencillas casas de una planta fabricadas con ladrillos de granito. La vivienda para un atlante es un inequívoco símbolo de su estatus, y sería imperdonable no darle el trato que se le merece.

Dentro de las viviendas es costumbre que cada habitante posea su propia habitación, aunque estén casados, y solo los más pobres renuncian a este privilegio. También son comunes las salas comunes y exclusivas para atender invitados y un patio interior, lo más amplio posible, con jardines y piscina. Los atlantes no usan ni camas ni sillas, solo mullidos cojines y mesas bajas.

Los edificios siempre están situados de forma ordenada, en amplias calles pavimentadas y con un eficiente sistema de alcantarillado. Todos los recintos dedicados a una profesión se encuentran en la misma zona, de forma que existe un barrio de artesanos, otro de comerciante, otro de albañiles, etc.

Los jardines, los baños termales y las fuentes también son comunes, sobre todo, los canales y las piscinas públicas. Los atlantes adoran el agua, y en todas sus ciudades hay tantos canales como calles, de hecho, es más común para ellos el transporte por agua que por tierra. Incluso existen canales dedicados al transporte de mercancías y otros para el tránsito urbano. Tener un canal que llegue hasta la piscina de tu casa es todo un lujo.

Las áreas más bellas y ricas están situadas en el centro y las más pobres en la periferia. Las áreas de agricultura y pastoreo quedan fuera de las murallas, y solo están protegidas por altas torretas de vigilancia, que permanecen día y noche alerta buscando enemigos y, sobre todo, las posibles apariciones de las bestias que pueblan Planiciar.

### Sub razas.

Los atlantes son una sociedad que le da mucha importancia a las líneas de sangre, pro tanto, el mestizaje con otras razas está muy mal visto, y no hay lugar para ello en la sociedad.

### Parias.

Aquellos desdichados cuya sangre atlante es demasiado débil como para ser tomada en cuenta, son fruto del desprecio y de la discriminación por parte del resto de la sociedad, y relegados a los trabajos más duros y peor pagados. Gran parte de ellos, incluso, son desterrados fuera de las murallas de las ciudades, y se ven obligados a malvivir en rudimentarias aldeas, expuestos a toda clase de peligros.

La población de sangre "impura" es una preocupación constante para los Atlantes, y se realizan cuantiosos esfuerzos para mantener "limpia e íntegra" sus hermosas ciudades.

Físicamente, se diferencia de los atlantes más puros por ser algo más corpulentos y por poseer vello facial y púbico en su cuerpo. Los personajes Parias pierden dos puntos de carisma, pero suman uno en Fuerza y Constitución.



### **Piratas de Buc den.**

Muchos de los parias marginados terminan como habitantes en la ciudad pirata de Buc Den, bien por voluntad propia o bien como sirvientes al caer en manos de los piratas. Solo los atlantes puros son tratados como esclavos, cuando no degollados directamente.

Aquí solo existen chozas de madera y calles de tierra y lodo, la ciudad siempre parece estar gobernada por la anarquía, y no hay ni fuerza del orden ni gobierno. Cada mercader y traficante se disputa los territorios, y el pillaje y el asesinato es común en la ciudad.

Sin embargo, no se discrimina a nadie: parias y salvajes conviven al lado de mercenarios y mercaderes de toda índole, y, al menos, sus habitantes tienen la posibilidad de devolver algo del desprecio que han obtenido desde su nacimiento.

### **Hiperbóreos.**

Como ya se ha comentado, los rubios hiperbóreos son la casta dominante en el Imperio atlante. Son tan selectos que poseen su propia y exclusiva ciudad.

A nivel de reglas, solo se diferencian de los atlantes comunes en lo poco dotados que están para las actividades físicas, especialmente aquellas que les hagan sudar.

### **Religión y leyendas.**

Aunque los atlantes se ufanan de ser prácticos y científicos, poseen un gran fanatismo religioso y, con el tiempo, han acuñado algunos mitos y leyendas.

#### **La Orden.**

También llamada el culto a los Hiperbóreos.

Aunque, técnicamente, los hiperbóreos representan más un orden social que un culto religioso, entre los nuevos atlantes de Planiciar está muy arraigada la costumbre de venerar y obedecer a esta raza como si fuesen infinitamente superiores al resto.

Según este culto, los Hiperbóreos son los únicos que escuchan la voz de los Expiria, los dioses del vacío y, por tanto, solo ellos tienen derecho a decidir el futuro de los atlantes.

Entre sus recursos, la Orden de los Hiperbóreos se caracteriza por tener multitud de espías y contactos, así como un ingente cantidad de fieles entre los atlantes, por tanto, todo noble y comerciante que se precie de ello procura llevarse todo lo bien que pueda con ellos, y no duda en realizar jugosas donaciones en las numerosas iglesias que La Orden ha fundado en todas las ciudades atlantes.

La Orden también posee su propia fuerza militar: Los Inquisidores del Vacío. Estos monjes, con sus doradas armaduras completas, y armas forjadas con cristales de energía, defienden la Fe con sudor y sangre.

Esta orden ha intentado imponer la Fe a otras razas distintas a los atlantes, y es relativamente frecuente encontrar "cruzadas" para llevarles la "verdadera" palabra de los dioses a las salvajes tribus de Lemurios, Turios y Hombres Bestias.

#### **El Pozo**

Un pordiosero habla de un Pozo oculto en los más profundos sótanos del castillo del emperador, en el que se guarda y alimenta sólo con carne humana un animal desconocido, con el que se ha experimentado para hacerlo crecer desmesuradamente. Este pordiosero, antaño un rico noble cuyas posesiones deseaba el emperador, dice que fue acusado injustamente para poder ser despojado de ellas. Con su anillo ornado con su emblema, logró sobornar a su verdugo para que le dejara escapar, pero no antes de ver al monstruo.

#### **La leyenda de Corteza de Acero.**

Corteza de Acero, un dinosaurio del que tan solo hablan los ancianos, era un enorme tiranosaurio que habitó las selvas de Borminia, al norte de Niridia. Su dientes afilados dejaron cientos de personas mutiladas en el reino, nadie se atrevía a darle caza... la gente iba desapareciendo cuando abandonaban las ciudades y la población huía asustada a otras zonas con menos incidentes.

Un buen día apareció un joven que se acercó a la plaza principal de Borminia y, en voz alta y clara, dijo "Por 1000 diamantes yo cazare al dinosaurio y les traere su cabeza para demostrarlo". La gente en la plaza le miro con sorpresa, luego echo a reír. Un hombre dijo "chico yo te doy lo que has pedido si realmente me lo traes", el chico se acercó al hombre y le dijo "palabra" y el hombre hizo un gesto de aprobación, el chico se marchó por donde había venido, la gente se olvidó de eso, hasta que doce días después un chiquillo llevo arrastrando la cabeza del dinosaurio, realmente era Corteza.

El chico se dirijo al hombre que le dio su palabra y extendió la mano "ahora págame" el hombre sonrió y dijo, "no tengo tanto dinero" el chico se volvió a la gente y dijo "la imprudencia de este hombre la pagareis todos" y se marchó, nunca nada se a vuelto a oír de este tema...



**Los Siervos de Yarkal.**

Un grupo minoritario dentro de la Orden de los hiperbóreos. Estos monjes, centrados siempre en el estudio y la enseñanza, son realmente unos sabios, maestros que enseñan a los campesinos a leer y escribir, hombres que custodian las enseñanzas de los dioses en sus bibliotecas.

Visten túnicas de monje púrpuras, nunca sonríen, nunca hablan sin permiso, y darían cualquier cosa por los demás.

**La espada del Valor.**

Esta arma también conocida como la hoja sedienta, fue forjada hace unos 12800 años, y ha sido portada por los descendientes de la Dinastía de Atlantis. Se decía que la espada fomentaba el valor de los sirvientes y facilitaba el control de las bestias al ser empuñada.

Actualmente, debería ser portada por el emperador, pero este le cedió el derecho a su hermano, Burcan XIII, al morir su padre, ya que el se quedaba el imperio creyó que no era justo que su hermano no tuviese nada.

Durante el último conflicto entre Neo Atlantis y Nosarroa, Burcan comandó una legión halada de pterodáctilos domados por el imperio tan numerosa que "con sus incesantes aleteos e inmensurable número solapaban la luz de los cielos". No obstante, la tentativa fracasó y la sagrada hoja desapareció.

**La Leyenda de Lobo Negro**

Dicen los ancianos de Fuerte Crow que cuando la sombra de la Luna llegaba a Fuerte Crow, se veía a lo lejos en una colina despejada un enorme lobo negro aullando. Y extrañamente, durante la noche, siempre desaparecía parte del tesoro que, por aquel entonces, el Señor Amaguis, gobernante de Fuerte Crow, guardaba celosamente en su palacio.

Y más extrañamente todavía, al día siguiente, cientos de hombres y mujeres trabajadores del campo, que pagaban unos impuestos excesivos, encontraban bajos sus almohadas cientos de piezas de oro y plata.

Cierta noche, se escuchó jaleo en palacio, justo después de oír aullar al lobo. Nunca más se le volvió a oír. A la mañana siguiente, los campesinos no obtuvieron nada.

**Gilaks.****Descripción.**

Los descendientes directos de los hombres de Cro-Magnon que sobrevivieron al Gran Cataclismo que hundió la Atlántida. Al parecer, durante la época de la primera atlantis no todas las razas estaban igual de evolucionadas, y las tribus salvajes eran bastante comunes en aquella época. Por tanto, si ciertos grupos de atlantes aparecieron en Planiciar, también es lógico pensar que sus contemporáneos salvajes llegaron aquí del mismo modo.

El nombre de "Gilaks" se lo dan a si mismos los hombres y mujeres del continente centrar, Pellucidar, en otros lugares de Planiciar se desconoce este término, aunque los atlantes, y los hombres modernos terminando por acuñar dicho termino a al hora de referirse a todos los seres humanos de hábitos salvajes.

**Rasgos raciales.**

Anatómicamente el hombre y la mujer Gilaks se diferencian muy poco del hombre y la mujer de la superficie. Su piel suele ser más bronceada por la vida al aire libre y sus cuerpos, levemente velludos y escasamente vestidos, sumamente atléticos.



Las mujeres suelen gustar de dejarse el cabello largo, y los hombres rara vez se afeitan, a pesar de poseer instrumentos artesanales sumamente afilados que podrían servir para tal cometido.

Sus ojos y cabellos suelen ser de color oscuro, siendo muy exóticos, y fruto de curiosidad y admiración, otros colores diferentes.

#### **Turios como personajes.**

<b>Fuerza:</b>	+0	<b>Voluntad:</b>	+0
<b>Constitución:</b>	+0	<b>Habilidad:</b>	+0
<b>Inteligencia:</b>	+0	<b>Carisma:</b>	+0
<b>Percepción:</b>	+0	<b>Destreza:</b>	+0

**Habilidades:** Supervivencia +2.

#### **Trasfondos raciales:**

- Incivilizados. El personaje ha tenido una vida salvaje y animal y, por tanto, no le es posible aprender habilidades modernas, como Ciencia o Dirigir.

**Coste en PG:** OPG

### **Cultura y comportamiento.**

#### **Sociedad.**

La vida de la raza Gilaks es una vida salvaje. Caza, pesca y recolección es el pan de cada día para estas gentes.

Su sociedad gira en torno a la tribu. El jefe de la tribu es escogido mediante duelos rituales de fuerza, coraje y astucia, y el título suele pasar de padres a hijos. No obstante, un cazador famoso y que se haya ganado el respeto de la tribu dando muestras de honor y coraje puede desafiar al líder de la tribu para ostentar el puesto.

Para los Gilaks el honor y el coraje es de suma importancia, más incluso que la propia vida. Un hombre o mujer que se precie de serlo jamás traicionará ni mentirá, ni dará muestras de terror o abandonará huyendo a un semejante. Los Gilaks respetan muchísimo eso, incluso entre los extranjeros.

Los puestos de guardia y la caza mayor con lanza suele ser tarea de los hombres, mientras que las tareas de recolección, pesca, y caza con arco normalmente recaen en los miembros femeninos de la tribu. Las tareas hogareñas y de agricultura, cuando las hay, suelen recaer en los miembros más jóvenes y viejos de la sociedad, sin distinción de sexos.

#### **Vestimenta.**

Simple y práctica. En el caluroso Pellucidar, donde siempre es de día, los salvajes Gilaks encuentran muy poco sentido en estar especialmente arropados.

Taparrabos y algunos arneses para portar objetos, todo confeccionado de piel curtida, es todo lo que necesitan, y muchas veces ni eso.

Brazaletes y collares de diferente manufactura suelen ser también comunes, sin embargo, para estas gentes, no suelen tener un especial valor, y muy a menudo le dan más valor a una buena arma o herramienta que a estos singulares adornos, aunque estén hechos de metales preciosos.

La excepción a esto serían las sub-razas vikingas y nosarrienses, las cuales suelen ir ataviadas con ropas de tela o cuero y cotas de mallas metálicas.

#### **Arquitectura.**

La mayoría de la raza Gilaks es de costumbres nómadas. En la búsqueda constante de alimentos, estas tribus suelen seguir a las manadas de herbívoros para cazarlos. Por consiguiente, la única muestra de arquitectura de estas gentes son las tiendas desmontables confeccionadas de hueso y piel de animales curtida.

Las tribus de mayor tamaño, aquellas lo suficientemente numerosas como para defenderse del asalto de los Sagots, terminan por asentarse en algún lugar fértil y con agua, confeccionando rudimentarias villas.

En este último caso, las aldeas suelen constar en un número determinado de chozas, generalmente una por familia, de madera y barro, protegidas por una buena empalizada.

Con el objetivo de preservar un mínimo de higiene, todos los habitantes tienen al costumbre de hacer sus necesidades fuera de la aldea, generalmente en alguna fosa dispuesta para tal cometido. En el caso de que la tribu cuente con animales domesticados, estos se encuentran en sus propias empalizadas, retirados de la zona habitable.

Para asegurar el suministro de agua, diversos grupos de porteadores se encargan de llenar numerosos odres de piel en la fuente de agua más cercana, para posteriormente llenar diversas bañeras y rústicos recipientes para el uso común de toda la tribu.

#### **Sub Razas.**

La raza humana Gilaks es sumamente prolífica y común en toda Planiciar. No obstante, como "Verdaderos Gilaks" solo se consideran así los hombres y mujeres de la isla-continente de Pellucidar.





#### **Africanos salvajes.**

Por llamarles de alguna manera, ya que su origen aparece ser similar al de los Gilaks comunes. Se tratan de los seres humanos habitantes en la Meseta de Chállenger.

Tal vez debido a la mayor radiación luminosa, los habitantes de esta región poseen una piel mucho más oscura, casi negra, y unos esqueletos ligeramente más delgados, que les da una anatomía más delgada y alta que el resto de sus congéneres.

A nivel de reglas, la única diferencia importante es que estas tribus no conocen el uso del arco, y usan en su lugar largas lanzas y escudos confeccionados con pieles curtidas.

#### **Cro-Magones cavernícolas.**

Los hombres y mujeres de la isla de Capanoa. Son menos numerosos y organizados que las tribus Gilaks de Pellucidar y para sobrevivir, prefieren ocultarse en la seguridad de las numerosas cuevas de la isla.

#### **Mestizos Atlantes y Lemurios.**

Estudios modernos indican que la raza Gilak también coexistía en territorios dominados por Atlantes, Lemurios y otras razas antropomorfas, sin embargo, debido al mestizaje, parece ser que ya no pueden ser consideradas como tal.

#### **Vikingos.**

Aunque no pueden ser considerados Gilaks como tales, estos salvajes habitantes del siglo XIII también terminaron llegando a Planiciar gracias a una anomalía espacio-temporal.

Acostumbrados a la pesca y al saqueo, la principal diferencia con el Gilak común es su mayor fortaleza (+3 en FUE y CON) y su menor perspicacia y compostura (-2 en CAR, INT y HAB).

Casi todos los vikingos de Planiciar están asentados en el archipiélago de la Serpiente.

#### **Nosarrienses.**

Los principales habitantes del Norte de Capanoa. Los Nosarrienses son, con diferencia, el grupo de Gilaks más civilizado y avanzado que encontraremos en Planiciar.

Los Nosarrienses dominan el arte de esculpir la piedra para crear edificios, y manipular los metales para crear armas y adornos, saben tejer y poseen una escritura tan buena como los atlantes. Sin embargo, desconocen el uso de los cristales de energía, la sutileza del mármol y el cristal y la belleza y comodidad de los canales artificiales.



La sociedad Nosariense, a pesar de odiarlos a muerte, es muy similar a la Atlante, aunque su mentalidad es más práctica y marcial, y sus edificios son simples casas de piedra con una o dos plantas. Esto hace pensar que tanto atlantes como Nosarrienses tuvieron un pasado común, aunque luego se mezclaron demasiado con los salvajes Gilaks, y terminaron por escindirse del Imperio.

Todos los nosarrienses son orgullosos patriotas que darían la vida por su nación, y eso se nota en su vida diaria. Es tradición que todo ciudadano, a la edad de doce años, sin distinción de sexos, pase tres años en una escuela militar, donde aprenden los principios de la lucha y a domar monturas de guerra.

A nivel de reglas, los personajes nosarrienses pierden un punto de Inteligencia y en la habilidad de Educación, pero ganan dos en las habilidades de Lucha, Coraje y Animales.

## **Religión y leyendas.**

### **El culto a los Mahars.**

Es la religión practicada por la mayoría de los Sagots y los hombres Gilaks de Pellucidar.

Para ellos, los reptilescos Mahars son criaturas celestiales, enviadas por los mismos dioses, y no dudan en tratarlos como divinidades.

Para los Gilaks, es preferible huir y ocultarse antes de enfrentarse abiertamente a los divinos Mahars. Si son capturados, nunca tratan de huir, y se dirigen sin oponer resistencia a las guaridas abovedadas de los Mahars, de las cuales nunca se sale.

### **El cortejo y rapto de parejas.**

Entre los Gilaks son comunes las gestas para mostrar valor y coraje delante del resto de la tribu. Ninguna hembra que se respete a sí misma aceptará jamás a un macho que no pueda protegerla y cuidarla ante cualquier peligro. Y si para demostrar eso hay que ir a una tribu rival y raptar a la mujer de nuestros deseos, se hace y punto, aunque eso signifique luego vérselas con toda su familia. Si el macho logra derrotar a todos sus rivales, puede quedarse con la hembra.

Otro método muy común de cortejar a una pareja es clavar delante de su choza una pica con la cabeza de una presa recién cazada. Si en el plazo de diez periodos de sueño nadie ha clavado una presa mayor, se considera que obtenemos a nuestra pareja.

No obstante, hay que andar con mucho cuidado con todo esto. Orgullosos y valerosos por igual, las mujeres Gilaks no aceptan a cualquiera, y es más que probable que un macho vago, cruel, o poco dedicado

con su pareja termine abierto en canal por el fruto de sus deseos. También es común que una cazadora abata por sí sola una gran bestia, y que se niegue a mirar siquiera a cualquier hombre que no iguale su gesta.

Y si por casualidad dos mujeres se fijan en un mismo macho, la situación casi siempre termina en disputa, bien en lucha ritual o en competición de caza. Y que no se le ocurra al macho engañarlas, o terminará con su cabeza clavada en una pica a las primeras de cambio.

Los vikingos también tienen esta costumbre, pero con miembros de otras razas humanas.

### **La leyenda de las sombras de Hastmar**

Hastmar, la sierra situada al Sur de Capanoa, alberga durante varios cientos de años una leyenda. Dicen que en el interior de sus montañas se escondía una raza de seres de enorme fuerza y gran inteligencia, aquellos seres atacaban toda persona viviente que se acercase a sus guaridas, nadie pudo contar nada sobre ellos, porque nadie consiguió volver.

El emperador de aquel entonces, envió una legión de sus mejores soldados a investigar el tema. Según dicen, lograron exterminar por completo a esos seres tras una cruenta batalla. Claro que tan solo se tiene constancia de que volviese un solo hombre, muy mal herido. Según cuenta el mito, portaba consigo un montón de túnicas con capuchón, que decía haber conseguido de los cadáveres de las bestias. Cuando iba a contar lo que había sucedido murió repentinamente.

Su cuerpo magullado y lleno de arañazos fue enterrado en el cementerio a la mañana siguiente, nunca más se volvió hablar del tema en palacio. Aun ahora hay campesinos que juran haber visto hombres con túnicas con capuchón, observando desde la distancia, esperando volver a sus andadas...

### **Culto a Odín.**

Religión casi exclusiva de los vikingos. Todo vikingo que se precie de serlo ha de morir en batalla, con el arma en su mano, ya que al morir ha de compadecer ante Odín, el supremo dios de la guerra.

Si ha demostrado valor y coraje durante su vida, el vikingo podrá acceder al Valhala, el paraíso donde se come, bebe, fornicar y lucha durante toda la eternidad. De lo contrario, solo nos espera el Hellheim, el infierno helado.

Estas creencias hacen que todos los vikingos, sin excepción, sean consumados guerreros que no le temen a nada y terriblemente feroces en la batalla.



## Lemurios y otros homínidos.

### Descripción.

A contrario de otras tierras de Planiciar, la isla de Lemuria no parece concordar ni en la naturaleza de los sedimentos ni en la antigüedad de las rocas. Todo hace indicar que una gran porción de territorio fue introducida, al completo, en Planiciar durante el Gran Cataclismo. Esto, al parecer, permitió que gran parte de las razas, edificios y criaturas de la era Precataclísmica sobreviviesen y fuesen introducidos casi intactos en la burbuja espacio-temporal. Los Lemurios eran una de esas razas antiguas, y algunos de sus miembros también sobrevivieron al holocausto refugiándose en Planiciar.

Esta teoría se refuerza con el estudio de sus ruinas arqueológicas. Todo indica que la raza Lemuria tuvo un intenso, pero breve, periodo de esplendor dentro de Planiciar. Sin embargo, toda esta raza parece que sufrió un acelerado y repentina recesión hacia un estado más primitivo y brutal.

Los Lemurios actuales son más bestias que hombres, muy semejantes a los australopithecus y neandertales que una vez habitaron la superficie terrestre. De hecho, en la actualidad, se les denomina Lemurios a todas las razas humanas involucionadas, fuese cual fuere su origen inicial.

Parece ser que el cataclismo trajo algo más que destrucción y muerte, y que solo los atlantes y la raza Gilak parecen prosperar en esta indómita tierra. No obstante, nada de esto está ni remotamente claro, y también cabe la posibilidad que todo este cambio, evolución y des-evolución empezasen dentro de la burbuja espacio-temporal, por algún motivo aún oculto.

### Rasgos raciales.

La des-evolución en los Lemurios ha hecho gran mella en sus metes y cuerpos. Con un aspecto mucho más simiesco que el hombre actual, los Lemurios se caracterizan por poseer unos brazos largos, una espalda ancha y una columna levemente encorvada. Sus cuerpos son sumamente velludos, y sus cabezas poseen una frente muy pronunciada y unas mandíbulas especialmente robustas.

La inteligencia de los Lemurios apenas les da para conocer el fuego y elaborar rudimentarios utensilios de madera y piedra. Todos los Lemurios, sin excepción poseen los ojos y el pelaje oscuro y la piel clara, aunque bronceada.

Los machos de esta raza poseen un elevado dimorfismo sexual con respecto a sus homólogas femeninas. No es raro que las tripliquen en peso y doblen en estatura. Un macho vigoroso puede alcanzar los dos metros cuarenta sin problemas. Las hembras, sin poder ser consideradas hermosas, se asemejan mucho más a los humanos corrientes, y solo las delata un tenue vello corporal en sus extremidades y su hosco aspecto.

### Lemurios como personajes.

<b>Fuerza:</b>	+3	<b>Voluntad:</b>	+0
<b>Constitución:</b>	+3	<b>Habilidad:</b>	-3
<b>Inteligencia:</b>	-3	<b>Carisma:</b>	-3
<b>Percepción:</b>	+2	<b>Destreza:</b>	+1

**Habilidades:** Supervivencia +2.

### Trasfondos raciales:

- Incivilizados. El personaje ha tenido una vida salvaje y animal y, por tanto, no le es posible aprender habilidades modernas, como Ciencia o Dirigir.

**Coste en PG:** OPG





## Cultura y comportamiento.

### Sociedad.

La sociedad Lemuria es una sociedad completamente salvaje, sin ningún resto de civilización, gobernada por un macho alfa, que es el único e indiscutible líder de la manada.

Ante todo, se valora la fuerza. Los más fuertes están en una posición jerárquica mayor que los más débiles. Y cuanto más alto estés en la jerarquía mejores alimentos comerás, y mejores hembras tendrás a tu disposición.

La vida de estas criaturas está dedicada a la caza y a la recolección. Aunque pueden vivir a base de vegetales, prefieren, con diferencia, la carne. Continuamente se lanzan partidas de caza, y las presas recolectadas son llevadas al asentamiento para, a continuación ser consumidas por los miembros de la tribu.

La tasa de reproducción de esta raza es inusualmente elevada, sin embargo, dada la alta mortalidad del estilo de vida que llevan, es poco frecuente encontrar grupos con más de cien individuos. Sin embargo, aunque es raro, es posible que varios grupos terminen coexistiendo en alguna zona propicia, como los restos de una ciudad, y que varios machos cooperen entre si para abarcar un territorio mayor.

### Vestimenta.

Algunas pieles para protegerse de las inclemencias meteorológicas y poco más.

Los Lemurios desconocen cualquier clase avanzada de elaboración, como la metalurgia, y solo trabajan con madera, pieles, hueso y roca. Aun así son capaces de elaborar hermosos collares y brazaletes para adornar sus primitivos cuerpos.

Algo especialmente valioso para estos primitivos individuos son los dientes y cuernos de bestias prehistóricas, trofeos que siempre se adjudican los mejores cazadores del grupo.

### Arquitectura.

Por las ruinas descubiertas, los antiguos Lemurios poseían unas buenas nociones sobre arquitectura. Todas sus ciudades estaban protegidas por murallas, confeccionaban sus edificios con ladrillos de barro, la mayoría de las calles estaban pavimentadas con losas de piedra, e incluso conocían las bondades de un buen sistema de alcantarillado. Todos los edificios eran de una o dos plantas, pegados unos a otros ordenadamente, y de una arquitectura bastante

similar, con excepción de palacios y templos, que solían tener forma de zigurat.

Los Lemurios poseían verdadera pasión por los grabados, los jeroglíficos y la escritura en piedra. Gracias a eso, se ha podido saber mucho tanto de su historia, como la de otras razas y momentos importantes en la historia. Las estatuas a los antiguos dioses también eran comunes, aunque la mayoría no han sido bien tratadas por el paso del tiempo.

No obstante, todo eso pertenece al pasado. La actual raza Lemuria apenas es capaz de elaborar simples tiendas de pieles y huesos, y nada recuerda de su pasado.

En ocasiones, algunos grupos de homínidos se conglomeran en alguna de las ciudades abandonadas, formando numerosas comunidades que sirve como involuntarios guardianes de los secretos que guarden en su interior; en otras, grutas y hosquedades en el terreno sirven de improvisados hogares. Otras, por el contrario, prefieren una vida nómada en las estepas, aunque son las minoritarias, debido a la gran proliferación de bestias prehistóricas.

Las únicas muestras de arte que han demostrado los actuales Lemurios son las pinturas rupestres con las que en ocasiones decoran rocas, árboles y las paredes de las cuevas.

### Sub Razas.

Las diversas sub razas de Lemurios encontradas mantienen un comportamiento muy similar al Lemurio "clásico", y solo mantienen diferencias en su aspecto físico.

#### Australopithecus.

Por llamarlos de algún modo, ya que no se sabe con seguridad si son descendientes de los verdaderos Australopithecus que habitaron la superficie, o alguna otra raza humanoide involucionada.

Son con diferencia, la raza Lemuria más involucionada. Su aspecto es tan simiesco y peludo que casi se pueden confundir con Shagots y otros hombres bestias.

A nivel de reglas, poseen un punto menos en Fuerza y Constitución que el Lemurio típico, y dos más en Destreza.

#### Titanópodos.

Lemurios de más de tres metros de altura, mucho más vigoroso y lentos que sus homólogos de menor tamaño, y bastante menos numerosos.





A nivel de reglas, poseen dos puntos menos en Destreza y Percepción que el Lemurio típico, y dos más en Fuerza y Constitución.

#### **Umbríos.**

Los Lemurios del lado oscuro de Planiciar.

Estas criaturas odian las luces brillantes y siempre viven en la oscuridad. Se diferencian principalmente del resto de Lemurios por su mayor agresividad y por sus ojos rojizos, que son capaces de captar el calor corporal que desprenden los cuerpos vivos.

#### **Religión y leyendas.**

##### **Culto a las bestias.**

Por todo Planiciar, sobre todo por las zonas más salvajes y menos influenciadas por Mahars o Atlantes, corren rumores de bestias imposibles, de criaturas deformes o de tamaños desmesurados, que a menudo son tomados por dioses o demonios.

Las supersticiosas tribus salvajes de, Caprona, Isla Calavera y Lemuria, acuciados por el terror a lo desconocido, muy a menudo rinden culto a estos seres y no dudan en realizar sacrificios rituales para apaciguar la ira de estos “demonios”.

##### **Canibalismo.**

Los Lemurios tiene la ferviente creencia que la fuerza de un individuo proviene de su carne, y que, si esa

carne es ingerida, parte de esa fuerza pasa a uno mismo.

Por ello, los Lemurios suelen ser bastante aficionados a canibalizar a enemigos apresados, sobre todo si este ha demostrado gran arrojo y vigor. Los machos Lemurios derrocados también suelen sufrir este destino a manos del nuevo macho alfa.

Las partes más deseadas son el corazón y las vísceras, auténticos manjares reservados para los mejores guerreros y líderes.

##### **Pinturas.**

Para un Lemurio, un retrato es una impresión del alma, de la misma esencia que compone una criatura, y al dibujarlos, les robas algo de esa esencia. Por ello, es común dibujar presas y enemigos antes de un enfrentamiento, con la intención de debilitar su espíritu, y facilitar la refriega.

Las pinturas también pueden servir como ídolos, frente al cual realizar sacrificios, o advertencias para otras tribus.

Huelga decir que para un Lemurio es una afrenta terrible que alguien le dibuje o tome su imagen de cualquier modo, y pueden actuar de forma muy violenta si uno se olvida de ese detalle.



## Mahars.



### Descripción.

Los Mahars son la raza dominante en la isla-continente de Pellucidar. Son pterosaurios súper-inteligentes, descendientes de rhamphorynchus del Jurásico. En la superficie, el rhamphorynchus creció hasta el tamaño de un cuervo, y fueron poco inteligentes. Pero debido a algún capricho en la cadena evolutiva de Planiciar, aquí desarrollaron gran intelecto y soporíferos poderes hipnóticos.

Los Mahars son en su totalidad hembras, al parecer, sus científicos descubrieron la forma de fertilizar los huevos químicamente, y los machos fueron suprimidos de la sociedad hace mucho.

A menudo utilizan una especie relacionada, los thipdars gigantes, los pterodáctilos de Pellucidar, como sabuesos para perseguir a los esclavos fugitivos, y animales de guardia.

### Rasgos raciales.

Físicamente, los Mahars son criaturas antropomorfas muy semejantes a pteranodones, de unos dos metros de altura, finas extremidades y un gran pico dentado. De sus axilas surgen unas finas membranas plegables que les permiten volar y planear con soltura.

Los Mahars son totalmente sordos, y se comunican telepáticamente entre sí, y mediante una forma de "musical" de entretenimiento basado en el movimiento. A diferencia de sus antepasados Jurasicos, no son solo capaces de volar, también parecen especialmente dotados para la natación.

### Mahars como personajes.

<b>Fuerza:</b>	-2	<b>Voluntad:</b>	-2
<b>Constitución:</b>	-2	<b>Habilidad:</b>	+0
<b>Inteligencia:</b>	+3	<b>Carisma:</b>	+0
<b>Percepción:</b>	+1	<b>Destreza:</b>	+2

**Habilidades:** Por regla general, los Mahars son una raza acomodada, más acostumbrada a mandar que a trabajar, por lo que sus habilidades físicas suelen estar poco desarrolladas, a parte de eso, una Mahar puede aprender casi de todo, incluso tecnología de la superficie.

### Trasfondos raciales:

- Hipnosis. Los Mahars pueden paralizar a una víctima con su mirada tantos turnos como éxitos sacados en una tirada enfrentada de VOL + Coraje.
- Alas. Los Mahars pueden volar a una velocidad idéntica a la que un ser humano corre. Usar acrobacias como habilidad para el vuelo.
- Mandíbulas. Las dentelladas de los Mahars tienen un +6 de daño, y un -2 en la tirada de ataque.
- Garras. Los zarpazos de los Mahars causan un +3 al daño
- Aspecto monstruoso. Debido a su aspecto, todos los Mahars tienen un -8 en Carisma ante individuos no familiarizados con esta raza.

### Coste en PG: OPG

### Cultura y comportamiento.

#### Sociedad.

Los Mahars mantienen una sociedad feudal, gobernada indiscutiblemente por una emperatriz hasta la muerte de esta, muy tranquila, apacible y totalmente contemplativa. Un Mahar jamás se dignará en realizar ninguna tarea física, si no que ordenará a cualquier esclavo humano, o sirviente Shagot que la haga por ella.

Los Mahars utilizan a los seres humanos (gilaks) para sus experimentos científicos, y también para servir como alimento. A pesar de pueden comer cualquier clase de carne, parece ser considerado tabú entre ellos, y solo consumen carne de razas humanoides.

Al parecer, los conocimientos Mahars son equiparables a nuestra ciencia durante el siglo XVII, aunque más avanzados en biología. Y es su hoby adquirir conocimientos y catalogar las especies de Pellucidar.



## Arquitectura.

Los únicos edificios conocidos son unas enormes bóvedas de piedra, con una gran abertura en su parte superior para que los Mahars entren volando. Dentro de ellas, existen unas grandiosas piscinas de agua caliente, y diversas rocas-nido donde los Mahars reposan plácidamente. Estos edificios-colmena también suelen poseer una pequeña entrada, oculta, para que entren los sirvientes Shagots, y diversas estancias y almacenes para que los utilicen los Shagots.

Extrañamente, los edificios abovedados donde se custodian los esclavos humanos son distintos a donde habitan normalmente los Mahars. Y estos, a pesar de que suelen estar bastante distanciados, viajan plácidamente en carruajes cada vez que desean alimentarse. Esto hace pensar que en el fondo, esta raza desprecia sus instintos carnívoros, y no quieren mancillar su lugar de reposo con las matanzas perpetradas durante su alimentación.

## Vestimenta.

Los Mahars no utilizan ninguna clase de vestimenta, solo, de vez en cuando, alguna clase de collar o brazalete confeccionado con metales y piedras preciosas de incalculable valor.

## Sub Razas.

Los mahars no cuentan con ninguna variedad ni subraza. Esto sea debido, tal vez, al férreo control genético que sus científicos han tenido durante generaciones de inseminación artificial.

La única variante son los Mahars del Valle Sombrío, en Isla Calavera, que, si bien no son una raza diferente, si poseen un comportamiento más activo y agresivo, ya que esta población no cuenta con sirvientes Shagots que les hagan todas sus tareas.

## Religión y leyendas.

### La religión de los Mahars

Los Mahars tienen un uso muy particular para los esclavos facilitados por los Shagots.

Dentro de estas bóvedas, las desafortunadas víctimas son sometidas al trance hipnótico de los Mahars y, una a una, sumergidas en grandes piscinas subterráneas. No obstante, nadie muere ahogado, ya que los Mahar se van lanzando sobre sus esclavos y los devoran vivos, poco a poco, sin que estos opongan oposición alguna ni salgan de su trance.

### La leyenda del caminante.

Entre los Mahar y los Gilaks del Este de Pellucidar existe la leyenda del Caminante. Se dice que una vez

por generación, sin previo aviso, el cielo se cubre de humo gris y la tierra queda completamente a oscuras, sin ninguna clase de luz.

Es entonces cuando El Camínate aparece. Una sombra oscura sin rostro que atrapa por igual a bestias y a hombres con sus grotescos tentáculos de oscuridad, para luego llevárselos a su guarida, situada en el centro de Planiciar, y engullirlos lentamente.

## Shagots y hombres bestia.

### Descripción.

Los Shagots son los salvajes hombres-gorila que habitan en la isla-continente de Pellucidar. Al contrario de lo que ocurre con los Lemurios, no se tratan de razas humanas involucionadas a un estado de barbarie, sino todo lo contrario, se trata de una raza de animales que ha evolucionado de forma acelerada hasta adquirir rasgos más cercanos a los humanos.

Existen diversas teorías de porque se ha dado tal fenómeno en Planiciar:

- Es probable que las diversas radiaciones producidas durante el Gran Cataclismo afectaran de diversa manera a los animales que luego viajaron a Planiciar.
- También se baraja la posibilidad de que diversas razas bestiales existiesen en la superficie, conviviendo con los humanos en el momento de la destrucción de la Primera Atlantis.
- Otros científicos, sin embargo, defienden la manipulación genética, bien por los Mahars, bien por alguna otra civilización desconocida, como la causa de tal evolución forzada.

Puede que el misterioso origen sea uno de los aquí citados, puede que no, o incluso puede que existan diversos orígenes dependiendo del tipo de hombre bestia del que hablemos, ya que lo único que se sabe a ciencia cierta es que las razas bestiales son relativamente comunes en todo Planiciar, y al igual que existen hombres-gorila, también hay hombres-lagarto, hombres-bisonte, hombres-topo, hombres-vampiro, hombres-jabalí y ovejas-gorilas.

### Rasgos raciales.

Los Shagots poseen un aspecto completamente simiesco, prácticamente son iguales a los gorilas de la superficie. La única diferencia es la longitud de sus extremidades, que guardan la misma proporción que en los seres humanos, y su columna vertebral, ya que los Shagots caminan completamente erguidos.



Al igual que sus amos Mahars, los Shagots son sordos y mudos, y se comunican entre ellos mediante gestos y danzas. No obstante, parecen tener facilidad para los idiomas, y entienden perfectamente el lenguaje de los humanos Gilaks de Pellucidar, y el inglés de las gentes de la superficie.

Suelen ser más ágiles y vigorosos que el humano promedio, y también más altos. El denso pelaje de sus cuerpos rara vez es de un color distinto del negro o el pardo oscuro.

#### Shagots como personajes.

<b>Fuerza:</b>	+2	<b>Voluntad:</b>	-2
<b>Constitución:</b>	+2	<b>Habilidad:</b>	-2
<b>Inteligencia:</b>	-2	<b>Carisma:</b>	-2
<b>Percepción:</b>	+2	<b>Destreza:</b>	+2

**Habilidades:** Supervivencia +2.

#### Trasfondos raciales:

- Incivilizados. El personaje ha tenido una vida salvaje y animal y, por tanto, no le es posible aprender habilidades modernas, como ciencia o Dirigir.
- Rasgos animales. Los hombres bestias pueden invertir PG para adquirir cualquier trasfondo destinado a la creación de dinosaurios, siempre y cuando queden bien con la descripción que se hace de ellos.

**Coste en PG:** OPG

#### Cultura y comportamiento.

##### Sociedad.

Los Shagot viven única y exclusivamente para servir a los Mahars en todo lo que necesiten. Pensar de otra manera es considerado terriblemente deshonoroso. Toda su sociedad está organizada bajo una rígida jerarquía militar con el único propósito de cumplir esa tarea.

Aunque todos los Shagots son despiadados guerreros, las tareas más hogareñas suelen estar destinadas a las hembras, menos corpulentas que los machos. Como principal diversión, están las luchas de gladiadores, pasión que también comparten con otras razas bestiales, en las cuales hacen enfrentar hombres y bestias por igual en un violento y grotesco espectáculo de sangre.

Las demás razas de hombres bestia viven de manera muy similar a los Lemurios y otros homínidos desevolucionados.





**Vestimenta.**

Los guerreros siempre van ataviados de ropas de cuero y cotas de placas mal elaboradas. Los civiles únicamente visten sencillas prendas de tela.

Se sabe que los Shagots tienen conocimientos de herrería y orfebrería, pero jamás se les ven ataviados con adornos ni nada de valor. La mentalidad austera y práctica de esta raza ve como inútiles todas esas baratijas que las demás razas usan para adornar sus cuerpos.

**Arquitectura.**

Los Shagots conviven con sus amos Mahar en sus residencias abovedadas. Como el espacio allí es limitado, en torno a estas suelen haber diversas construcciones de piedra y barro, y algún que otro tosco anfiteatro para celebrar los combates de gladiadores.

El resto de razas bestiales son aún más bárbaras, y, como mucho, son capaces de construir simples chozas con ramas y troncos.

**Sub Razas.**

A parte e los Shagots, existen numerosas razas, mitad humanas, mitad animales en Planiciar.

**Horibs**

Los grotescos hombres-lagarto que habitan los pantanos de Planiciar. Son una extraña raza de reptiles humanoides descendentes de lagartos u otros reptiles similares. Son de sangre fría, y nunca deja de crecer mientras viven, pudiendo alcanzar más de más de siete pies de altura.

Los Horibs cazan seres humanos y otras criaturas de sangres calientes como alimento para sus recién nacidos pequeños. Los Horibs siempre habitan en pantanos, y ponen sus huevos en el barro.

Extrañamente, hablan la misma lengua como Gilaks, los humanos de Pellucidar, aunque con un tono más siseante. Usan como monturas los grandes lagartos Gorobors, el animal más rápido del Mundo Interior, y su comida favorita es la carne de Gyor, el triceratops de Planiciar.

A nivel de reglas, no difieren en nada de los shagots, salvo en su estilo de vida, que es idéntico al de los Lemurios más salvajes.

**Gorbuses**

Los Gorbuses son una raza humanoide con cabello negro, piel color blanco lechoso, y grandes ojos rojos. También disponen de largos y curvos colmillos inferiores, como los de los jabalíes.

Son una raza caníbal que habitan diversos bosques de Planiciar, principalmente en el Valle Sombrío y al Norte de Pellucidar.

Los Gorbuses también comparten algún lazo misterioso con el mundo de la superficie. Sufren de visiones de una vida anterior en la que todos han muerto violentamente, y de cómo era su vida en la superficie. El motivo de todo esto es un misterio.

Un Gorbus posee un punto menos en Fuerza que los Shagots, pero sus mordeduras causan tres puntos de daño adicional.

**Ganaks**

El Ganaks, o los hombres-Bisontes, son una raza humanoide de bovinos. Podría decirse que su aspecto es similar al minotauro de la mitología griega, aunque sus cuernos son pequeños e inútiles.

Al igual que sus antepasados, que son herbívoros, aunque a veces capturan humanos para realizar sacrificios crueles a sus salvajes dioses.

Los Ganaks poseen dos puntos menos en Destreza que los Shagots, y dos más en Constitución.

**Coripies**

Los Coripies, o "La gente enterrada", son quizás la forma de vida más horrible que ha evolucionado dentro de Pellucidar. Son una raza subterránea descendientes de criaturas subterráneas desconocidas, o frutos de algún grotesco experimento genético.

Son humanoides en su forma general, pero carecen de características faciales perceptibles. Son totalmente ciegos, y una membrana de piel cubre sus ojos, que ruedan grotescamente por debajo de la membrana que los cubre.

Poseen colmillos y pesadas garras palmeadas, con las que desgarran sus presas. Estas, por lo general, consisten en peces, sapos y lagartos, que capturan en las grutas submarinas donde habitan. Sin embargo, no desdeñan ninguna clase de presas, y las criaturas de sangre caliente son una agradable alternativa a su dieta habitual.

**Hombres bestia**

Los hombres bestia son una salvaje, aunque vegetariana, raza que habitan diversas islas pequeñas en torno a Pellucidar. Sus caras son un cruce entre una oveja y un gorila.

Suelen vivir una existencia pacífica, y solo perjudican a los intrusos si se sienten amenazados por ellos. Básicamente sólo quieren que lo dejen vivir con tranquilidad.



### Hombre-Dientes de sable.

Salvaje raza simiesca, con cola y mandíbulas de tigre de dientes de sable, que habitan en un misterioso cráter en Isla Calavera.

### Religión y leyendas.

#### La servidumbre a los Mahars.

Los Shagots son los principales sirviente de los Mahars. Su principal función es la de servir de guardias y portadores para sus amos, así como de encargarse de la recolección de esclavos.

Para ellos, los Mahars son entidades divinas, sagradas, y jamás osarán ni dañarlas ni desobedecerlas, aunque eso les cueste la vida.

Los Shagots realizan numerosas partidas de búsqueda en pos de encontrar pequeñas agrupaciones de humanos para capturarlos y esclavizarlos.

### Sacrificios rituales.

Para las incultas razas bestiales los fenómenos de la naturaleza no son otra cosa que la manifestación de los dioses.

Con tal de obtener el favor de estos dioses, algunas razas de hombres-bestia no cuidan en realizar elaborados rituales donde se sacrifica la vida de alguna criatura inocente, preferiblemente algún humano u otro ser racional.

Los Ganaks, particularmente, son especialmente supersticiosos, y para realizar estos rituales, suelen beber el “Agua de vida” un extraño licor fermentado que les hace entrar en un trance violento y sanguinario que les insufla valor.





## CAPÍTULO 4

### FUTURO IMPERFECTO.

En este bloque daremos un giro de ciento ochenta grados a la ambientación, y pasaremos de la aventura pulp, propia de principios del siglo XX, a la acción mezclada con la ciencia ficción, más cercana a películas como Ávatar, o la saga clásica de animación Dino Riders.

Si no os interesa este aspecto del juego, no hay problema. Toda la información descrita en este bloque puede ser omitida, y dejar la ambientación como algo puramente aventurero.

#### Algo de historia.

Para empezar con este bloque, daremos algunas nociones de historia. Esta sucesión de hechos no es más que la síntesis de diversos sucesos históricos acuñados en los juegos La Alianza Roswell, S.M.E.A.M., Kaijus & Mechs, Cyber-Shock y Tierras de Sombras, todos disponibles de forma gratuita en la web de C-System.

Como este juego se sitúa cronológicamente entre el siglo XIX y el siglo XXIII, algunos acontecimientos históricos no son plenamente desarrollados, ya que, en teoría, suceden en un tiempo futuro, y son explicados con más detalles en sus respectivos juegos.

No obstante, todo lo que necesitas saber para jugar se detalla en las siguientes páginas. Si deseáis más información, ya tenéis excusa para leerlos los demás juegos que tenemos desarrollados ^\_^.

#### 1845.

Una organización secreta, los Illuminati, que durante décadas había afectado la historia de occidente, realiza un descubrimiento único. En oriente medio hallaron restos de una civilización antiquísima, que había existido antes de la llegada de los seres humanos. Los llamaron los Primigenios y aunque fue posible trasladar el contenido de alguna de sus inscripciones comparándolas con idiomas primitivos humanos, fue imposible aplicarlos por falta de tecnología.





Sin saberlo, los Illuminati habrían encontrado parte de la ancestral civilización Yarkaeliana.

La sección anglosajona le da más importancia al control económico mientras que la europea intenta profundizar en el misterio de los Primigenios.

#### 1914

La rama oriental de los Illuminati cae durante la revolución rusa. Las autoridades bolcheviques desestiman los conocimientos acumulados, pero un grupo de anarquistas logran recuperar gran parte del material incautado. Con el tiempo, a esta sociedad de anarquistas se les terminará conociendo como La Federación Tecno- Necrótica Rusa.

#### 1932.

La sección europea de los Illuminati ofrece parte de la información de los Primigenios al Partido Nacional Socialista Alemán. Su líder, Adolf Hitler, estimulado por las filosofías Antroposofitas, que los mismos Illuminati habían originado en el pasado, da su apoyo incondicional a sus investigaciones.

Se intenta llevar a cabo la operación "Puerta a las estrellas" por parte de los Illuminati europeos. Esta consistía en el uso de un arma nuclear para abrir un portal que comunicara con el refugio de los Primigenios. Debido a fallos técnicos fue imposible conseguir la detonación nuclear.

Como resultado, una raza de viajeros extra-dimensionales entra en contacto con nuestra realidad. Estas criaturas, que terminarían siendo conocidas como el Inconu, comienzan una guerra secreta en contra de la humanidad, aprovechando el caos resultante durante la Segunda Guerra Mundial.

#### 1940.

En contra de la amenaza encubierta el Inconu aparecen diversos grupos de oposición: La Alianza Roswell en Estados Unidos, La Rama E del servicio Europeo en el norte de Europa, Los Monjes Púrpuras en el Sureste asiático, El Panteón en Grecia y Roma.

A pesar de tener orígenes dispares, todos estos grupos cuentan con múltiples similitudes entre sí: objetivos comunes, individuos especialmente dotados para combatir "amenazas exóticas", y conocimientos ancestrales sobre las enseñanzas yarkaelianas.

Con el tiempo, estos pequeños grupos crecerían en poder y recursos, hasta que terminen uniéndose en la macro organización Gering.



#### 1945.

Muchos de los investigadores que intentaron llevar a buen fin el proyecto "Puerta a las estrellas" cayeron en manos de los Aliados cuando intentaron huir de la asolada Alemania. Los que fueron capturados por los estadounidenses fueron a parar a manos de los Illuminati anglosajones, los cuales habían creado grandes redes económicas y de influencias por Estados Unidos. A partir de los capturados por los soviéticos el Politburó creó una pequeña agencia de investigación, Atlas.

Secretamente, Atlas es respaldado por La Alianza Roswell. La idea era que Atlas se centrara en el problema con las puertas dimensionales y los restos arqueológicos de los Primigenios, mientras que La Alianza y el resto de asociados se centraban en luchar contra la influencia del Inconu.

#### 1960.

La amenaza de Inconu finalmente es reducida y superada, aunque no erradicada del todo.

La recién formada Gering empieza a tener noticias sobre la incursión de alienígenas y otras criaturas en nuestro planeta. La subdivisión Roswell se queda centrada en los problemas con alienígenas, mientras que la Rama E permanecerá más atenta a amenazas esotéricas y sobrenaturales. Los Monjes Púrpuras terminarían desligándose de la organización al finalizar la amenaza global.

#### 1986.

Pese al escaso presupuesto proporcionado Atlas fue el primero en llevar a cabo la operación "Puerta a las estrellas" con éxito. En un reactor atómico situado en Chernobill se desarrollaron las condiciones adecuadas para crear un portal dimensional.



Por desgracia no fueron capaces de prever lo que ocurría a continuación. Un monolito negro había aparecido de imprevisto y de pronto los investigadores en el lugar empezaron a mutar en criaturas monstruosas. Como resultado, el reactor de Chernobill es detonado y el portal cerrado.

Al principio se achacó el accidente a una nueva incursión del Inconnu, no obstante, estudios más someros indicaron la aparición de una nueva raza alienígena: Los Engendros de las Puertas.

La amenaza es frenada a tiempo, pero pone en evidencia que las barreras de nuestra realidad son más frágiles de lo que parecen.

Por otra parte, sin que nadie lo sepa, las energías resultantes de la puerta dimensional son rastreadas y sentidas por diversas especies alienígenas.

Las actividades de Atlas son suspendidas, y sus trabajadores y científicos mantenidos bajo custodia por la Rama E del Servicio Europeo.

#### 1994.

Se descubren nuevos restos arqueológicos, mucho más completos. Finalmente se llega a la conclusión de que diversas razas alienígenas ayudaron a forjar nuestra civilización milenios atrás.

Atlas logra recrear parte de la tecnología alienígena con éxito, concretamente, una maquina bípeda de combate (mech de asalto). El resto de componentes de Gering censuran a Atlas y se guardan los descubrimientos para ellos.

#### 2006.

Después de diez mil años de letargo, diversas esporas Zardbods empiezan a despertar en diversos confines del mundo, mutando en diversas criaturas monstruosas.

Para colmo de males, El Inconu recrudece sus intentos de invasión y los Shitagars regresan a la tierra de nuevo, alarmados por las emisiones de la Puerta de Chernobill.

Gering requiere de toda su potencia militar y recursos para repeler la creciente ola de amenazas, y mantener toda la conspiración oculta a ojos de la población mundana. Todos los recursos de la alianza de la Rama E son requeridos hasta tal punto que ambas organizaciones deciden disolverse completamente. Atlas queda reducido a un puñado de científicos, que huyen de Gering y se ocultan para poder seguir con sus investigaciones por su cuenta.

#### 2046.

La contienda se recrudece. Los Zardbods son cada vez más poderosos y los portales inter-dimensionales cada vez aparecen con mayor frecuencia.

Realidades ajenas a la nuestra cada vez entran en contacto con nosotros con mayor frecuencia. Miles de víctimas inocentes se pierden para siempre en mundos desconocidos como Daron o Tarlus.

Gering utiliza gran parte de la tecnología militar descubierta por la Sociedad Atlas para combatir tanto a los Zardbods, como a los Shitagars.

En las frías estepas rusas, un grupo de elegidos, en colaboración con el ejército ruso, dan el golpe de gracia a los últimos miembros del Inconnu.





Nadie se percata que los escasos supervivientes terminarían siendo reclutados por un grupo de anarquistas rusos. Los mismos anarquistas que recuperaron parte de los descubrimientos de los Illuminati durante la revolución rusa en 1914. La Federación Tecno-necrótica Rusa nacería precisamente en esta época.

## 2062.

Diversos estudios corroboran las hipótesis que los Engendros de las puertas y los Zardbods son dos ramas divergentes con un antepasado común.

Los Shitagars, aparentemente tan desconcertados como los humanos, dejan de asediar el planeta.

La aparición de criaturas monstruosas no puede ser completamente acallada, pero Gering se las ingenia para hacer creer a la población mundial en general que todo es causa de mutaciones a causa de la radiación, la guerra, y otros males naturales. Las invasiones alienígenas, los viajeros inter dimensionales y la tecnología futurista es desconocida para el 99% de la humanidad.

## 2093.

En un intento a la desesperada, Gering se la juega en un experimento sobre el desierto de Nevada. Utilizando medios tanto tecnológicos como místicos legados por los Yarkaelianos, logran abrir de nuevo el portal dimensional de Chernobill. El monolito negro apareció nuevamente, dando a entender que una eclosión nuclear no era suficiente para destruirlo. Antes de que este tuviese oportunidad de actuar, los agentes de Gering ponen en marcha su plan y, mediante un compilado sistema de inversión de energía, logran, aparentemente, desviar parte de la anomalía energética, o lo que fuese, hacia esa otra dimensión, destruyendo completamente el monolito negro en el proceso.

Poco después, los ataques Zardbods dejan de producirse, como si fuese lo que fuese lo que los “activó” dejase de estar presente.

Los Shitagars deciden abandonar nuevamente la tierra, con la firme promesa de no usar nunca más a los Zardbods en sus planes de conquista.

Gering parece que nuevamente ha salvado la tierra.

## 2094.

Los Illuminati, largo tiempo ocultos en la sombra, vuelven a hacer acto de presencia.

Utilizando los recursos económicos y políticos acuñados durante décadas, manipulan y extorsionan

a numerosos gobiernos tercermundistas para que se aúnan en una gran sociedad: La Liga de Naciones Árabes.

La idea de los Illuminati es utilizar a La Liga como carne de cañón contra la Unión Europea y los Estados Unidos, forzándolos a gastar recursos y tiempo en un conflicto global para así debilitarlos.

La realidad era que los países del tercer mundo habían sufrido en extremo los conflictos encubiertos de las últimas décadas. No fue muy complicado para una organización como la de los Illuminati aglutinar a todos esos desdichados y lanzarlos en contra de la minoría rica y elitista del planeta.

Empieza la Tercera Guerra Mundial en la Tierra.

## 2102.

Para sobrevivir, Gering decide por fin hacerse pública, y unirse a la OTAN y a la ONU, en una gran fuerza militar conocida como la UTF (United Terran Forces) y plantar cara directamente a La Liga Árabe. El poderío militar es demasiado para los países tercermundistas y la guerra es sofocada en apenas diez años.

A pesar de que la Tercera Guerra Mundial duró relativamente poco tiempo, debido al devastador uso de las nuevas tecnologías, el cómputo de muertes fue dantesco.

La inmensa mayoría de los países europeos y centro asiáticos se aglutinaron en un consorcio de países unificado formándose así la súper potencia conocida como La Unión.

Los Estados Unidos se anexionaron Canadá y México, fuertemente dañados por el conflicto, y pasaron a denominarse Los Nuevos Estados Unidos (NEU, NUE en inglés).

Por su parte, la Federación Tecno-necrótica Rusa iría adentrándose poco a poco, y en secreto, en los puestos más altos del gobierno ruso. A su vez, haría grandes avances en la ingeria orgánica y en la manipulación de organismos vivos, utilizando todo el conocimiento adquirido mediante horribles experimentos secretos.

## 2112.

Los Illuminati son capaces de llevar a cabo su propia “Puerta a las estrellas” en el desierto de Mojave.

El estudio electrónico de la Puerta no proporciona la información sobre los Primigenios que ellos esperaban. A cambio obtuvieron datos de una inteligencia basada en silicio que superaba todos sus conocimientos. En el 2014 fundaron la High Tech,



una compañía que rentabilizara sus conocimientos en robótica. En pocos años se convirtieron en la principal compañía del sector.

### 2122.

La asombrosa revolución tecnológica que brindada High Tech fue recibida con los brazos abiertos por un mundo que tenía problemas muy reales. El Sol, en su ciclo 25, proporcionaba menos calor de que había hecho en siglos, amenazando al mundo con una pequeña edad de hielo. Muchas cosechas se echaron a perder y la escasez y problemas climáticos fueron en aumento. High Tech creó las primeras ciudades autosuficientes que proporcionaban calor y seguridad ante las inclemencias climáticas a sus agradecidos habitantes.

### 2124.

La profesora Natalie Ruswell, empleada de la mega corporación High Tech, y científica jefa de proyectos de origen extraterrestres abandona la compañía y filtra a los medios de comunicación diversos documentos ultra secretos de la compañía. Su motivo, diversos experimentos en cubiertos por High Tech han demostrado lo que, durante siglos, ha sido fruto de mitos y leyendas: la existencia de un mundo perdido y prehistórico en el centro del planeta.

Según deducía la profesora a los medios de comunicación, las intenciones de High Tech es la paulatina colonización y expoliación de ese primitivo y virgen mundo subterráneo y, a pesar de que ha sido amenazada de muerte, considera su deber denunciar esos abusos ante el comité de La Unión.

En los diversos meses que prosiguieron a tan desconcertante notificación se originó un revuelo monumental. Todos los medios de comunicación hablaban y especulaban sobre el tema. Todos los gobiernos y potencias políticas y económicas del planeta exigían saber más. La profesora Ruswell, sin embargo, desapareció del mapa, y nada se ha sabido desde entonces de ella. Muchos especulan que su vida corre peligro, otros que ya ha muerto, y no son pocos los que especulan que se ha unido a esa facción casi desconocida llamada Atlas.

Lo único cierto es que, desde entonces, todas las potencias del mundo sueñan con su viaje a Planiciar, sin importares las dificultades de tal viaje, y fantasean con las maravillas y riquezas que pueden encontrar allí, sea cual sea el cote que tengan que pagar por ellas.

## UTF (United Terran Forces).

### Descripción.

Durante la Segunda Guerra mundial el grupo ocultista de los Ilumitai forzó las fronteras de nuestra realidad y permitió, de modo intencionado, la aparición en nuestro mundo de diversas fuerzas extra-dimensionales hostiles, el Inconu. Durante la Guerra Fría, los registros sobre diversos seres de pesadilla, como vampiros, licántropos y mutantes, empiezan a ser cada vez más comunes. Durante el siglo XXI diversas entidades alienígenas, los Zardbods, despertaron de su milenario sueño y amenazaron la estabilidad del mundo una vez más. La humanidad siempre ha estado al filo de la navaja y, en otras estas situaciones, siempre ha surgido, de forma espontánea, grupos de mujeres y hombres valientes y abnegados que han luchado por ella: Los Monjes Púrpuras de oriente, La Alianza Roswell norteamericana, La Rama E del servicio británico, Los Agentes Omega europeos, La Guardia española. Etc.

A mediados del siglo XXI la mayoría estos heterogéneos grupos terminarían unificándose bajo la mega-organización Gering, una fuerza de élite encubierta que preservaría al mundo desde las sombras, en secreto, como un escudo ante todo mal.

Durante un tiempo Gering se bastó para mantener el equilibrio en el mundo, sin embargo, el comienzo de la Tercera Guerra Mundial lo mandó todo al traste. Para sobrevivir, Gering no tuvo más remedio que volverse pública y unir fuerzas con la OTAN y la ONU, conformando lo que sería conocida como la Unión de Fuerzas Terrestres (UTF).

La UTF es el organismo de defensa y pacificación de la Tierra. Al final de la Tercera Guerra Mundial, tras redistribuir el mundo y crear nuevas fronteras, se creó una legislación universal basada en los derechos humanos, y se estableció que fuese la UTF la encargada de defenderlos.

Como principal ejercito de la Tierra, la UTF tiene como primordial misión contrarrestar cualquier amenaza exótica o extra-planetaria, así como servir como mediadora entre los numerosos conflictos que se dan entre los diversos gobiernos terrestres y las numerosas corporaciones empresariales, que cada vez poseen más y más poder.

Como tareas secundarias, la UTF ha de vigilar y estudiar la explotación de tecnología alienígena, controlar al población alienígena y mutante del planeta, y, en un futuro próximo, tratar de crear La Alianza, la unificación de todas y cada una de las fuerzas militares del planeta para actúen como un



solo ejército alejado de las influencias políticas (aunque para esto último aún le falta mucha influencia y apoyos).

### Organización.

La UTF es una organización de fuerte jerarquía militar. Existen tres ramas principales:

- Infantería terrestre: encargados de las tareas en tierra. Esto incluye el combate sobre la superficie planetaria, así como el mantenimiento y protección de infraestructuras y personal humano.
- Marines coloniales: encargados de las tareas espaciales y orbitales.
- Alianza Roswell: fuerzas especiales dedicadas al estudio de tecnología alienígena.
- Rama E: fuerzas especiales dedicadas al estudio de elementos paranormales.

Cada una de estas tres ramas está subdividida a su vez entre 4 y 9 divisiones. Cada una de estas divisiones corre a cargo de un general. Cada general, a su vez, responde únicamente ante El Consejo superior de Defensa, un pequeño grupo compuesto por los principales representantes de las naciones más ricas del mundo.

La promoción de los puestos inferiores corre a cargo de algún oficial superior (capitán, coronel, mayor, general, etc.). La promoción a una alta graduación está supervisada por los miembros del Consejo de Defensa.

### Personajes.

Todo hombre y mujer de la UTF es, por definición, guerrero nato, adiestrado para obedecer órdenes sin cuestionarse nada. Muchos de sus componentes son veteranos de guerra o antiguos miembros de Gering, por lo que o se asuntan ante nada ni ante nadie.

Para La UTF, no hay nada peor que un político que se dedica a debatir cuando es hay que actuar.



#### Soldados de la UTF como personajes.

<b>Fuerza:</b>	+0	<b>Voluntad:</b>	+0
<b>Constitución:</b>	+0	<b>Habilidad:</b>	+0
<b>Inteligencia:</b>	+0	<b>Carisma:</b>	+0
<b>Percepción:</b>	+0	<b>Destreza:</b>	+0
<b>Habilidades:</b> Disparo +3, Conducir +2, Coraje +2, Mecánica +2.			

#### Trasfondos raciales:

- Código a nivel 3: obedecer órdenes.
- Los miembros de la UTF tienen acceso a material militar.

#### Coste en PG: OPG

### Interacción con Planiciar.

Desde que Gering optó por hacerse una organización pública, unida a las diversas fuerzas gubernamentales del mundo, ha recibido un ingente incremento de recursos e influencia pero, a cambio, se ha visto lastrada por multitud de problemas burocráticos y lastres políticos.

Oficialmente, toda operación que decida realizarse en la mítica tierra de Planiciar ha de estar férreamente controlada por la UTF, sin embargo, las presiones de diversos grupos políticos y económicos es muy fuerte, y demasiado a menudo los recursos de la UTF son usados simplemente como meros cuerpos de seguridad para preservar la integridad física de las diversas expediciones enviadas para explorar Planiciar.



La UFT también cuenta con el deber de preservar la riqueza biológica de esta tierra salvaje, así como garantizar los derechos humanos de sus primitivos habitantes. No obstante, dado lo inexplorado e inhóspito del territorio, así como la gran riqueza y potencial que presenta, se ha demostrado una tarea alto difícil e infructuoso. Existen demasiados intereses de por medio y, sencillamente, los recursos de la UFT no son suficientes.

Los Agentes de la UFT fueron, en combinación con la organización Atlas, los primeros en realizar una exploración oficial del Mundo Interior, aunque esta última se escindió de la UFT poco después para realizar sus propias investigaciones. Desde entonces, se han realizado una docena de tentativas para colonizar el salvaje mundo de Planiciar, todas ellas en vano. La dificultad del terreno, la hostilidad de las bestias e indígenas y, el sabotaje realizado por diversos grupos políticos y económicos han dificultado enormemente los primeros pasos.

Actualmente, la UTF mantiene un precario equilibrio entre proteccionismo y explotación de Planiciar, una división que se refleja en general en toda la sociedad de la superficie, en todos los gobiernos, y dentro de los altos mandos de la UTF, que no dejan claro, o no saben, en qué posición mantenerse.

## La Unión.

### Descripción.

Antigua Unión Europea. Se trata de una coalición de múltiples partidos e ideologías políticas, organizadas por en orden pseudo-democrático.

En realidad, se trata de una gran agrupación de pequeños gobiernos e ideologías políticas, que se mantienen unidos gracias a un antiguo tratado anterior al Éxodo.

Estas ideologías políticas están agrupadas, a grosso modo, en tres ideologías:

- De izquierda, o revolucionarios. Especialmente interesados en cambiar el orden social de un modo u otro.
- De derecha, o conservadores. Interesados en mantener el orden tal y como está.
- Centristas, que pujan por mantener cierto equilibrio entre las dos vertientes anteriores.
- Monárquicos, más interesados que los demás en mantener los antiguos linajes de sangre.

No obstante, esto no es exacto, ya que cada partido tiene su peculiar forma de ver las cosas.

Las diversas nacionalidades y países europeos que existían durante el Siglo XXI permanecen, más o menos, en la actualidad. Sin embargo, en gran parte debido a la influencia de los grandes grupos corporativos y comerciales, sus fronteras están mucho más diluidas y menos controladas, el libre tráfico y comercio está mucho menos restringido, y no existen aduanas entre ellos. Esta fluidez comercial y cultural es tal que a los antiguos países ya no se les llama "países", si no "territorios".

### Organización.

Cada país es regido por un presidente, elegido mediante elecciones. Este, a su vez, forma parte de un consejo donde se debaten las decisiones más importantes de la Unión.

Esto hace que el consejo de la Unión esté compuesto por, aproximadamente, sesenta y cinco individuos, cada uno con una ideología propia, y que solo espera mejorar su estatus y posición social. A este número hay que sumarle los cuarenta y cinco diputados de Los Nuevos Estados Unidos y a los diez miembros de La Liga de Naciones Árabes, aunque ellos solo intervienen en situaciones de política exterior, y no están presentes en los asuntos internos de La Unión.

Para imponer sus ideales, los miembros del consejo suelen agruparse en grupos, conocidos comúnmente como bloques políticos, de modo que si un bloque consigue vencer en la votación, todos los miembros de ese bloque salen beneficiados.

Los bloques están continuamente ganando y perdiendo miembros, ya que cada presidente cambia y se asocia con otro en función de sus propios intereses. Por tanto, son frecuentes las traiciones y las conspiraciones ocultas.

Esta falta de gobierno hace que cada presidente máximo dirigente dentro de su propio territorio. Y no es extraño que de vez en cuando que varios de estos territorios entren en conflictos, que han de ser apaciguados por la UTF del mejor modo posible.

### Personajes.

La visión más característica de estos personajes es la de un pomposo y acaudalado político, más acostumbrado a la chachara y las reuniones sociales que a la acción. También son muy comunes los comerciantes y los trabajadores en puestos administrativos. No obstante, esto es solo un estereotipo más, ya que la mayor parte de los miembros de La Unión son empleados y trabajadores.





De todas formas, los miembros de La Unión se consideran más refinados y civilizados que los demás, y miran con especial desprecio cualquier muestra de insurrección y desbarajuste del orden político.

#### Miembros de La Unión como personajes.

<b>Fuerza:</b>	+0	<b>Voluntad:</b>	+0
<b>Constitución:</b>	-1	<b>Habilidad:</b>	+0
<b>Inteligencia:</b>	+0	<b>Carisma:</b>	+0
<b>Percepción:</b>	+0	<b>Destreza:</b>	+0

**Habilidades:** Etiqueta +2, Subterfugio +3.

#### Trasfondos raciales:

- Membresía a nivel 2 (Cargo político).
- Deber a nivel 2 (obligaciones hacia su cargo).

**Coste en PG:** OPG

#### Interacción con Planiciar.

Lo más importante para esta clase de personajes es su reputación y estatus. Y eso se logra mediante dinero y popularidad. Por consiguiente se puede deducir que el descubrimiento de Planiciar para la clase política no fue otra cosa que otro motivo por el cual enzarzarse en interminables discusiones y enfrentamientos políticos.

No existe una postura oficial en cuanto al descubrimiento del Mundo Interior, ni si quiera un mínimo de consenso. Cada grupo político es a su vez presionado por las creencias de sus integrantes, y los integrantes de un grupo político, a su vez, son presionados por aquellos que le colocaron en su privilegiada posición.

Los escasos informes filtrados han descrito el lugar como una selva salvaje llena de vida y, restos recientes de civilización. Debido a ello, ha surgido un escueto movimiento en pro de los derechos humanos y, en menor medida, por la conservación ecológica del entorno. Sin embargo, los puntos de vista más predominantes se sitúan hacia la colonización y explotación de los desconocidos recursos de Planiciar. Una reciente encuesta realizada por la organización Atlas ha demostrado que el recurso más utilizado en las diez últimas elecciones (territoriales) es la colonización de Planiciar y las promesas de “un futuro brillante” que eso implica.

El principal problema, como se ha comentado, no reside en las decisiones morales que implica tal colosal empresa, si no en las enormes dificultades técnicas que plantea el proyecto. Las infructuosas exploraciones, la inmensa cantidad de fondos invertidos, y la escasez de resultados en general han ocasionado que no pocos políticos hayan perdido sus cargos, y que la credibilidad de no pocos esté en entre dicho.

Planiciar representa lo mismo que representaban los viajes a la Luna durante la Guerra Fría del siglo XX: un símbolo del estatus social y poderío económico de un Territorio, y como tal, todos desean ser los primeros en agenciarse un buen pedazo del pastel.



## La Liga.

### Descripción.

La liga de Naciones Árabes. Antiguos habitantes del Norte de África y oriente medio.

Durante los últimos años del siglo XXI la Tierra fue azotada por multitud de males y problemas de toda índole: problemas medioambientales, crisis económicas, cambios climáticos e invasiones alienígenas. Los habitantes del tercer mundo, a causa de la falta de medios tecnológicos. Desarraigados y desamparados, estos grupos minoritarios se unieron entre sí para sobrevivir.

En secreto, fue la misteriosa orden conocida como los Iluminati la que promovió el movimiento, y todo lo que se produjo después. Utilizando su influencia y poder social y económico, no les fue difícil promover y alentar el odio y el descontento, que ya de por sí eran magnos, en contra de los diversos gobiernos ricos del planeta, en busca de una situación más sostenible.

La Tercera Guerra mundial duró solo seis años, sobre todo debido a la intervención de otra organización secreta: Gering, aunque no por ello fue menos sangrienta y mortal. Se podría decir que todo quedó en un Statu Quo entre los tres principales grupos políticos: La Unión de países euroasiáticos, Los Nuevos estados Unidos, y La Liga de Naciones Árabes. Y si bien La Liga se vio obligada a ceder territorios y casi todos su potencial armamentístico y tecnológico, también logró que se le anularan toda la deuda externa que anteriormente poseía.

Han pasado treinta años desde entonces y La Liga ha resurgido, muy poco a poco. Alentada, y ayudada, en esta ocasión por ciertos miembros de la ya desaparecida Gering (algunos mencionan la esquiwa orden de los Monjes Púrpuras, aunque nadie parece saber nada de ello), parece ser que toda influencia de Los Iluminati ha desaparecido (centrados estos, a su vez, en diversos consorcios empresariales y el control de ciertas mega-corporaciones), y que La Liga puede erguirse una vez más como el principal, y primer, grupo unido de naciones tercermundistas.

### Organización.

La organización de la Liga es, a su modo, una organización muy similar a la de los miembros de La Unión. La influencia del mundo occidental y las secuelas de la guerra permitieron la aparición de diversos grupos políticos que, a su vez, terminaron por instaurar algo similar a una democracia. Los

cargos políticos escogidos son a su vez representantes de La Liga en los consejos de La Unión, aunque ya que oficialmente solo se reconocen diez territorios, La Liga cuenta solo con diez votos en estos consejos.

Y decimos algo similar porque en las elecciones no se vota a un presidente o individuo en concreto, se vota a un Clan. El Clan es una nueva agrupación social que se ha empezado a dar en las regiones dominadas por La Liga. Se trata de agrupaciones tribales compuestas en ocasiones por un puñado de familias, y en ocasiones por media nación de individuos, con unas creencias sociales y espirituales en común, muy unidos entre sí. Casi se podría decir que son sectas dentro de una nación.

Generalmente, en cada convocatoria electoral se realizan simultáneamente diez elecciones, una por territorio oficial que compone La Liga. Los clanes victoriosos son nombrados como líderes en los diferentes territorios, y el líder de cada clan se convierte en uno de los diez representantes de La Liga en los consejos de La Unión.

A contrario de su contrapartida europea, los políticos de La Liga rara vez utilizan el subterfugio o las mentiras (aunque de todo hay en este mundo). Extrañamente, durante estas últimas tres décadas estos pueblos se han vuelto algo más místicos y espirituales, valorando más la sabiduría y la experiencia que la riqueza o la fama. Los miembros más venerables y experimentados suelen ser acuñados como líderes. Incluso el incipiente machismo y ofuscamiento religioso parece haberse reducido en los últimos años en gran parte de la comunidad musulmana.

Muchos han tratado de buscar una explicación a tan inusitado hecho. La mayoría alegan los males de la guerra, algunos solo sienten odio y desconfianza, otros lo achacan a la manipulación mental, o a una nueva religión.

Unos pocos incluso temen influencia alienígena. Pero, hasta la fecha, nadie ha logrado encontrar una explicación convincente a tan inusitado, y a la vez sutil, cambio en una población tan numerosa.

### Personajes.

Son individuos de aspecto muy tradicional y humilde, con una serie de costumbres y tradiciones muy simples, pero fuertemente arraigadas. Se preocupan poco o casi nada por la riqueza y el estatus social, sin embargo, le dan mucha importancia al honor y a los lazos con su clan.





No existe una postura oficial en cuanto al descubrimiento del Mundo Interior, ni si quiera un mínimo de consenso. Cada grupo político es a su vez presionado por las creencias de sus integrantes, y los integrantes de un grupo político, a su vez, son presionados por aquellos que le colocaron en su privilegiada posición.

Como personajes, un miembro de la liga suelen aparecer bien como solemnes embajadores, representantes de su clan, o bien como personajes pícaros y experimentados en la vida. Los primeros básicamente se crearían igual que los políticos de La Unión, los segundos serán más interesantes para las partidas de Dino Wars.

Dada las dificultades para acceder a Planiciar, es casi obligatorio el uso de un guía experimentado que conozca uno de los accesos “naturales” al Mundo Interior, que casi siempre se encuentran en regiones tercermundistas. Y es aquí donde suelen entrar estos personajes.

En la última década, la imagen del explorador incansable se ha acrecentado nuevamente, como si en el siglo XXII volviese a surgir el fenómeno Pulp del siglo XIX. No obstante, que nadie se engañe, el tiempo ha pasado, y La Liga posee sus propias motivaciones.

#### Miembros de La Liga como personajes.

<b>Fuerza:</b>	+0	<b>Voluntad:</b>	+0
<b>Constitución:</b>	+0	<b>Habilidad:</b>	+1
<b>Inteligencia:</b>	+0	<b>Carisma:</b>	-2
<b>Percepción:</b>	+0	<b>Destreza:</b>	+1
<b>Habilidades:</b>	Persuasión +2, Supervivencia +2, Subterfugio +2.		

#### Trasfondos raciales:

- Código a nivel 2 (mantener su palabra).

**Coste en PG:** OPG

#### Interacción con Planiciar.

En un principio, La Liga de Naciones Árabes no tiene ni medios ni recursos para llegar hasta Planiciar. Hasta la fecha, no se tiene constancia de ningún intento de exploración por parte de La Liga.

Más para guardar las apariencias, y como meros protocolos de formalidad entre grupos políticos, la UTF ha permitido que algunos científicos y expertos de La Liga participen, en mayor o menor medida, en algunas de las expediciones hacia el mundo interior, pero nada más.

Las cicatrices de la Gran Guerra aún son muy recientes, y a muchos les cuesta olvidar el pasado. La desconfianza entre los miembros de La Liga y los miembros de la UTF son más que palpables, mientras que la relación con los NEU o La Unión es, prácticamente, insostenible. No son pocas las voces que susurran, a hurtadillas, que los sucesivos fracasos de la colonización son debidos a sabotajes producidos por miembros de La Liga.

Hasta la fecha no se tiene constancia que ningún miembro activo de La Liga haya pisado nunca Planiciar. Esto, sin embargo puede cambiar pronto. Se ha demostrado la imposibilidad de cruzar por al fuerza la corteza terrestre, por consiguiente, la única manera fiable de alcanzar la burbuja espacio-temporal es utilizar alguna de la aberturas espacio-temporales que existen en la superficie. Aberturas que, con mucha frecuencia, están en territorios de La Liga, territorios inexplorados y salvajes que solo conocen los habitantes del lugar, que son mencionados en sus antiguas leyendas, y a los cuales solo se puede acceder con guía adecuada de un miembro de La Liga, y con el equipamiento avanzado de la UTF o de los NEU.



## Los Nuevos Estados Unidos (NEU).

### Descripción.

Agrupación de los antiguos Estados Unidos y Canadá. Inglaterra también está muy unida, y siempre les brinda su apoyo, aunque aún conserva su independencia.

Los NEU son una república militar donde el poder político y legislativo no se diferencia del poder militar.

Los miembros de los NEU, sobre todo las fuerzas militares, sin individuos de altos valores patrióticos, de una fuerte determinación, que no dudan en sacrificarse por el bien común.

Todo ciudadano de los NEU ha de pasar un periodo de adiestramiento militar de dos años al alcanzar la mayoría de edad. Para ellos, un ciudadano que o pueda luchar por su patria, no es un ciudadano.

### Organización.

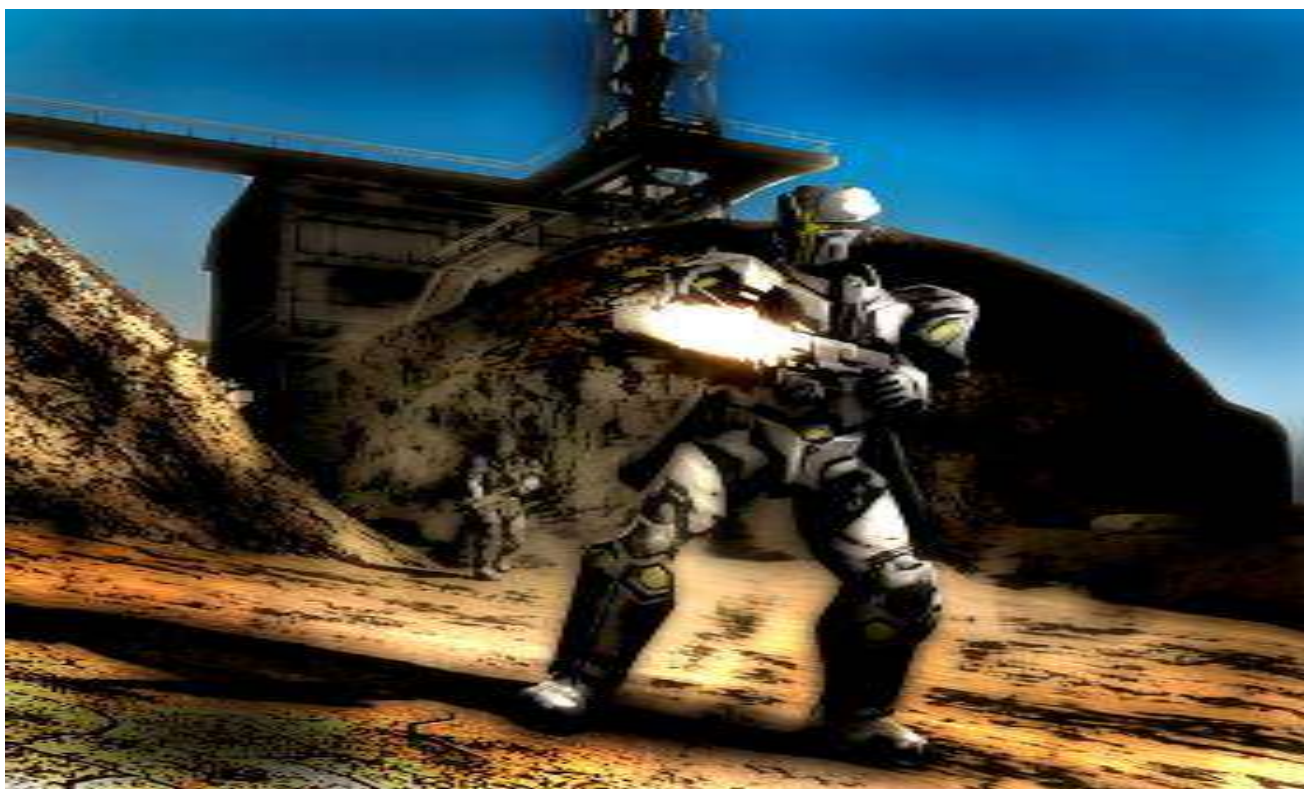
El territorio estadounidense se divide actualmente en cuarenta y cinco sectores. Los antiguos estados han sido suprimidos, y ahora solo se les denomina por un número, siendo el antiguo territorio de Canadá los números del 1 al 3, y México el número cuarenta y cinco.

Cada sector está gobernado por estricta jerarquía militar, siendo el puesto de Mariscal de Guerra el más elevado del régimen. Y todos cuentan con su propia y completa estructura militar, desde infantería a vehículos de exploración espacial. Podría decirse que cada sector es un país propio, pero la realidad es que todos trabajan como un solo gobierno, como una maquinaria que está completamente ajustada y engrasada, con tal de cumplir un objetivo común.

Dentro de los ejércitos de cada sector suelen haber las divisiones típicas: fuerzas aéreas, navales, espaciales, infantería, servicio de inteligencia, sanidad y servicios técnicos y de construcción. Todos ellos con su propia jerarquía, que oscila desde soldado raso a general.

Los citados mariscales de cada sector forman a su vez un consejo de guerra, y toman en consenso las principales decisiones de gobierno. También son ellos los diputados representantes durante los consejos internacionales de La Unión. Los mariscales permanecen en su puesto de por vida, a menos que demuestren su incompetencia, o fallezcan antes de tiempo.

Los NEU también cuentan con gobiernos satélites en diversos lugares del planeta, como Brasil, Nigeria, Indonesia o Groenlandia, pero estos estacionamientos no poseen un gobierno completo, siendo, como mucho, controlados por algún General que ha de rendir cuentas al Consejo de Guerra de los NEU.





## Personajes.

La idea general de esta clase de personajes es bastante simple: Tipos y tipas más duros que el acero que no dudan en volarte la cabeza. La obstinación y la capacidad de sacrificio de estos combatientes, es legendaria. A menos, eso es lo que dicen. La vida de un ciudadano de los NEU es la vida por la patria, y por sus habitantes.

Condicionados desde jóvenes, todo ciudadano de los Nuevos estados Unidos es un soldado en potencia. No hay ni uno solo de ellos que no haya obtenido entrenamiento militar de, cuanto menos, dos años. No obstante, como en cualquier otro gobierno, pueden existir toda clase de personajes: desde ingenieros a profesores, pasando por músicos o arquitectos. Lo que les distingue realmente del resto de personajes es esa habilidad inducida desde jóvenes para servir y combatir.

El arquetipo más común para estos personajes en Dino Wars será el de soldado experimentado. El guerrero sin miedo que viajará al centro de Planiciar para cumplir las órdenes, sean las que sean.

### Miembros de Los NEU como personajes.

<b>Fuerza:</b>	+0	<b>Voluntad:</b>	+2
<b>Constitución:</b>	+0	<b>Habilidad:</b>	+0
<b>Inteligencia:</b>	-2	<b>Carisma:</b>	+0
<b>Percepción:</b>	+0	<b>Destreza:</b>	+0

**Habilidades:** Disparo +3, Conducir +2, Coraje +2, Mecánica +2.

#### Trasfondos raciales:

- Código a nivel 3: obedecer órdenes.
- Los miembros de los NEU tienen acceso a material militar.

**Coste en PG:** OPG

## Interacción con Planiciar.

Los Nuevos Estados Unidos son, ante todo, una gran potencia militar con deseos expansionistas. Y, aunque se hayan convertido en un gobierno militar, no han olvidado sus antiguas costumbres capitalistas, por lo que la influencia del mercado, y de las diversas corporaciones, aún pesa, y mucho, en las tomas de decisiones del Alto Consejo de Guerra.

La primera reacción ante este sentimiento expansionista fue agenciarse numerosos territorios fuera de Norteamérica, sin embargo, este empuje fue rápidamente frenado por los países miembros de La Unión y de la Liga. Lo que menos se necesitaba, después de la cruenta Tercera Guerra, era otro conflicto a escala mundial, por lo que los esfuerzos pasaron rápidamente a la colonización espacial. En este sentido, es especialmente encomiable los esfuerzos del coronel Hillar por colonizar Marte y montar asentamientos permanentes en el planeta rojo. Sin embargo, la competencia con High Tech, y otras grandes corporaciones, es dura, y no se adelanta todo lo que se desearía en ese aspecto.

Esto hizo que, cuando el descubrimiento de Planiciar fue de dominio público, los NEU mirasen se nuevo territorio con fascinante avaricia.

Oficialmente, los NEU colaboran en comunión con la UTF y LA Unión para explorar Planiciar. Extraoficialmente ya se han realizado dos intentos secretos para intentar llegar al Mundo Interior.

El primero consistió en usar un vehículo excavador para atravesar la corteza terrestre. Fue un rotundo fracaso, y toda la tripulación murió al fallar, no se sabe cómo, la maquinaria a mitad del viaje.

Del segundo solo se tiene constancia que lograron alcanzar Planiciar, ya que poco después se cortó la comunicación y nada más se ha sabido de los exploradores.

El tercer intento no se hará esperar demasiado...



## High Tech.



### Descripción.

Cuando los Illuminati descubrieron esos restos arqueológicos de civilización yarkaeliana se abrió la caja de Pandora. En un principio, la ya extinta Gering mantuvo un férreo control sobre toda tecnología extraterrestre descubierta, y se trató por todos los medios que individuos, como los miembros de los Illuminati hiciesen uso de ella.

No obstante, los Illuminati han demostrado ser un grupo difícil de erradicar, y a lo largo de la historia han conspirado con nazis, causando la posterior invasión de los seres inter dimensionales conocidos como el Inconnu; han tratado de abrir su propia puerta espacial, causando el desastre de Chernobill, tratado de controlar a los Zardbods, lo que facilitó su expansión; o, más recientemente, manipularon a los piases miembros de La Liga de Naciones Árabes para detonar la Tercera Guerra.

Aunque pocos los saben, High Tech es nada más y nada menos que el fruto de todo esto. Gracias a las riquezas y conocimientos acumulados durante todo este tiempo, los Illuminati trataron otro camino: si no podían obtener el mundo por la fuerza, lo doblegarían con el poder del dólar.

Actualmente, High Tech es la mayor multinacional del planeta. Con millones de trabajadores bajo sus órdenes, cientos de empresas asociadas, y miles de sucursales repartidas por todo el globo, High Tech prácticamente tiene cubiertas todos los tipos de industrias y servicios existentes, tanto legales como ilegales.

No obstante, se rumorea que algo oscuro ocurre en el seno de la organización. Se rumorea que lograron abrir una nueva puerta de las estrellas, y que lograron controlarla, o eso creen ellos. Se rumorea también que algo, o alguien, pasó por esa puerta, y que ahora infecta al mismo núcleo de los Illuminati.

Sin saberlo, es posible que los más grandes manipuladores de la historia, aquellos que siempre trabajan desde las sombras, sean manipulados a su vez por sombras aún más oscuras.

### Organización.

La escala social de estos personajes coincide con su escala jerárquica en la compañía. Un trabajador normal es casi un marginado, y un alto empresario es tratado como si fuese un miembro de la nobleza.

La mayor parte de las acciones de Complex ya están adjudicadas, por lo que es muy difícil que los puestos ejecutivos cambien. No obstante, los puestos intermedios son mucho menos estables, renovándose continuamente.

High Tech posee diversas sucursales y empresas subcontratadas a lo largo del mundo:

**Complex.** Sucursal en Oriente, especialmente influyente en Japón. Los ingenios electrónicos más importantes de la última década se han dado en esta sucursal. En secreto, sus cabecillas ansían la escisión con High Tech, pero aún les falta apoyo y recursos para poder llevar a cabo la operación.

**Hispania.** Sucursal de High Tech en Latinoamérica. Ofrece buena tecnología a bajo precio, pero sus innovaciones no se pueden comparar con las de Complex.

**Euronaut.** Empresa europea de aeronáutica y desarrollo tecnológico. Recientemente ha creado una alianza comercial con Complex.

**Trascorp.** Pequeña sucursal especializada en la creación de vehículos espaciales y exóticos. Apenas posee beneficios en la actualidad.



**Parallax.** Empresa dedicada al armamento y el equipo militar. Es legal, pero la mayor parte de sus beneficios son obtenidos del mercado negro internacional. Mantiene una fuerte relación con el gobierno de los Nuevos Estados Unidos.

**Biohazards.** Empresa farmacéuticas, dedicada al estudio y la manipulación genética. Opera sobre todo en Asia. Sus servicios son frecuentemente contratados por High Tech.

**Millenium.** No se trata de una empresa o sucursal. Más bien es un selecto grupo de individuos que surgió durante la alianza entre los Nazis y los Illuminati durante la Segunda Guerra. Se desconoce si son los líderes de High Tech, o solo parte de sus accionistas. Rara vez se les menciona en la actualidad, y, según algunos rumores, poseen un gusto mal sano por todo lo esotérico y ancestral.

### Personajes.

Ejecutivos fríos e insensibles, dispuestos a todo con tal de promocionar en la empresa. Esta es la visión que tiene todo el mundo estos personajes, y no anda muy desencaminada de la realidad.

Los directivos de High Tech son ambiciosos personajes que no dudan en realizar cualquier sacrificio por enriquecerse.

El principal enemigo que tienen son ellos mismos. Espoleados por la avaricia, cada director de cada una de las sucursales no duda en machacar a sus rivales, aunque pertenezcan al mismo consorcio, y muchas veces se entorpecen los unos a los otros.

Como personajes, los miembros de de High Tech pueden pertenecer a dos categorías: ejecutivos, o agentes corporativos.

Los primeros no serían más que pomposos ricachones, sentados en sus asientos manejando todo el cotarro. Se crean igual que los miembros de La Unión.

Los segundos son los técnicos y agentes de campo que se encargan de supervisar, desde primera línea, las operaciones en las que se involucra su corporación.

Son estos últimos la versión más común en Dino Wars. Ataviados con sus trajes elegantes y gafas oscuras, siempre se les puede ver manejando la situación, impasibles, mientras planean su próximo movimiento.

### Agentes de High Tech como personajes.

<b>Fuerza:</b>	+0	<b>Voluntad:</b>	+0
<b>Constitución:</b>	+0	<b>Habilidad:</b>	+0
<b>Inteligencia:</b>	+1	<b>Carisma:</b>	-2
<b>Percepción:</b>	+0	<b>Destreza:</b>	+0
<b>Habilidades:</b>	Sistemas +3, Subterfugio +3, Disparo +2.	<b>Mecánica</b>	+3,

### Trasfondos raciales:

- Logia a nivel 1 (Empresa para la que trabaja).
- Deber a nivel 2 (obligaciones hacia su cargo).
- Locura a nivel 1 (Avaricia).

**Coste en PG:** OPG

### Interacción con Planiciar.

Cuando se filtraron las primeras informaciones sobre Planiciar, High Tech fue la primera en reaccionar. Utilizando sus múltiples contactos y espías por todo el planeta, no tardó en conocer las intenciones de los demás grupos políticos, y adelantarse a ellos. Utilizando tanto el chantaje como la extorsión y el sabotaje, se aseguraron muy bien de ser ellos los primeros en llegar hasta Planiciar (si, obviamente, descartamos a todos aquellos aguerridos personajes que pisaron estas tierras durante la comúnmente llamada Era Pulp).

Poco se sabe de esta expedición. A pesar de que se trataban de un grupo militar fuertemente preparado, las comunicaciones se cortaron casi al instante de llegar a Planiciar. Se pudo recuperar el contacto en un par de ocasiones, durante unos breves periodos de tiempo, pero nada más.

De las pocas imágenes que se conservan se puede distinguir algunas estructuras medievales y algo similar a un templo en ruinas, cuyo estudio más somero ha dado signos de pertenecer a los alienígenas Shitagars.

De la infructuosa expedición nada se sabe. Han pasado seis meses desde la última emisión y los altos mandos de High Tech ya no van a esperar más. Tanto la UTF como los NEU han realizado ya sus primeras tentativas, y no pueden permitir que nadie se les adelante.

La carrera por la colonización por esta Tierra Salvaje ha comenzado, e High Tech no está dispuesta a perderla.



## Federación Tecno necrótica Rusa.

### Descripción.

En 1845 los Iluminati, una organización de ricos y elitistas europeos que pretenden dominar el mundo, descubren los restos de tecnología alienígena yarkaeliana, lo cual les permite empezar a desarrollar armas innovadoras para la época y comenzar a experimentar con los viajes inter-dimensionales.

Durante la revolución rusa de 1915 parte de esta organización es destruida y sus descubrimientos terminan en manos de un grupo de anarquistas rusos, que permanecerían ocultos y conspirando desde las sombras durante más de un siglo. En 2045 este grupo de anarquistas lograrían hacerse con los especímenes de los últimos miembros del Inconu, una raza de conquistadores alienígenas derrotada por la organización Gering durante una serie de enfrentamientos encubiertos.

Tras largos años de conspiraciones y de preparación encubierta, y aprovechando el caos desatado durante la Tercera Guerra Mundial, estos anarquistas logran tomar el poder de lo que antes era Rusia, y la Federación Tecno Necrótica Rusa. A su vez, se harían grandes avances en la ingeniería orgánica y en la manipulación de organismos vivos, utilizando todo el conocimiento adquirido mediante horribles experimentos secretos. Los miembros de la Federación por fin tendrían lo que más deseaban: inmortalidad y el dominio de la nación rusa.

Sin embargo, a pesar de todo el poder acumulado y ver por fin sus ambiciones resueltas, los miembros de la Federación no son más que peones en manos de un jugador más grande. Las aberraciones conocidas como El Inconnu no solo no están acabadas, si no que han logrado infiltrarse dentro de la Federación. Bajo el contacto de los humanos, estas misteriosas criaturas sin cuerpo han logrado aprender a controlar las mentes humanas, y ahora infestan con su ponzoña a los más altos dignatarios de la Federación Tecno Necrótica.

Y lo peor no es eso, si no que estos seres, a su vez, responden ante otros seres de mayor amenaza: los extraños monolitos que aparecieron en las puertas dimensionales. Sin saberlo, los miembros de la Federación están a punto de desatar una nueva plaga de engendros sobre la superficie de la Tierra.





## Organización

Esta organización es sumamente tradicional y sus costumbres están tan arraigadas que amenazan con no cambiar nunca.

Su régimen político es enteramente monárquico, emulando a los antiguos zares de la patria Rusia. El mando general del imperio está bajo la mano del gran Zar hasta que su hijo le sustituya, mientras que los diversos sistemas colonizados están bajo las órdenes de otros miembros de la nobleza de menor jerarquía.

También existe el puesto de Senescal del Zar, desempeñado siempre por un alto Necro-científico, que hace las veces de consejero real y líder del cuerpo de Necro-científicos.

Los Necro-científicos, también llamados Necro-médicos, o Nigromantes, son a la vez un cuerpo de élite, máximas autoridades médicas, y guías espirituales. Sumamente apreciados en toda la federación, son famosos por su falta de ética y no frenarse ante nada por realizar sus investigaciones científicas.

## Personajes.

Oscuros, fríos y distantes. Los ciudadanos de la Federación son los humanos que menos humanos parecen. Pálidos y esquivos, rara vez se asocian con miembros de otros pueblos, y es poco lo que se sabe de ellos.

Los individuos corrientes poco distan de un humano cualquiera, salvo por ser algo más altos y menos corpulentos de la media. Los verdaderamente interesantes son los miembros científicos. Estos individuos, en el futuro, aprenderán los misterios de la necro-ciencia y el dominio de la carne y, aunque su ciencia aún no está tan desarrollada, ya son capaces de realizar extrañas modificaciones a sus cuerpos, mediante insólitos implantes sub-cutáneos de dudosa procedencia.

### Tecno-Necróticos como personajes.

<b>Fuerza:</b>	-1	<b>Voluntad:</b>	+0
<b>Constitución:</b>	-1	<b>Habilidad:</b>	+0
<b>Inteligencia:</b>	+3	<b>Carisma:</b>	-2
<b>Percepción:</b>	+0	<b>Destreza:</b>	-1

**Habilidades:** Subterfugio +2, Medicina +3.

### Trasfondos raciales:

- Un implantes necro-tecnológico.

**Coste en PG:** OPG

## Implante nectrotecnológico 5PG.

Ventaja exclusiva para los personajes de la Federación Tecno-necrótica Rusa, que refleja el inusitado dominio de la ciencia y la cirugía.

Mediante una serie de operaciones e injertos, el personaje obtiene una serie de modificaciones, poco visibles a simple vista, pero que mejoran sensiblemente alguna de sus cualidades. A efecto de reglas, el jugador describe que tipo de operación se somete su personaje, y el DJ impone un +5 a un tipo de tirada determinado.

Por ejemplo, una mejora en las neuronas supondría un +5 en Concentración, y un segundo corazón un +5 en atletismo.

Se pueden obtener todos los implantes que se deseen, siempre y cuando el PJ pueda pasarse una temporada en el quirófano, y no se aumenten dos veces consecutivas la misma habilidad. También puedes dividir el bono entre dos habilidades para, por ejemplo, obtener un +3 en una y un +2 en otra.

## Interacción con Planiciar.

En un principio, La Federación no tiene interés alguno en Planiciar, y así lo ha comunicado abiertamente a los medios. Para ellos, lo más importante es mantener el equilibrio y el bienestar de la Madre Rusia.

No obstante, dentro de la Federación existe algo siniestro, algo oculto, y ese algo ansía los secretos que se guardan en la Tierra Salvaje. Unos secretos que, de caer en malas manos, podría suponer la ruina de toda la especie humana.

Con la excusa de apoyar a La Unión y al consejo de la UFT, la Federación ha ido colocando a sus emisarios y seguidles en diversos puestos de importancia, sobre todo en todo lo relacionado con la rama de investigación científica.

Y como si una espada de Damocles se tratase, esperan, acezantes, ocultos en las sombras, el momento adecuado para dejar caer su filo y mostrar sus verdaderas intenciones.



## Atlas

### Descripción.

Para explicar el verdadero origen de Atlas es preciso explicar primero el origen de una organización mucho más antigua, la de Los Guardianes de Alejandría.

La historia humana dice que Ptolomeo creó una gran biblioteca en su palacio, y que amasó un vasto conocimiento del mundo conocido en ella el cual, fue diezmado cuando la mítica biblioteca de Alejandría fue destruida. En realidad, el culto ya existía un tiempo antes y la creación de la biblioteca solo fue una demostración pública del conocimiento amasado. Los Guardianes puede ser, con diferencia, la organización más antigua y a la vez altruista de la historia de la humanidad.

Durante siglos, han permanecido expectantes, acumulando conocimiento y poder, siempre procurando mantenerse ocultos. Numerosos científicos, inventores y genios de distintas categorías han obtenido su valiosa ayuda, siempre de forma indirecta y discreta, y solo a algunos de ellos se les ha permitido conocer la verdad para que se unan al clan.

En 1985 un grupo de ilustrados y acaudalados nobles conocidos como los Iluminati realizan un sobrecogedor descubrimiento: encuentran los restos de tecnología yarkaeliana en un innominado punto de oriente medio. Con el tiempo, este descubrimiento provocaría que los Iluminati alcanzase un enorme poderío, y que tratasen de conquistar el mundo, asociándose con Hitler y su Alemania nazi durante la Segunda Guerra Mundial. Esto, a su vez, desencadenaría la invasión secreta de la raza alienígena conocida como El Inconnu.

Ante tal amenaza, las fuerzas del orden de la Tierra poco podrían hacer, por tanto, Los Guardianes decidieron abandonar su voto de silencio y, por primera vez en la historia, intervenir de forma directa en los conflictos de la humanidad.

Por una parte, se reclutarían a un grupo de individuos excepcionales, conocidos como Los Despertados, tropas de élite para enfrentarse a amenazas poco convencionales, que, con el tiempo, terminarían creando a su vez La Alianza Roswell: el ejército paranormal norteamericano.

Por otro lado, se crearía la organización soviética Atlas, un selecto grupo de científicos, todos miembros de Los Guardianes de Alejandría, que se dedicarían a la investigación de tecnología alienígena.

Con el fin de la Segunda Guerra mundial, y la aparición de la amenaza de los Zardbods, ambos grupos se unirían a otras agencias de defensa terrestre para la creación de la mega organización Gering, que, en última instancia, tras la Tercera Guerra mundial, daría origen a la UTF tal y como la conocemos hoy en día.

Con el tiempo, Atlas ha quedado reducido a un puñado de científicos, sus descubrimientos son confiscados y usados por diversos gobiernos y fuerzas militares, y sus efectivos quedan reducidos a un grupo de científicos, que terminan huyendo de Gering, la UTF, y toda la corrupción que actualmente impregna al consejo de La Unión.

Actualmente Atlas y Los Guardianes de Alejandría forman un solo núcleo de investigadores, que se ocultan para poder seguir con sus investigaciones por su cuenta, mientras observan un mundo cada vez más loco y peligroso.





## Organización.

Siguiendo el modelo dictaminado por Los Guardianes de Alejandría, Atlas siempre ha sido una organización altruista, dedicada exclusivamente a la búsqueda del conocimiento.

Su organización interna no varía mucho a al de cualquier empresa farmacéutica: un consejo de eruditos y mecenas supervisan cada proyecto científico y destinan fondos en función del potencial de la investigación y los avances obtenidos. Cada científico-jefe es dueño de su proyecto, aunque cualquier beneficio obtenido es usado siempre para el bien común, nunca para fines egoístas.

Algunos miembros conocidos son el profesor Aito Kawamori, científico-jefe experto en el estudio de tecnología alienígena, y la profesora Natalie Ruswell, antigua científica de High Tech, que abandonó la corrupta organización a favor de Atlas para denunciar el abuso que planeaban sobre Planiciar.

## Personajes.

Esta organización tiene bajo su manto a toda clase de individuos. No hace distinción entre culto o raza, ni siquiera especie. No obstante, son muy selectos a la hora de escoger a sus miembros. La sed de conocimiento y la falta absoluta de ambición son requisitos indispensables.

Generalmente, los nuevos miembros son escogidos entre la descendencia de los miembros actuales, no obstante, ser hijo no garantiza la admisión. Los nuevos miembros también son reclutados de universidades, y grupos científicos de toda índole.

### Miembros de Atlas como personajes.

<b>Fuerza:</b>	+0	<b>Voluntad:</b>	+0
<b>Constitución:</b>	+0	<b>Habilidad:</b>	+0
<b>Inteligencia:</b>	+0	<b>Carisma:</b>	+0
<b>Percepción:</b>	+0	<b>Destreza:</b>	+0
<b>Habilidades:</b> -			
<b>Trasfondos raciales:</b> -			
<b>Coste en PG:</b> OPG			

## Interacción con Planiciar.

Pura y exclusivamente científica. Como científicos, los miembros de Atlas están especialmente interesados en todo Pellucidar: su fauna, flora, restos arqueológicos y, sobre todo, las misteriosas fisuras espacio-temporales que permiten entrar en este misterioso mundo.

Gracias a la deserción de Natalie Ruswell, los miembros de Atlas poseen toda la información que la mega corporación de High Tech posee sobre Planiciar. A esto, hay que añadir la cantidad de documentos antiguos que hablan sobre esta tierra, así como los diarios y relatos escritos de aquellos valientes e intrépidos exploradores que viajaron, de una forma u otra, a alguna de las regiones de este fantástico mundo interior.

Todos los integrantes de Atlas están firmemente convencidos de la necesidad de proteger este Mundo Perdido de la ambición humana, sea al precio que sea. Los primeros pasos ya han sido dadas: la denuncia a los medios de comunicación y la presión a los diversos gobiernos solo es el comienzo, la intención de Atlas es poner la opinión pública de su lado, y denunciar cualquier tipo de abuso tanto de las empresas privadas como de los gobiernos.

Sin embargo, los intereses de por medio son demasiado fuertes, y Atlas no poseen los recursos que poseen sus competidores. En última instancia, se está dispuesto a tomar medidas más radicales, y no se descarta el uso del sabotaje o el espionaje con tal de evitar la devastación de Planiciar. Es más, algunos pensadores no descartan la idea de sellar completamente Planiciar del mundo exterior, una idea completamente absurda teniendo en cuenta nuestra tecnología moderna, pero plausible si se piensa en las maravillas y secretos ocultos dentro de esta extraordinaria tierra salvaje.



# CAPÍTULO 5

## SISTEMA DE JUEGO.

### La tirada.

Cuando tu héroe intenta realizar una acción, tira los dados para ver si tiene éxito.

**Suma atributo + habilidad + una tirada de dado de doce caras y compáralo con un número de dificultad. Si la suma es igual o mayor, se tiene éxito.**

La tarea es	ND	Ejemplos
Muy Fácil	9	Mover un objeto pequeño, encender una vela.
Fácil	12	Quemar o romper algo de madera. Lanzar un Kg. a 8 metros.
Normal	15	Resistir un resfriado, levantar un adulto. Resistir una enfermedad normal
Complicada	18	Sobrepasar a un ambiente severo. Navegar en zig-zag. Lanzar un Kg. a 32m.
Difícil	21	Doblar el plomo, Esquivar un obstáculo conduciendo.
Muy difícil	27	Evitar una borrachera. Navegar en una tempestad. Lanzar un Kg. a 256m. Levantar 256kg.
Casi imposible	30	Resistir una enfermedad casi mortal. Doblar el hierro.
Épica	36	Hacer que un volcán entre en erupción. Doblar el acero. Levantar un coche
Increíble	42	Aguantar una hora la respiración. Levantar un tanque. 1kg a 8400m
Legendaria	45	Desintegrar el Titanio, provocar un terremoto. Levantar 17t.
Superheroica	48	Sacar a flote un barco. Romper adamantino. 32km.
Titánica	54	Resistir un baño de lava

En el caso que deseemos resolver un conflicto (una competición, una pelea, seducir a alguien, etc.), el ND es sustituido por la tirada del rival.

La narración suele comenzar por el jugador a la derecha del Narrador, sin embargo, si determináis que el orden de declaración es importante por algún motivo (como en un combate, donde lleva ventaja aquel que ataque primero), dicho orden se determinará realizando **una tirada de iniciativa (INI)**: el que saque más en una tirada de Destreza + Alerta, actúa primero.

Cada jugador dispone de una acción por turno de juego. Como acción se considera cualquier tarea imaginable, y que pueda ser realizada en unos tres segundos de tiempo de juego. Si la acción es especialmente larga, o repetitiva, podéis plantearos que un turno abarque más tiempo, siempre y cuando dicha duración se mantenga por igual en los turnos de

todos los jugadores. Una vez descrita la acción, el turno acaba.

Y un consejo: Procura tener en mente siempre las posibles consecuencias de la tirada. No pidas tiradas si no tienes claro que va a ocurrir cuando el personaje logre o fracase en su cometido. Por ejemplo, no pidas una tirada de equilibrio si no has previsto que ocurrirá si el personaje muere en la caída, y te estropea el resto de la partida.

### Tirada sostenida.

Algunas acciones, como trepar a un árbol o jugar una partida de ajedrez, pueden requerir cierto tiempo. Por ello, el master puede pedir varios éxitos de forma forzosa para que se vean cumplidas. Si no se obtienen los éxitos a la primera, será necesario realizar nuevas tiradas, a la misma dificultad, y sumar los éxitos (o restarle los fracasos) obtenidos, así hasta que se consigan suficientes éxitos.

Como norma general, pide un éxito extra por cada 5 minutos que dure la acción. Por ejemplo, para trepar un árbol basta un par de éxitos, pero reparar un vehículo o investigar en una biblioteca requieren 20 ó 30.

Si la situación es una competición, ganará el primer participante que alcance la cantidad de éxitos requeridos.

Algunas tiradas, como realizar una investigación en una biblioteca, permiten la cooperación entre PJ y se pueden sumar los éxitos obtenidos en sus respectivas tiradas.

Si el PJ no acumula éxitos, los pierde a causa de los fracasos, o tarda demasiado, se considerará que ha fracasado.

### Acción múltiple

En ocasiones, un personaje ha de realizar varias tareas a la vez (moverse y golpear, por ejemplo). Realizar otra acción por turno supone un -3 a ambas tiradas. Realizar tres, un -6 en todas.

En un conflicto uno contra uno, **no es conveniente** permitir acciones múltiples, a menos que alguien ataque con dos armas a la vez, ya que ambos contendientes obtendrán la misma penalización, y no tiene sentido alargar la cosa más de la cuenta mientras los demás jugadores esperan.



## Tirada instantánea

En algunas ocasiones, es posible que el Narrador desee comprobar algo, y que aún no sea turno para que el jugador dueño del personaje implicado tire. En estos casos, el jugador podrá realizar una tirada sin que ello cuente como una acción que consuma su turno.

Algunos ejemplos:

**Comprobar si le causamos una primera buena impresión a alguien:** Carisma + Etiqueta. La dificultad variará según nuestro modo de actuar y aspecto en general.

**Comprobar si descubrimos un detalle oculto que no buscamos:** Inteligencia + Alerta.

### Índice de éxito.

En ocasiones, no solo cuenta si logramos o no una acción, sino que también es preciso averiguar como de bien la hemos realizado.

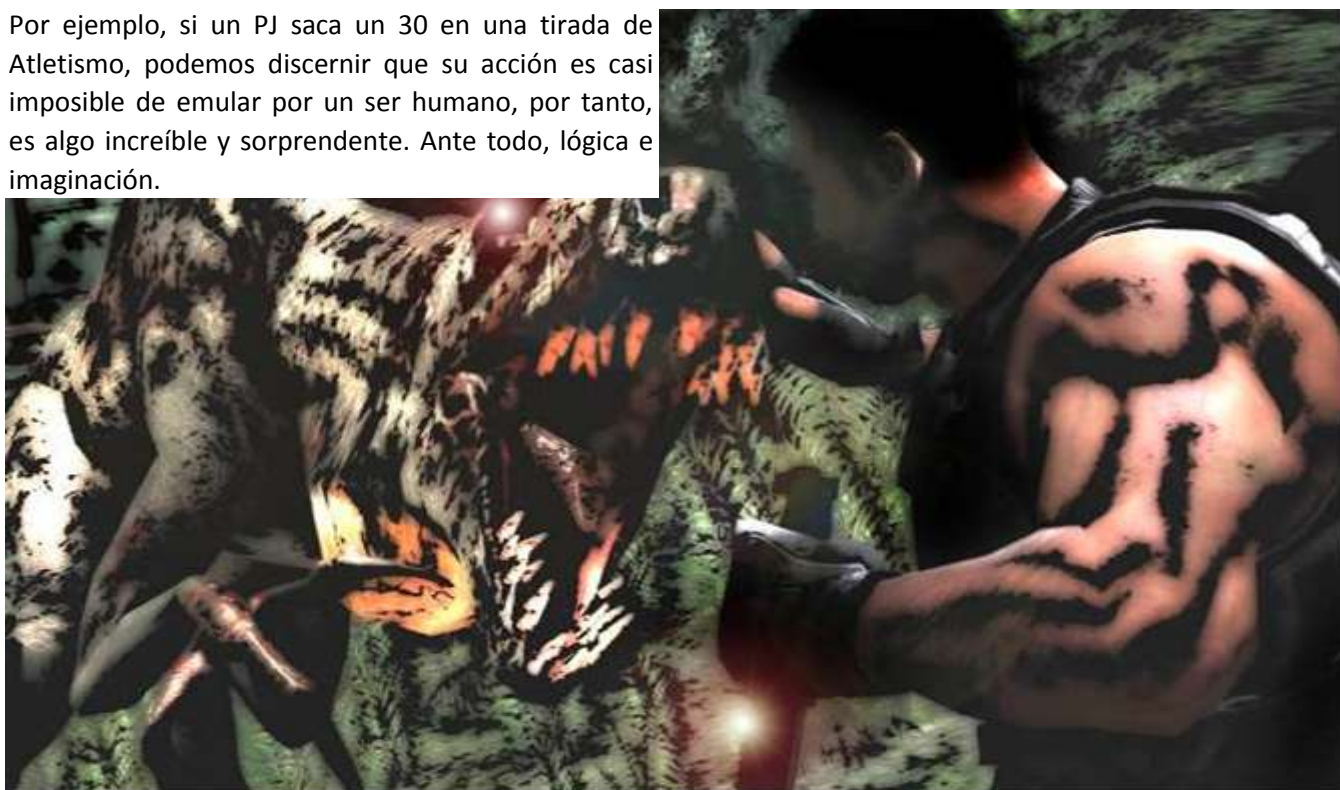
Resta al valor obtenido el ND para saber la cantidad de éxitos. Si la cantidad sale negativa, hablaremos de fracasos.

Ten en cuenta que en el rol la imaginación es fundamental, por tanto, es bueno dar detalles para que esta fluya libremente.

No siempre es necesario calcular el índice de éxito. En ocasiones, con solo ver el valor de nuestra tirada ya sabremos como de impactante ha sido la acción.

Por ejemplo, si un PJ saca un 30 en una tirada de Atletismo, podemos discernir que su acción es casi imposible de emular por un ser humano, por tanto, es algo increíble y sorprendente. Ante todo, lógica e imaginación.

Val.	Suceso físico	Evento social	Investigación y percepción
-6 ó más	Fracaso estrepitoso, que pone en serio peligro al personaje	Repudio vergonzoso, que acarrea serios problemas al personaje.	Pista completamente falsa y desconcertante, que llevará al PJ en dirección opuesta.
-5 a -3	Metedura de pata considerable, que será recordada durante bastante tiempo.	Desprecio generalizado. No esperes ayuda alguna durante mucho tiempo	Pista errónea o similar, que entorpece o retrasa al personaje en el curso de su labor.
-2 ó -1	Fallo menor	Desagrado y habladurías en tu contra	No se descubre nada
1 o 2	Éxito por los pelos	Te dirigen la palabra a regañadientes	Se descubre lo mínimo imprescindible
3 ó 4	Éxito normal	Conversación amena y trivial	Información Concisa y suficiente
5 ó 6	Éxito especialmente bueno	Conexión real y auténtica entre los personajes	Información o ayuda adicional.
7 u 8	Una proeza digna de un genio.	Gran fama y respeto por parte de todos los presentes	Pistas o elementos cruciales de la trama.
9 ó más	Límite de la perfección	La fama de tu proeza será recordada y narrada por muchos	Información insospechada e inaudita que jamás nadie sospecharía





## Tiradas de apoyo.

Permiten resolver una situación donde pueden intervenir más de un factor. Cada éxito obtenido en estas tiradas se suma a los éxitos obtenidos en la tirada normal, y cada fracaso se resta.

Cualquier apoyo coherente puede ser válido, por lo que no dudéis inventaros nuevos casos. Sin embargo, esta regla no está para que os paséis tirando toda la tarde por cualquier detalle. Los factores influyentes en cualquier situación son demasiado numerosos como para poder reflejarlos todos con reglas, por tanto, el apoyo ha de proceder solo del elemento que **vosotros** creáis más importante.

Algunos ejemplos:

**Conocer detalles sórdidos.** Investigarlos (INT + Investigar) podría facilitar un posterior chantaje (CAR + Persuadir o Intimidar).

**Tomar carrerilla antes de saltar.** Los éxitos obtenidos al correr (Destreza + Atletismo) pueden sumarse al saltar (Fuerza + Atletismo), ya que al coger carrerilla tomamos más impulso.

## Modificadores.

Los modificadores son situaciones que alteran una tirada. Súmalos al atributo antes de tirar.

+6. Objetivo inmenso. Muy buen discurso. Realizar una trivialidad. Gastar un punto de protagonismo para obtener un mejor resultado.

+5. Disparo a quemarropa. Ataque a traición. Superioridad técnica.

+4. Enemigo en retirada o humillado. Blanco estacionario, situación ventajosa. Material mucho más resistente.

+3. Objetivo muy grande o cercano. Ataque contra alguien desarmado. Buena estrategia. Atacar después de un esquivo o bloqueo exitoso.

+2. Buena iluminación. Exhibición de poder o tecnología. Interpretación ingeniosa o divertida del personaje. Llevarse un rato apuntando.

+1. Silencio total. Sorpresa. Equipo apropiado. Fama local.

-1. Ruido notable. Apuntar al hombro. Equipo o terreno inapropiado.

-2. Objeto pequeño o alejado. Atacar o esquivar desde el suelo. Interpretar incorrectamente al personaje.

-3. Ataque desde una cobertura. Arma improvisada. Cojera o mano zurda. Atacar a un brazo. Usar un objeto poco familiar.

-4. Ataque a la cabeza o a la mano. Situación inapropiada o desconocida. Objeto poco apropiado

-5. Ataque a alguien atrincherado. Sin experiencia. Violar completamente el concepto del personaje.

-6. Objeto diminuto o lejano. Pérdida de un ojo o una pierna. 2 acciones en un turno. Atacar a la cabeza. Completo agotamiento o aterrorizado.

Un consejo. Aplica los modificadores en función de la descripción que del jugador de la situación. No es lo mismo decir: "Ataco", que decir: "Me escabullo por debajo de la mesa, cojo una silla y se la estampo en la cabeza". De esta forma tus jugadores se esforzarán más por dar brío y dinamismo a las partidas.

Otra cosa a tener en cuenta es lo fiel que sean el jugador a su personaje. Un jugador con mucha labia podría obtener un gran bono por soltar un bonito discurso, pero si su personaje no posee Carisma ni Inteligencia, el DJ debería de imponerle un penalizador, no un bono, por actuar de forma contraria a su personaje.

## Simplificando la cosa.

En ocasiones, sobre todo cuando se tiene poca experiencia en esto del rol, es fácil dejarte llevar por las reglas y realizar tiradas a diestro y siniestro. No obstante, **recuerda que las reglas están solo y exclusivamente para resolver situaciones de duda**, es decir, situaciones en las que el máster o los jugadores no están seguros del posible resultado de la acción. Si usas la lógica, puedes reducir bastante el uso de las reglas de juego:

- Muchas acciones pueden darse como éxito o fracaso automáticamente, simplemente comprobando el concepto de personaje. Por ejemplo, derribar una puerta debería de ser sencillo para un aventurero o un bombero, pero imposible para un adolescente o un anciano, por lo que no se necesitaría de tiradas para resolver esta situación.

- Si la descripción de la acción por parte del jugador da pie a ello, puedes adjudicar un éxito automático, sin necesidad de tirada. Por ejemplo, si un jugador con un PJ carismático recita a la perfección un poema de amor a una dama, no es necesario realizar tiradas de seducción, si no que se puede declarar perfectamente que ha logrado ligar esa noche.

- Muchos combates pueden reducirse a una simple tirada. Si un PJ espía trata de noquear a un guarda, no es necesario realizar un combate de ello, solo pide una tirada de Destreza + sigilo a una dificultad adecuada. Si la supera, el PJ logra noquear al guarda, y puede seguir con la aventura.





## La acción.

### La tirada

C-System no cuenta con reglas específicas para el combate. Consideramos que un combate es un caso particular de tirada extendida, donde la dificultad está definida por la Defensa del rival, y los éxitos reflejan la salud que este pierde.

Algunos ejemplos de tiradas que podemos realizar en combate son estos:

**Dar un puñetazo, patada, o similar:** Fuerza + Pelea.

**Golpear a lo bruto con un arma blanca:** Fuerza + Lucha.

**Atacar con una finta o un movimiento elegante con un arma blanca:** Habilidad + Lucha.

**Disparar con un arma de fuego:** PER+ Disparo o Artillería (según el arma).

**Fuego rápido sobre un área:** HAB + Disparo.

**Fuego de supresión.** PER o HAB + Disparo VS Voluntad + Coraje rival. Consiste en barrer un área con disparos para evitar que el enemigo avance.

**Esquivar un objeto:** Destreza + Atletismo.

**Desarmar con la espada:** Habilidad + Lucha.

**Golpes de artes marciales, llaves de presa, y similares:** Habilidad + Pelea.

**Ventaja en combate.** Bloquear un ataque (HAB + Luchar), esquivarlo (DES + Pelea), derribar al oponente (FUE + Atletismo), acerarnos sigilosamente (Destreza + Sigilo), o cualquier otra acción similar narrada por el jugador, pueden facilitar una mejor

posición a la hora de combatir. Por tanto, que este tipo de maniobras pueden ser tratadas como tiradas de apoyo: los éxitos logrados podrán sumarse a la próxima tirada de combate.

**Disparar con dos armas una vez, o dos veces con una arma:** Percepción + Disparo, -3 por acción múltiple.

**Fuego de cobertura.** Si un compañero trata de cruzar un área vigilada, nosotros podemos distraer al rival mediante una tirada de fuego de supresión (Puntería + Disparo). Los éxitos se sumarán al Atletismo o al Sigilo de nuestro compañero.

**Evitar una emboscada:** Percepción + Alerta. Un personaje puede ponerse en peligro aunque no sea su turno, por tanto, el Narrador puede pedir tiradas instantáneas para comprobar si nos percatamos del peligro a tiempo.

**Evitar un ataque directo:** Generalmente en C-System no se tira para defenderse, ya que el parámetro Defensa refleja eso, pero, si queréis, podéis omitir la defensa pasiva, y realizar tiradas instantáneas, que no consuman acción, para esquivar (Destreza + Pelea) o bloquear (Habilidad + Lucha). Vosotros decidís como queréis jugar.

### Las armas

Se considera arma cualquier objeto (hachas, pistolas, sillas, etc.) o poder (garras, artes marciales, etc.) que pueda infringir daño. Se considera protección, o armadura, cualquier cosa que pueda protegernos del daño (chalecos antibalas, exoesqueletos, cochas, etc.)

**La diferencia entre el daño del arma y el valor de la protección se ha de sumar, o restar, a los éxitos del atacante para calcular la salud perdida.** Si el atacante no logra ningún éxito, no logrará impactar, y no será preciso aplicar dichos objetos.

**Los daños por conmociones menores, o poco serios, se restan al Aguante.** Si perdemos todo el Aguante, el daño se restará a la Salud, y caeremos inconscientes hasta que recuperemos al menos 15 puntos (Tira CON +Atletismo a dif. 12 para averiguar cuanto Aguantas recuperas por turno).

**El valor de la protección de un escudo, u objeto similar, puede sumarse a la tirada para bloquear, o a la Defensa general, según actúe el personaje, pero no a ambas a la vez.**

Algunas armas y protecciones tienen un bono a la precisión (PRE), que refleja su facilidad de uso, o a la Destreza (DES). También pueden tener modificadores a la iniciativa (INI). En tales casos, súmalos antes de realizar las tiradas pertinentes.



## Las armas de fuego

Tanto las Armas de fuego con un modo de disparo de tiro único (TT), como las que disponen de disparo semiautomático (SA) solo permiten atacar a un objetivo por acción. Sin embargo, las armas semiautomáticas, en los conflictos armados actuales, suelen empujarse mediante ráfagas corta de tres disparos, lo que permite sumar +1 al daño y la puntería si realizamos tal maniobra.

Por su parte, las armas con modo de fuego automático (FA), otorgan un +1 a la puntería y al daño por cada 5 disparos realizados. Estas suelen empujarse para acribillar a todos los enemigos dentro de una área, por lo que el bono ha de repartirse entre dichos objetivos (20 disparos contra 6 enemigos, da +1 contra los 4 primeros).

Obviamente, se puede realizar un ataque de un solo disparo con las armas automáticas y semiautomáticas, pero no es lo más frecuente.

También hay que tener en cuenta la Cadencia de fuego (CAD), el máximo de proyectiles a disparar por turno. Si no has gastado toda la cadencia de tu arma en una acción, podrías apurarla mediante acciones múltiples, pero nunca sobrepasarla.

## Ejemplo de combate

El bárbaro de Julián, armado con un puñal, mira por la barandilla del salón y ve un ballestero, con coraza, en el piso inferior, cargando su arma. El Narrador indica que está a unos 7 metros.

Julián: Trato de engancharme a la lámpara, saltar sobre él, y luego clavarle el puñal.

Narrador: OK, tienes un -3 por acción múltiple.

Julián tira DES + Atletismo a una dificultad 12 (la dificultad estándar para una carrera) y saca un 24, que al restarle el -3 por acción múltiple queda en 21. No solo logra recorrer los siete metros, sino que incluso le sobran éxitos:  $21 - 12 - 7 = 2$  éxitos.

El Narrador estima que la tira del salto sirve como tirada de apoyo para el siguiente enfrentamiento, por tanto, al -3 por la acción múltiple habrá que sumarle esos 2 éxitos obtenidos en el salto. Además, también estima que la maniobra, por lo sorprendente e imprevista que es, ofrece una ventaja extra (otro +3 adicional.)

Julián tira Fuerza + Pelea -3 +2 +3 contra la Defensa del ballestero (18 en este ejemplo) y obtiene 25, por lo que logra alcanzar a su rival. Si en lugar de obtener un 25 en la triada de ataque, hubiese obtenido un 17, el Narrador habría estipulado que el bárbaro de

Julián, a pesar de haber logrado saltar encima de su enemigo, no habría clavado el puñal.

Ahora solo falta calcular el daño:  $25 - 17 = 8$  puntos de daño. A esto le sumamos los dos puntos de daño del puñal, y le restamos los seis puntos de resistencia de la coraza que el ballestero usaba como protección:  $8 + 2 - 6 =$  El bárbaro ocasiona 4 puntos de daño al ballestero.

## El nivel de desafío

Es una medida que hemos tomado para calcular la capacidad de combate de una criatura o guerrero.

**Nivel de Desafío:** (Ataque + Defensa + Salud)/10.

Ataque es la suma de la característica y de la habilidad que el personaje use para combatir con más frecuencia, más el daño del arma, o trasfondo, que emplee para combatir. Como Defensa toma la Defensa que calculaste al crear la Personaje, más el doble del valor de cualquier protección que aún no hayas sumado. Salud equivale a la mitad de la Salud total del personaje.

Aproximadamente, para derrotar a un enemigo de nivel determinado, se necesita que la suma de los niveles de sus enemigos duplique el suyo. Es decir, para derrotar a una criatura con desafío 20, necesitarías 3 ó 4 PJS con un nivel cercano al 10.

## Cobertura y daño a objetos

Los puntos de daño estructural (PDE) equivalen a la vitalidad en objetos y máquinas. El cálculo de los PDE viene dado por la resistencia del material, y lo heroico de la ambientación de tu juego.

La resistencia está dada por la dificultad para romper el material (consulta la tabla de dificultades). Luego multiplica para saber los PDE:

**x1.** Materiales blandos, materiales duros en juegos donde los personajes sean muy poderosos o fantásticos.

**x2.** Materiales u objetos de medio tamaño.

**x5 ó x10.** Objetos grandes, materiales duros en juegos con personajes realistas.

Con este método podrás reflejar las fantasmadas en tus partidas sin modificar tus personajes. Si un súper héroe golpea un edificio, toma los PDE como Resistencia x1, y si es un bombero el que trata de derribar una puerta, tómalos como Resistencia x5. Si un objeto se queda sin PDE, está completamente destruido. Si solo pierde tantos PDE como Resistencia, sufre un boquete.



## Duelos y escaramuzas

Básicamente, son los dos tipos de combates que pueden llegar a darse.

### Duelos

Un Duelo es un combate importante, generalmente contra un PNJ de buen nivel, y que ofrece un nivel de desafío interesante.

Estos combates son más largos e interesantes y se aplican todas las reglas de combate anteriormente señaladas.

### Escaramuzas

Una escaramuza es todo lo contrario, es una lucha contra multitud de enemigos menores, que suelen ser masacrados sin piedad. En estos casos, para agilizar el combate, puedes transformar las tiradas enfrentadas en tiradas simples a una dificultad fija usando esta fórmula:

**Tirada enemiga = (Atributo + habilidad de lucha +5) + (3 por enemigo adicional).**

De esta manera, el combate se reducirá a una tirada básica por parte del personaje. Si te fijas, ya se ha incluido el modificador por acción múltiple en la ecuación, por lo que el daño obtenido se aplicará por igual a todos los enemigos a los que el personaje ataque simultáneamente.

Tampoco es preciso que tires la iniciativa (a menos no tan a menudo), se considerará que el personaje siempre ataca al grupo de enemigos, y que estos solo logran dañarle si este falla en su tirada.

Por cada fracaso obtenido, uno de los enemigos quedará ileso, y el personaje sufrirá un +1 al daño sufrido. Es decir, el daño sufrido es igual al daño del arma enemiga más los fracasos sacados por el personaje.



## Cobertura y daño a objetos.

Los puntos de daño estructural (PDE) equivalen a la vitalidad en objetos, máquinas y estructuras inanimadas.

El cálculo de los PDE viene dado por el tipo de objeto, la fortaleza del material, y lo heroico de la ambientación de tu juego.

Objeto	Fortaleza
Maleza (por m de espesor), cristal, puerta de madera. Cerradura metálica	1
Rocas (por m de espesor), puerta metálica, muro (1 m)	6
Árboles, un coche	18
Muro de madera, verja de metal	2-3
Puerta de fortaleza	40
Camión	30
Muralla o Muro de cemento (1 m)	10

Fortaleza equivale a Constitución en los objetos inanimados, y a Fuerza y Constitución en máquinas y vehículos.

Para calcular los PDE, multiplica Fortaleza por 2, o x6 si calculas los PDE del vehículo donde viajen los PJS.

Si un objeto se queda sin PDE, está completamente destruido. Si solo pierde tantos PDE como Fortaleza posea, se hace un boquete.

### Cansancio.

Cada vez que se realice un esfuerzo considerable (usar la habilidad Atletismo, usar algún superpoder o magia, etc.), se perderán tantos puntos de Aguante por turno como puntuación se tenga en la característica usada, aunque se puede optar voluntariamente por usar un valor inferior para agotarse menos.

El uso de técnicas de combate y poderes consume tanto aguante como Nivel tengamos en el poder empleado (ver reglas de creación de técnicas).

Otras cosas, como realizar una carrera, nadar o participar en un combate, consumen un solo punto por tirada, o nada, si al máster le parece bien (una solución sería hacer una tirada de CON + Atletismo para ver si están cansados).

Con menos de 15 puntos de Aguante se sufre cansancio (-3 a todo). Si un PJ pierde todo su Aguante, quedará k.o. hasta que recupere al menos 10 puntos de aguante.



## Supervivencia.

### Sustancias y elementos nocivos.

Este tipo de daño se sufre al entrar en contacto con cualquier tipo de elemento dañino, como venenos, ambientes hostiles, o el fuego. Y se clasifican según el nivel de daño que puede causar si el PJ es expuesto a ellos.

Nivel	Ambiente	Veneno	Droga
3	Inhóspito	Belladona	Alcohol
5	Dañino	Arsénico	Penta tol sódico
7	Peligroso	Escorpión	LSD
9	Mortal	Cobra	Cocaína

Nivel	Hambre	Sed	Enfermedad
3	Un día	Doce horas	Malestar
5	Dos	Un día	Gripe
7	Cuatro	Dos	Neumonía
9	Seis	Cuatro	Plaga

Nivel	Fuego	Electricidad	Ácidos
3	Mechero	220 V	Agua fuerte
5	Antorcha	330 V	Ácido nítrico
7	Hoguera	Una farola	Ácido clorhídrico
9	Una pira	Un rayo	Ácido sulfúrico

Nivel	Cansancio	Radiación	Temperatura
3	Correr	Casi nula	Ata / Baja
5	Nadar	Poca	Muy baja
7	Luchar	Moderada	Muy alta
9	Escalar	Mucha	Extrema

Normalmente, **este tipo de daño puede resistirse mediante una tirada de CON + Atletismo + el nivel de dicho mal** aunque en algunos casos, como es el fuego, no pueden ser resididos si no tienes algo que te proteja, y causan siempre el daño indicado.

Las quemaduras (ácido, electricidad y fuego) causan un punto de daño por nivel y turno de exposición. Cosas como el hambre o las enfermedades solo se aplican una vez al día, pero el daño no puede ser curado hasta que dicho mal desaparezca, es decir, hasta que se coma o la enfermedad remita.

Las drogas, venenos menores, y enfermedades producen efectos dañinos cada minuto, no cada turno.

Por otro lado, el efecto dañino del medio ambiente, como las temperaturas extremas o la radiación, solo afectan una vez por escena.

El nivel del mal indicará los PV que se pierden. También indica la penalización a cualquier actividad física del PJ si este falla su tirada. Alguien envenenado, enfermo, o con hambre suele estar lastrado físicamente.

En caso de que la sustancia sea inoculada mediante un ataque (como el mordisco de una cobra), también puedes sumar a la dificultad el daño del ataque. Cada turno se ha de repetir la tirada; si se supera, la sustancia nociva deja de actuar. Si la partida es de corte realista, el efecto sólo remitirá con los cuidados adecuados, o si no es demasiado grave (una pulmonía puede sanar; la peste, es más difícil de superar).

Si la sustancia es una droga o veneno menor, el daño se restará del Aguante, y no de Vitalidad. Lo mismo ocurre con el cansancio.

Si la enfermedad es de origen mental, en lugar de puntos de Vida se perderán puntos de Razón. Normalmente este tipo de enfermedades no se adquieren así (primero se pierde la razón y luego se coge la enfermedad, no al revés), pero algunos hechos especiales (como un ataque mental), pueden crear este tipo de situaciones.

Algunos poderes, como una mirada petrificadora o un encantamiento, pueden causar cambios de estado o daños especiales. En este caso, el efecto se resuelve mediante tiradas enfrentadas, no mediante estas reglas, y, si nadie dice lo contrario, dura tantos turnos como éxitos obtenidos.

Por supuesto, esto es solo una guía, la variedad de posibles males es casi infinita, y el DJ deberá echar mano de su sentido común.

### La energía y la salud

El hambre y la sed son peligros reales y el DJ puede pedir tiradas de CON + Atletismo a dif. 18 + el nivel de dicho mal cuando crea que los personajes desatienden demasiado tiempo sus necesidades fisiológicas.

Nivel	Hambre	Sed	Enfermedad	Cansancio
3	1 día	12 horas	Malestar	Correr
5	2	Un día	Gripe	Nadar
7	4	Dos	Neumonía	Luchar
9	6	Cuatro	Plaga	Escalar

Si el personaje falla la tirada, obtendrá la desventaja Hambre, Sed o Enfermo a un nivel igual al nivel señalado en la tabla de arriba. Estas desventajas reducen la cantidad máxima de Aguante y Salud del PJ, además de imponerle una penalización del mismo nivel en todas sus tiradas físicas.

El cansancio solo afecta a nuestra reserva de Aguante, y puede recuperarse descansando. Sin embargo, nos obliga a realizar una tirada a causa de la sed o el hambre, lo que más desatendido tenga el PJ. Estas tiradas sufren la penalización por acción múltiple si se hacen muy de seguido.





Las enfermedades se curan cuando el PJ sobrepase la tirada (una al día), el hambre o la sed solo cuando se alimente adecuadamente.

### Alimento y recursos

La madera, el agua, las piedras, el pescado, la fruta y la carne de animales salvajes son los principales recursos de los náufragos.

Una unidad de recurso representa más o menos un kilogramo de "material".

La mecánica para recolectar recursos es simple: el jugador declara que su personaje va a buscar algo en un lugar determinado, y realiza una tirada. Un náufrago recoge una unidad de recurso por éxito obtenido en su tirada de buscar recursos.

La dificultad suele ser 15 ó 18, dependiendo de lo frecuente que sea dicho recurso en la zona donde se encuentre el personaje. Si el náufrago no posee herramientas mínimamente adecuadas, o los recursos son insignificantes, la dificultad puede dispararse a 21 o incluso a 27.

La naturaleza de la tirada en concreto dependerá de lo que deseamos buscar:

- Para pescar con un arpón (un pez grande) o cazar un animal salvaje se tirará PER + puntería o disparo, según el arma empelada.

Cada unidad de alimento anula un nivel en la desventaja hambre.

- Para pescar con red o caña se tira INT + Supervivencia. Lo mismo se tira si deseamos encontrar lianas o piedras adecuadas para sacarle filo o prender fuego.
- INT + Educación sirve para localizar frutas y plantas comestibles. Estas, además de alimentarnos, pueden paliar la sed, aunque su valor en este aspecto es la mitad que el agua.
- Recolectar leña o rocas es algo puramente físico, tira FUE + Atletismo.

Cada una de estas tareas suele tardar aproximadamente una hora, y consume tanto aguante como puntuación en el atributo de la tirada empelada.

### El campamento

Dormir a la intemperie supone estar expuesto a malestares y resfriados (en función del clima) cada noche, y reduce la capacidad de curación del personaje a la mitad. Por lo que, al menos, un buen fuego es imprescindible (consume una unidad de madera cada tres horas aproximadamente).

Los refugios, a parte, también protegen contra el clima adverso. El daño ocasionado por un temporal se resta primero a los PDE del refugio y, si este es destruido, es cuando empieza a dañar a los personajes.

Cada unidad de madera añade 5PDE a la estructura del refugio, 20 si añades rocas.

Para poder montar el refugio se necesitan al menos dos unidades de material por habitante y varias lianas o cuerdas.

Por cada dos unidades de material unidas hay que superar una tirada de HAB + Bricolaje a dif. 18, cada éxito aumenta 1PDE del refugio, cada fracaso, nos lo resta.

También son útiles hojas grandes o lonas, para impermeabilizar en caso de lluvia; y colchas o cualquier cosa para que sirvan de cama (en este caso, la tirada será de INT + Artesanía).

El lugar del campamento es cosa de cada uno: la playa suele ser más segura ante los peligros de la selva misteriosa, pero más expuesta a peligros climatológicos; en la jungla de la isla encontrarás víveres y agua más fácilmente, pero puede que no veas un posible barco que os rescataría.





## Clima

El clima puede ser muy traicionero en un mundo tropical prehistórico.

El clima puede cambiar por necesidades narrativas, o simplemente puedes dejarlo al azar, como mejor creas.

**1. Caluroso.** Mucho calor, durante el mediodía, la dificultad para aguantar el cansancio y la sed suben tres puntos.

**2. Soleado.** Un poco más calor de la cuenta, pero sin consecuencias serias. Las criaturas de sangre fría tiene un +3 en FUE y DES.

**3. Fresco.** Un poco más de frío, pero sin consecuencias serias. Las criaturas de sangre fría tiene un -3 en FUE y DES.

**4. Nublado.** Se oculta el sol. Al amanecer o al atardecer las tiradas que se basen en la vista sufren un -3 a causa de la falta de luz. Lanza otra vez el dado, si sale un 4 o menos, se levanta un banco de niebla (otro -3 adicional a las tiradas relacionadas con la visibilidad).

**5. Lluvioso.** Un buen aguacero. Las tiradas de pesca sufren un -6 a causa del oleaje. Si no tenéis un refugio, las tiradas contra enfermedades nocturnas, suben 3 niveles.

**6. Tormenta.** Una tormenta con mucho viento, truenos y lluvia. Causa 1d12-1 puntos de daño contundente a los personajes por escena. Si se tiene refugio, el daño se lo traga el refugio. Si el refugio no está impermeabilizado de alguna manera, aplica los efectos del clima lluvioso.

**7. Tempestad.** Igual que tormenta, pero el doble de fuerte.

**8. Tormenta de de arena.** Igual que tormenta, pero de arena. -6 a todas las tiradas relacionadas con la visibilidad.

**9. Helado.** La temperatura baja súbitamente. Causa 1d12-3 puntos de daño contundente a los personajes por escena si no están convenientemente abrigados. Las criaturas de sangre fría tiene un -5 en FUE y DES. Lanza otra vez el dado, si sale un 4 o menos, empieza a nevar (el daño se duplica, y las tiradas relacionadas con la visión sufren un -6).

**10-12. Normal.** Lo normal para un clima tropical.



## Acciones heroicas.

Los personajes de los jugadores o son personajes corrientes, son héroes, y, como tales, realizan proezas más allá de toda lógica o entendimiento mundano. Para reflejar este hecho, se ha introducido en el juego los Puntos Dramáticos, o Puntos de Drama.

Todo personaje posee 3 puntos a la hora de empezar la partida, y va obteniendo uno adicional por cada sesión de juego. No se puede tener más de 5 puntos de drama por personaje.

### Forzando el destino.

Esta acción consiste en gastar un punto dramático para obtener un beneficio mayor en la situación. Cuando se realice esta acción, el personaje pierde un Punto Dramático y realiza una nueva tirada, sumando los éxitos obtenidos a los que ya tenía a causa de la primera tirada.

El jugador ha de declarar antes de realizar la primera tirada que desea gastar un Punto de Drama.

### Salvarse in extremis.

Los verdaderos héroes no mueren por situaciones mundanas, como fallar una triada de trepar, o por un disparo perdido.

Gastando un Punto de Drama podemos evitar la muerte de un personaje, ya sea el nuestro o el de otro jugador. Sin embargo, es necesario que el jugador de una explicación medianamente coherente de cómo ha logrado salvarse el personaje.

Por ejemplo, si el puente colgante que cruzamos se rompe, podemos gastar un Punto de Drama para hacer que nuestro personaje se agarre por instinto a una de las cuerdas destrozadas, sin necesidad de realizar tirada alguna. Otro caso sería que, aunque no sea nuestro turno, interponernos entre un aliado moribundo y un enemigo y bloquear el ataque que resultaría fatal para nuestro compañero.

Gastar un Punto de Drama en este tipo de situaciones se considera acción gratuita, no consume el turno del personaje, y éxito automático, sin necesidad de realizar tirada de ninguna clase. **Pero** solo puede aplicarse en situaciones defensivas o de salvamento, nunca ofensivas.

### Añadir elementos a la trama.

Durante su turno, además de narrar las acciones de su personaje, el jugador puede añadir uno de estos elementos a la historia, a costa de perder un Punto de Drama:

- Un nuevo personaje no jugador, que interactuará en la escena actual.
- Un suceso exótico, **pero** que no le afecte a él directamente, si no a otro de los personajes. Dicho suceso siempre podrá resistirse o tratar de ser evitado si la víctima no desea "sufrirlo". Por ejemplo, no podemos hacer que un personaje se tropiece y se caiga, pero podemos "colocar" una piedra en su camino, y obligar al personaje tirar DES+Atletismo para comprobar si la esquivo o se cae.
- Un elemento general al escenario, como un fenómeno climatológico o la emisión de una noticia por televisión.
- Obtener un favor especial o un objeto que normalmente no está disponible. El jugador ha de inventarse una historia plausible de cómo dicho objeto terminó en sus manos.
- Hechos extraordinarios, pero moderadamente plausibles (ligar con una indígena, ganarse cierto respeto de parte de un dinosaurio, etc.)

Los demás jugadores también pueden gastar un punto de protagonismo para incluir alguno de los dos elementos primeros en cualquier momento de la trama.

Las acciones logradas mediante Puntos de Drama se pueden vetar si otro personaje gasta también un punto de destino en lo mismo. En tal caso, el enfrentamiento se resolverá por tiradas opuestas. Por ejemplo, si dos personajes quieren seducir a la misma persona, y ambos gastan un punto dramático para ello, la situación se resolverá mediante tiradas sociales corrientes, como si ninguno de los dos hubiese invertido Puntos Dramáticos.

### Enfermedades.

Dino Wars es un juego heroico, y en este tipo de historias los personajes no suelen ser víctimas de la gangrena, las fiebres y otros males realistas, pero muy presentes en terrenos húmedos y salvajes. No obstante, las enfermedades pueden dar pie a un buen argumento (la búsqueda de medicinas o ayuda), afectar a PNJs menores para dar ambiente a la historia, o, sencillamente, hacer las partidas algo más realistas.

Aquí dejamos algunos de los males más comunes en las salvajes tierras de Planiciar:







**Infecciones:** Cualquier herida severa es propensa a infectarse, más aún si el PJ no se la cura adecuadamente. Si una herida no es tendida mediante cuidados adecuados, puedes pedir al jugador un chequeo de CON + Atletismo a la dificultad que estimes oportuna para comprobar si se le infecta. Una infección severa provoca un -6 en cualquier tirada a causa de los temblores y la fiebre.

**Gangrena:** Caso extremo de infección que hace que el tejido se pudra, llegando a ser necesario amputar en los casos más extremos. Aplicable solo si el PJ lleva mucho sin tratarse la herida.

**Fiebres:** Los terrenos húmedos y pantanosos son un caldo de cultivo perfecto para los virus y las bacterias. La falta de refugio o comer comida en mal estado puede hacer que el PJ enferme de mala manera.

**La peste roja:** Una extraña enfermedad, propia de Planiciar, que solo afecta a los extranjeros. Causa fuertes dolores, fiebre e inflamación de las meninges, además de múltiples manchas rojas que terminan por cubrir por completo al enfermo. A nivel de reglas, tratar como una enfermedad de nivel 12, letal, sin cura conocida por la ciencia moderna. Los nativos posiblemente la utilicen como arma bacteriológica contra los invasores de la superficie.

**Delirio Azabache:** Extraña enfermedad mental, transmitida por algunos insectos de Planiciar, de nivel 9. Causa alucinaciones y fuertes arrebatos de violencia. Algunos aseguran que también afecta a las bestias.

Lo normal es tratar estos males con la habilidad de Medicina. Si esta falla, bien por falta de nivel, o bien por falta de medios médicos, un PJ puede improvisar con las habilidades de Educación o Supervivencia y buscar otra clase de remedios, aunque, en tales casos, la dificultad debería de subir un poco.

En última instancia, si se puede buscar la ayuda de los nativos de Planiciar, acostumbrados a tratar con estas enfermedades continuamente.

## Trampas.

En un mundo salvaje y primitivo, las trampas son una valiosa ayuda tanto para obtener alimento, como para proteger tu territorio de visitantes no deseados.

### Creación.

Colocar una trampa requiere dos cosas:

Colocar una trampa requiere de dos cosas: conocimiento y materiales.

Lo primero se demuestra superando una tirada de Habilidad + Supervivencia a una dificultad entre 16 y 40. Lo segundo corre a cargo de la imaginación e ingenio del jugador, y del tipo de trampa que desee montar. Una trampa de lazo solo requiere de una cuerda y un junco flexible, pero un pasadizo con un techo que baja requiere es una obra de ingeniería. Ante todo, juzga la explicación que te de el jugador a la hora de crear su trampa. Cuanto más detallada e imaginativa sea, menor ha de ser la dificultad a la hora de crear una trampa, y mayor su efecto.

Trampa	Dificultad	Daño
Lazo que te atrapa del pie.	14	-
Cepo.	16	+2
Pinchos en el suelo.	18	+4
Varios dardos salen disparados de una pared.	20	+6
Veneno en el agua.	22	+6
Caída por agujero oculto en el suelo.	24	+8
Foso con estacas.	26	+12
Piedra cayendo del techo	28	+12
Cuchilla en forma de guadaña.	32	+16
Puerta que se cierra, sellando una habitación.	35	-
Salen estalactitas afiladas de las paredes.	35	+20
Chorro de ácido	40	+25

### Uso.

Si una víctima cae en una trampa, ha de lanzar una tirada de Destreza + Atletismo VS Habilidad + Supervivencia del trampero + daño de la trampa. Por cada éxito del trampero, recibirá un punto de daño, aunque eso puede aumentar en función del tipo de trampa. Algunas trampas, son humanamente imposibles de esquivar.

Si se trata de encontrar una trampa, se ha de superar una tirada de Percepción + trampas VS Habilidad + trampas del trampero.

Para desactivar una trampa, se ha de proceder a una tirada enfrentada de Habilidad + trampas. Solo se puede desactivar una trampa si se ha encontrado antes de que se active. El tiempo necesario para desactivar una trampa es tantos turnos como dificultad /2 posea.

Si se desea, se pueden añadir algunos efectos extras a la trampa, pero requerirá de más materiales y la dificultad de elaboración aumentará.

Efecto	Dif.extra
Camuflaje (+N a la dificultad de encontrarla).	+2+N
Veneno, u otra sustancia, de nivel N	+4+N
N puntos de daño extra	+4+N



## Experiencia.

La experiencia (PX) se consigue a medida que el PJ avanza en el juego y permite mejorarlo.

Primero valora el éxito de la partida, y otorga PX a cada PJ en función de ello.

1 PX: Éxito de la partida escaso, mal ambiente.

2 PX: Desarrollo normal de la partida.

3 PX: Partida memorable, todos satisfechos.

En segundo lugar, valora el comportamiento de cada jugador individualmente:

-1 PX: El jugador arruina el ambiente, poca participación.

+0 PX: Participación regular, sin interés.

+1 PX: Participativo, buen rollo.

Por último, valora la interpretación del jugador:

-3 PX: El jugador no interpreta las características de su personaje.

-2 PX: El PJ actúa en contra de los dictámenes de su personalidad.

-1 PX: Interpretación escasa.

+1 PX: Una interpretación decente. El jugador hace un buen uso de las habilidades de su personaje.

+2 PX: El jugador hace progresos en su misión (ya sea la del grupo, o la suya en particular).

+3 PX: El PJ consigue los objetivos de su misión (ya sea la del grupo o la suya en particular).

Opcionalmente, también puedes recompensar a tus jugadores cuando superan ciertos desafíos:

3px: Derrotan a un grupo numeroso de enemigos menores.

6px: Derrotan a un grupo de enemigos poderosos o a un duro rival.

9px: Superan un desafío usando astucia y el ingenio.

12px: Se consigue derrotar a un enemigo especialmente poderoso.

### Subir habilidades.

El principal uso a los puntos de experiencia ganados es mejorar nuestras habilidades, u obtener otras nuevas.

Obtener una nueva habilidad cuesta 2 PX.

Subir una habilidad de nivel cuesta 1 PX multiplicado por el nivel que deseado (para pasar de un nivel 3 a un nivel 4 son necesarios 4 PX). A menos que el

master lo permita, solo se puede subir un nivel a la vez por habilidad.

### Subir de nivel.

El segundo uso que le podemos dar a la experiencia es subir de nivel nuestro personaje.

Subir un nivel conlleva gastar 10 puntos de experiencia, y otorga tres beneficios:

- +1 a la hora de esquivar y bloquear el daño, es decir, sumamos +1 a la Defensa de nuestro personaje.
- +5 a nuestra reserva de Aguante.
- +5 a nuestra reserva de Salud.

Estos beneficios no representan un aumento real de nuestra resistencia o salud. Un ser humano no aumenta su salud y la dureza de su piel así como así.

Lo que el aumento de nivel representa es una mejora en la intuición y capacidad de supervivencia del personaje, así como una mayor resistencia a la fatiga y al dolor.

Esta subida de nivel se representa en la hoja de personaje con la ventaja "Nivel de supervivencia". Si, por ejemplo, hemos subido a nuestro personaje tres niveles, aparte de sumar los bonos pertinentes, en nuestra ficha de PJ, en la sección de trasfondos, deberá de haber una ventaja que ponga "Nivel de Supervivencia +3". De esta manera, no hay posibilidad de confusiones.

### Añadir Aspectos Heroicos a nuestro héroe.

Los Aspectos Heroicos son esos conocimientos, irreales e incomprensibles, que los héroes de aventura suelen hacer gala contra toda lógica y sin que nadie supiese que podían hacerlo, en un momento de necesidad.

Si los Puntos Dramáticos representaban la suerte y heroicidad de nuestro personaje, los Aspectos Heroicos representan sus conocimientos y cualidades aventureras.

En este juego consideramos que el héroe no nace, se hace, por lo que los Aspectos Heroicos no están disponibles a la hora de crear al personaje, si no que obtienen invirtiendo experiencia, a lo largo de la aventura. Adquirir un nuevo Aspecto Heroico cuesta 5 puntos de experiencia.

Hay algo que debéis tener en cuenta al crear el Aspecto: son beneficios muy puntuales y en circunstancias muy concretas.





### Creación.

Un Aspecto Heroico se distingue por tres cosas:

**Beneficio:** Lo que ocurre cuando activamos el Aspecto Heroico. Los beneficios permitidos son:

- +5 en una tirada concreta durante un turno. Por ejemplo: +5 en Lucha cuando desarmemos con nuestra espada.
- Usar una habilidad en lugar de otra sin penalización. Por ejemplo: Usar Intimidar en vez de Etiqueta, y que el/la afectado/a se sienta atraído sexualmente, en lugar de intimidarlo/a.
- Obtener una acción extra cuando atacemos de una manera determinada.
- Ignorar hasta 5 puntos de una penalización o dificultad con una habilidad. Por ejemplo: las tiradas para correr completamente cargados cuesta arriba se reducirán en 5 puntos.
- Convertir un suceso imposible, no relacionado con el combate, en una tirada de dificultad 24. Por ejemplo, un humano no puede ver en la oscuridad, pero podría desarrollar un Aspecto Heroico que le permitiese, a duras penas, tantear en la oscuridad guiándose por sus otros sentidos.



**Situación:** Es una restricción, un Aspecto Heroico solo se puede empear en un tipo de tirada concreta bajo una situación determinada. Por ejemplo, no podemos crear un Aspecto que nos de un +5 en la habilidad de Lucha, pero si uno que os de un +5 cuando desarmemos con nuestra espada (tirada de HAB + Lucha). Los directores de Juego, y jugadores en general, han de estar atentos al posible abuso de la creación de Aspectos Heroicos, y dialogar con el jugador si opinan que un Aspecto es demasiado abierto y de uso general.

**Coste:** realizar una heroicidad supone un esfuerzo considerable. Todo Aspecto Heroico consume 10 puntos de Aguante por turno que esté activado.

#### Utilización.

Lo bueno de los Aspectos Heroicos es que pueden **aprenderse en cualquier momento**, siempre y cuando el personaje posea experiencia sin invertir. No obstante, se le exige al jugador que dé una explicación coherente y plausible de cómo funciona su Aspecto, y como es que el personaje ha logrado desarrollar tan insólita cualidad. Esto no es un mero bono estadístico, hay que currárselo a nivel interpretativo.

En caso de que un jugador necesite crear un Aspecto Heroico, y su personaje no posea experiencia alguna para gastar se permite un **préstamo** de 5PX para crear dicho Aspecto, con la condición que dicha cantidad de PX será restada al personaje en cuanto gane experiencia adicional. Este tipo de préstamo solo puede hacerse una vez por sesión de juego, y siempre que el personaje no esté “endeudado” por un préstamo anterior.

Como ya se ha comentado, usar Aspectos consume puntos de Aguante, por lo que si el personaje está demasiado agotado no podrá usarlos hasta que descanse. Tampoco está permitido usar dos Aspectos Heroicos simultáneamente.

#### Mejorar Aspectos.

Podemos añadir un segundo beneficio a un Aspecto Heroico ya creado a costa de invertir otros 5 puntos de experiencia.

De esta manera podemos hacer que nuestro Aspecto nos de dos beneficios, en lugar de uno, o hacer que el beneficio original sea el doble de poderoso (Si el beneficio consistía en convertir un suceso imposible, no relacionado con el combate, en una tirada de dificultad 24, al obtener de nuevo este beneficio, la dificultad pasaría a ser de nivel 18).

Un Aspecto Heroico Mejorado es un arma muy poderosa, sin embargo, un Aspecto mejorado consume 10 puntos de Aguante, en lugar de 5.

#### Objetos especiales.

Otra cosa en la que los personajes pueden invertir su experiencia ganada es en la adquisición de objetos fabulosos y exóticos.

Un objeto exótico es una posesión especial que contiene un Aspecto asociado. De esta forma, a parte de los beneficios propios del objeto, se obtiene un Aspecto Heroico adicional.

Los Aspectos heroicos de los objetos no consumen aguante al ser activados, **sin embargo**, solo surten efecto una vez el personaje ha superado por si mismo la tirada de dificultad. Por ejemplo, si obtenemos un arco ritual de una aldea lemuria, no nos otorgará un +5 a la Puntería, si no que sumará un +5 al daño solo si logramos impactar en el objetivo.

Para obtener un objeto exótico hay que cumplir dos requisitos:

- Primero. Es preciso describir la historia del objeto, así de inventar una historia plausible de cómo llega neutras manos. Esto hace que solo se puedan obtener objetos exóticos en momentos puntuales de la historia (por ejemplo, cuando logremos hacerle un favor al jefe de una ladea).
- Segundo. Es preciso invertir una cantidad de experiencia igual a 5 + el coste en PG del objeto original. Huelga decir que si dicho objeto exótico es perdido o dañado, perderemos los beneficios, y la experiencia invertida hasta que logremos recuperarlo o repararlo.

Queda a decisión de cada DJ permitir o no que se pueda combinar simultáneamente Aspectos Heroicos del personaje con los de un objeto.

#### Nuevos Trasfondos.

La última opción en la que invertir PX es la adquisición de nuevos trasfondos sociales o económicos, como Riqueza, Rango y Aliado, o mejorar el nivel que tengamos en ellos.

El coste en PX será igual al coste original en PG, sin embargo, es obligatorio inventar una historia plausible de cómo obtuvimos dicho trasfondo. Esto hace que solo se puedan obtenerlos en momentos puntuales de la historia (por ejemplo, cuando salvamos a alguien).



# ¡Dinosaurios!

## Qué eran.

### Descripción.

Grupo de reptiles que aparecieron por primera vez a finales del periodo Triásico medio o a principios del Triásico superior, hace unos 200 m.a.

Los primeros dinosaurios eran pequeños, de estructura liviana, bípedos (sostenidos sobre dos patas), carnívoros u omnívoros. Es probable que fueran más rápidos y ágiles que los posteriores, la mayoría de los cuales se extinguieron hacia el final del Triásico, hace unos 208m.a. Durante los periodos siguientes, Jurásico y Cretácico, los dinosaurios evolucionaron hacia una gran variedad de tipos adaptativos, muchos de los cuales alcanzaron un tamaño colosal.

Los dinosaurios se distinguían por su postura erecta en la que los miembros estaban situados, más o menos, bajo el cuerpo, a la manera de las aves y los mamíferos, en vez de extendidos hacia los lados como en los cocodrilos, lagartos y tortugas. Comparten esta característica con los Pterosaurios, sus parientes más cercanos, y con sus descendientes las aves. Sus huellas muestran que los dinosaurios bípedos caminaban como éstas, poniendo un pie delante del otro y con las puntas ligeramente hacia el interior. Sus manos eran prensiles, con los dedos pulgares algo opuestos a los demás.

En general, sus cerebros tenían un tamaño mayor que la media para los reptiles, sobre todo en los dinosaurios carnívoros y los hadrosaurios con pico de pato.

La mayoría de los dinosaurios se clasifican en dos tipos: los del orden Ornitisquios (cadera de ave), por ejemplo el Iguanodon y el Triceratops, y los del orden Saurisquios (cadera de reptil), por ejemplo el Apatosaurus y el Tyrannosaurus.



### De sangre fría.

¿Fueron los dinosaurios animales de sangre caliente? Las pruebas son mixtas. Como las aves y los mamíferos, los dinosaurios tenían tasas de crecimiento rápidas.

Parece que no se inclinaron sobre el suelo, como la mayoría de los reptiles vivientes, y su postura por lo general erecta implicaba un gasto continuo de energía metabólica. Sus extremidades largas y sus huellas muestran que eran capaces de alcanzar velocidades altas.

Tal vez no hubiera un mecanismo único de regulación térmica para todos los dinosaurios.

Los Mamíferos, tales como Murciélagos, Gatos, Elefantes o Ballenas, controlan la temperatura corporal de modo diferente y es posible que los mecanismos de regulación térmica de los dinosaurios fueran también variados.



### Extinción.

Se han dado docenas de explicaciones sobre la extinción de los dinosaurios, la mayoría fantásticas o al margen de la constatación con pruebas.

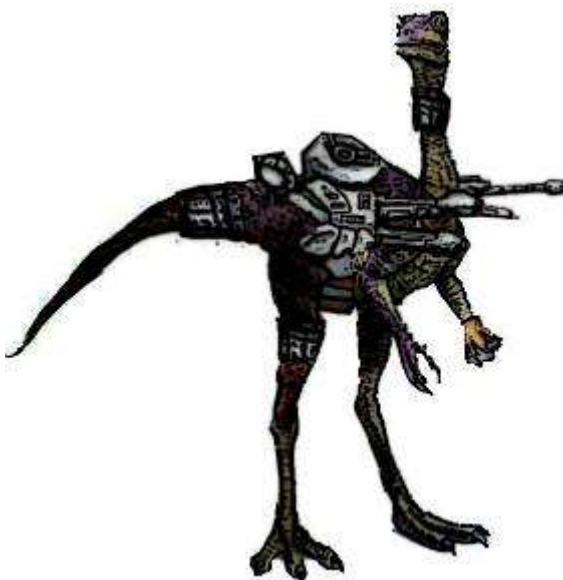
Hasta hace poco tiempo se pensaba que los dinosaurios habían desaparecido gradualmente a lo largo del periodo Cretácico superior. Los recientes descubrimientos que indican el impacto de un gran asteroide o cometa en el límite entre el periodo Cretácico y la era Terciaria, hace unos 65 millones de años, fomentó la hipótesis de que tal impacto podía haber desencadenado cambios climáticos que acabaran con el reino de los dinosaurios.

Aunque tales hechos, comunes en la historia geológica de la Tierra, podrían haber tenido consecuencias en el medio ambiente, la gran mayoría de los dinosaurios ya se habían extinguido por ese tiempo.

Además, otros organismos como Tortugas, Cocodrilos, Peces, Aves y Anfibios, que también tendrían que haber sufrido el cataclismo, sobrevivieron con pérdidas de menor importancia.

Se sabe que a lo largo del Cretácico superior el clima se fue volviendo más inestable y estacional, y que tanto la vida terrestre como la marina se vieron afectadas por oleadas de desapariciones.

Aunque no pueden descartarse los efectos de un impacto extraterrestre, éstos no explican los datos que se tienen de extinción y supervivencia al final del periodo Cretácico.



### Clasificación.

La mayoría de los dinosaurios se clasifican en dos tipos: los del orden Ornitisquios (cadera de ave), por ejemplo el Iguanodon y el Triceratops, y los del orden Saurisquios (cadera de reptil), por ejemplo el Apatosaurus y el Tyrannosaurus.

El orden sauristiquios, o caderas de reptil, contenía dinosaurios con grandes aberturas reduciendo el peso del cráneo, dientes, la mayoría, dispuestos en el borde exterior de las mandíbulas, y la mayoría un pubis apuntando hacia delante, el hueso frontal de la cadera, al igual que otros reptiles primitivos. Había tres subórdenes de sauristiquios: los terópodos carnívoros y bípedos, los sauropodomorfos principalmente cuadrúpedos y herbívoros, y los segnosaurios. Muchos clasifican a estos últimos como un grupo aparte.

El orden ornistiquios, o caderas de ave, contenía por otro lado dinosaurios herbívoros los cuales tenían los huesos de la cadera con un pubis apuntando hacia atrás como en las aves y algunos sauristiquios avanzados. Los ornistiquios también tenían un pico cornudo, un hueso extra en la mandíbula inferior, y dientes con la corona en forma de hoja. A muchos les faltan los dientes frontales pero tienen potentes molares, bolsas en los carrillos y muchos tendones óseos que enderezaban la columna vertebral. Aunque parezca extraño, las aves no tienen la pelvis de los ornistiquios, sino que son sauristiquios que desarrollaron una estructura de la pelvis similar, pero de forma independiente.

Al pasar el tiempo las antiguas especies de ambos grupos, géneros y familias daban paso a nuevos ejemplares mejor capacitados para conseguir alimento, escapar de los enemigos, o sobrevivir a un violento cambio climático.

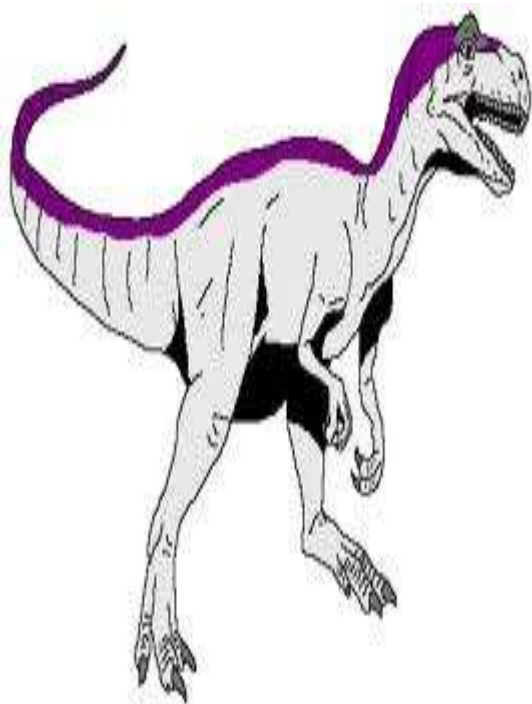
Las diferencias entre sauristiquios y ornistiquios indicaron a los científicos que cada grupo surgió de diferentes antecesores arcosaurios. Esto podría significar que no había un grupo de animales llamados dinosaurios. Pero los paleontólogos han encontrado similitudes en puntos claves de ambos grupos y muchos expertos ahora piensan que tanto los ornistiquios como los sauristiquios evolucionaron de los dinosaurios más primitivos: los herrerasaurios.



El suborden sauristiquios contenía los infraórdenes terópodos, sauropodomorfos y segnosaurios.

El suborden ornistiquios comprendía a los infraórdenes ornitópodos, tireóforos y marginocéfalos.

### **Terópodos.**



Los terópodos forman un gran grupo que comprende todos los dinosaurios carnívoros depredadores de todos los tamaños. Tenían dos patas traseras largas y fuertes para correr, y una cola musculosa para mantener el equilibrio. La palabra terópodo significa pata de animal. Casi todos los dinosaurios de este grupo tenían tres dedos orientados hacia el frente y provistos de afiladas garras, y un cuarto dedo una con garra dirigido hacia atrás. Las patas delanteras eran cortas y con afiladas zarpas. En sus grandes mandíbulas había hileras de dientes como puñales para despedazar a su presa. Los terópodos vivieron durante toda la Era de los Dinosaurios. Los primeros, eran casi todos pequeños y ligeros. Podían correr a gran velocidad sobre sus patas traseras largas y fuertes, a la caza de insectos y pequeños lagartos.

### **Herrerasaurios.**

Son dinosaurios depredadores de pequeño a mediano tamaño y los únicos dinosaurios que poseen los huesos de la columna vertebral sobre las caderas. Por eso no son verdaderos terópodos en absoluto.

### **Celurosaurios.**

Este es un grupo artificial grande de dinosaurios depredadores de pequeño a mediano tamaño. Estos pequeños terópodos, eran de complexión ligera, mandíbulas estrechas, pequeños dientes afilados, cuellos largos y flexibles, largas patas traseras que les permitían correr velozmente, patas delanteras bastante largas, garras afiladas y largas colas. Estuvieron muy extendidos desde los tiempos del Triásico tardío al final del Cretácico, hace alrededor de 231 a 66 millones de años. En ese grupo estaban incluidos algunos de los dinosaurios de menor tamaño que se conocen; el Compsognathus era uno de los más pequeños, de unos 70 centímetros de longitud, e incluso uno de los mayores de los pequeños terópodos, el Coelophysis, medía solamente 3 metros de longitud. El Avimimus era diferente de otros pequeños terópodos pues estaba dotado de un pico carente de dientes que se asemejaba al de los terópodos desdentados como los ornitomimosaurios y ovirraptorosaurios. Incluyen las familias de celofísidos, halticosáuridos, celúridos, noasáuridos, compsognátidos, arqueopterígidos y avisáuridos.

### **Deinonicosaurios.**

Los deinonicosaurios constituían un grupo de feroces dinosaurios Sauristiquios, predadores, que vivieron en los continentes septentrionales durante el período Cretácico, hace entre 144 y 65 millones de años. El rasgo característico de estos dinosaurios era una uña en forma de hoz en el segundo dedo del pie, deinonicosaurio significa lagarto de uña o garra terrible. Esgrimían esta uña de golpe y con rapidez para apuñalar a sus presas al atacarlas. Los deinonicosaurios eran relativamente pequeños, su longitud variaba de 2 a 4 metros, y ágiles, usando para correr las fuertes patas traseras y su larga y rígida cola para mantener el equilibrio y que también les permitía cambiar rápidamente de dirección utilizándola como timón.



Se pensaba que comprendían dos subgrupos principales, los dromeosáuridos, tales como *Deinonychus* y *Dromaeosaurus*, y los troodóntidos, como *Troodon*, pero recientes datos fidedignos sugieren que dromeosáuridos y troodóntidos no están tan estrechamente emparentados como se creía con anterioridad. Los dromeosáuridos tenían los ojos colocados a ambos lados de la cabeza, lo que les proporcionaba un amplio campo visual. Sus terribles uñas eran de gran tamaño y, cazando en manada, podrían abatir presas mucho mayores que ellos mismos. Como contraste, los troodóntidos poseían uñas terribles más pequeñas y grandes ojos mirando al frente, lo que les podía haber dado una visión estereoscópica. Los troodóntidos tenían cerebros más grandes, en comparación del cuerpo, que ningún otro dinosaurio conocido. En este grupo también se incluyen los tericinosáuridos, un dudoso y extraño grupo que tenía la característica uña en las patas frontales, en lugar de en las traseras.

#### **Ornitomimosaurios.**

Los ornitomimosaurios, junto con los ovirraptorosaurios, constituían los terópodos sin dientes. Vivieron en tiempos del Jurásico superior al Cretácico tardío, en lo que ahora abarca Asia, América del Norte, África y Europa. Poseían picos sin dientes, al contrario que los pequeños terópodos, cuyas mandíbulas estaban dotadas de dientes pequeños y afilados.

Los ornitomimosaurios, que quiere decir reptiles que imitan a las aves, tales como *Gallimimus*, *Ornithomimus*, *Struthiomimus* y *Dromiceiomimus*, tenían algunos rasgos en común con el avestruz moderno: cabeza pequeña con un pico estrecho y alargado, cuello largo y poderosas extremidades posteriores.

Con sus largas patas y sus cuerpos ligeros, eran dinosaurios parecidos a aves muy veloces. Como los avestruces modernos, podían correr a 50 kilómetros por hora. Algunos de ellos podían arrancar a más de 70 kilómetros por hora. Es un grupo notorio de los celurosaurios, del Jurásico superior y Cretácico de Norteamérica, Asia, Europa y África. Aparecieron hace 150 millones de años y se extinguieron hace 66, al final de la Era de los Dinosaurios.

El régimen trófico de estos dinosaurios ha estado sujeto a cierta controversia, desde comedor de hormigas hasta frugívoros. Hoy día sin embargo, se piensa que eran más bien formas de un régimen trófico omnívoro, comedores de insectos, huevos bayas, semillas, etc. La terminación del nombre de casi todos estos dinosaurios -mimus, significa imitador o remedador.

#### **Ovirraptorosaurios.**

Al igual que los ornitomimosaurios, los ovirraptorosaurios, que significa reptiles saqueadores de huevos, eran también terópodos desdentados y vivieron en el Cretácico tardío en Mongolia, tales como *Oviraptor*, también tenían rasgos parecidos a los del avestruz, pero sus picos eran cortos. Se piensa que la anatomía interna de los ornitomímidos y ovirraptóridos habría sido parecida a la de las aves actuales, como una molleja, estómago muscular, para triturar la comida.

A parte de en su localización geográfica, se suelen distinguir de los ornitomimosaurios por poseer, además de picos, dientes. En algunas familias se trataba de pequeños bordes dentados y en otras de agudos colmillos, los cuales se creían que se usaban para perforar huevos (de ahí el nombre).

#### **Carnosaurios.**

Los carnosaurios son un grupo artificial que incluye a los mayores dinosaurios carnívoros. Variaban de tamaño desde los 6 metros a los 15 metros de largo, y llegaban a pesar alrededor de 6 toneladas y media. Como grupo, los carnosaurios prosperaron en gran medida; vivieron desde el principio del Jurásico hasta el Cretácico tardío, hace entre 208 y 66 millones de años, y se han encontrado fósiles suyos por todo el mundo.

Los carnosaurios típicos, como el *Tyrannosaurus* y el *Allosaurus*, tenían grandes cabezas; cuellos cortos y musculosos; poderosas extremidades posteriores; y colas rígidas y pesadas para mantener el equilibrio. Probablemente cazaban herbívoros, consumidores de plantas, y eran los más formidables de todos los dinosaurios predadores, con mandíbulas que podrían haberse tragado a un hombre, y dientes curvos con bordes aserrados que llegaban a medir hasta 18 centímetros para desgarrar la carne de sus presas.

Algunos poseían rasgos inusitados; por ejemplo, el *Spinosaurus*, uno de los mayores carnosaurios, tenía una vela de casi 2 metros de altura que le recorría el lomo. No se conoce la función exacta de esta vela, pero quizá sirviera para regular la temperatura



corporal, atraer a la pareja o intimidar a otros dinosaurios durante las batallas territoriales.

Otro carnosaurio singular era *Baryonyx*, cuyo largo cuello, mandíbulas cocodriliformes anteriores relativamente largas con grandes uñas en forma de gancho estaban probablemente adaptados para atrapar peces. Aquí se incluyen los mayores carnívoros terrestres que han existido.

### **Saurópodomorfos.**



Los sauropodomorfos, significa con forma de pata de reptil. Estaba compuesto desde pequeños a inmensos herbívoros que podían ser cuadrúpedos o bípedos, con pequeñas cabezas, largos cuellos, cuerpos gruesos y largas colas.

Los largos cuellos permitieron a los sauropodomorfos, subiéndolo hacia arriba y abajo, comer desde hojas de árboles hasta helechos del suelo. Estos dinosaurios a menudo se desplazaban en manadas. Fueron los dinosaurios herbívoros más comunes durante el Triásico y el Jurásico, luego se hicieron cada vez más pequeños en los continentes del sur.

### **Prosaurópodos.**

Eran un grupo de dinosaurios sauristiquios que vivieron desde finales del Triásico al principio del Jurásico, hace entre 231 y 188 millones de años, y estaban repartidos por todo el mundo.

Algunos no eran más altos que un hombre, pero otros alcanzaban la longitud de una red de tenis. Con su gran cuello y su voluminoso cuerpo, fueron los antepasados de los inmensos saurópodos. Aunque solía creerse que los prosaurópodos, muchos investigadores ya no piensan así y prefieren considerar a los prosaurópodos como una rama lateral del árbol genealógico de los sauropodomorfos que se extinguió a principios del Jurásico. Todo esto último quiere decir que saurópodos y prosaurópodos evolucionaron de unos antepasados, aún por descubrir, comunes a los dos. Aparecieron en la Tierra unos 50 millones de años antes de los saurópodos.

Constituyeron un grupo importante porque fueron los primeros herbívoros de cuello largo que podían pastar entre las copas de los árboles altos.

Probablemente usaban las patas delanteras para apoyarse y defenderse. Podían sujetar objetos con sus fuertes dedos, pero también era capaz de doblarlos hacia atrás, como los dedos de los pies, para apoyarse en el suelo. La potente garra en forma de guadaña de sus pulgares quizá le ayudara a rastrillar plantas bajas, y también a dar zarpazos para defenderse. La larga y pesada cola quizá les sirviera para nadar. Podía moverse rápidamente de lado a lado y actuar como una aleta gigantesca, a fin de impulsar al dinosaurio por el agua. Los expertos creen que eran buenos nadadores. Podían andar erguidos sobre dos patas, pero los expertos se inclinan a creer que utilizaban casi siempre las cuatro. Su largo cuello y su cuerpo voluminoso dificultarían su avance bípedo; en efecto, eran muy pesados, quizá sólo se incorporaban sobre las patas traseras de vez en cuando para arrancar hojas de los árboles.



### **Saurópodos.**

Era uno de los grupos más fáciles de identificar, los cuales se parecían mucho unos a otros. Son los mayores dinosaurios, y también los mayores animales terrestres, que han caminado sobre la Tierra. Tenían un cuerpo enorme que iba estrechándose hacia delante, formando un cuello notablemente largo, y hacia atrás, con una cola más larga todavía, esto último con algunas excepciones.

Se nutrían de las hojas más altas de los árboles, en cierto modo como las jirafas actuales. A veces se erguían sobre las patas traseras para alcanzar más arriba. El cuello terminaba en una cabeza de pequeñez ridícula, con las fosas nasales encima de ella. No parece que las mandíbulas hayan sido muy fuertes; tenían dientes débiles en forma de estacas o de cuchara, apropiados tan sólo para alimentarse de vegetación blanda, y con ellos podían comer tanto los brotes tiernos de las plantas acuáticas como las hojas de las copas más altas. Sus dientes no eran aptos para triturar, lo que hace suponer que tragaban la comida sin masticala; sin embargo, probablemente ésta quedaba completamente triturada por los gastrolitos, piedras, en la molleja o estómago muscular; previamente tragados antes del almuerzo.

La cola era gruesa en la base, pero delgada y como un látigo hacia su extremo; es posible que el animal la utilizara para azotar a sus enemigos, como lo hacen algunos lagartos modernos, pues no tenía otro medio de autodefensa. Las patas eran largas, rectas como columnas, con pies dotados de cortos dedos, en conjunto bastante parecidas a las de un elefante, y, aunque las patas grandes y pesadas eran parecidas a las de estos mamíferos, presentaban en ellas garras y pezuñas como en otros reptiles. Los de larga cola, como los diplodócidos, y como hemos dicho antes, podían erguirse sobre las patas traseras y la cola, y utilizar las garras de las patas delanteras para defenderse del enemigo.

Como grupo, los saurópodos estaban entre los dinosaurios que prosperaron en mayor medida: existieron desde el principio del Jurásico hasta el Cretácico Tardío, hace entre 208 y 66 millones de años, y se extendieron por todo el mundo. Las familias de los vulcanodóntidos y cetiosaurios fueron unas de las primeras que pasearon por la tierra. Tenían la columna vertebral más fuerte que muchos que surgieron más tarde, como los camarasáuridos, y con orificios en las vértebras que la hacían mucho más ligera que lo que correspondería por su tamaño. Podríamos suponer que los primeros saurópodos fueron relativamente pequeños y que su tamaño aumentó con el paso del tiempo; así, las formas del Jurásico superior serían más grandes que las del inferior, y las del Cretácico todavía serían mayores. Los hechos, sin embargo, se han revelado diferentes: los saurópodos del Jurásico superior son los más numerosos, variados y grandes de todos.

Hasta fecha muy reciente, la mayoría de los expertos en dinosaurios creían que los grandes saurópodos pasaban gran parte de su tiempo, si no todo, en aguas someras, en pantanos y en las orillas de los lagos, alimentándose de blandas plantas acuáticas. Pero esta creencia ya no la sostiene todo el mundo. El enorme volumen de estos animales, junto a la presión del agua, les habría dificultado sobre manera respirar en condiciones; sin contar que su enorme peso haría que se hundiesen en el fango con gran facilidad. Además, si se alimentasen de plantas bajas de lagos y pantanos, no habrían precisado de unos cuellos y colas tan largas. Eso sin contar la configuración de sus patas, similares a las de los elefantes como ya se ha dicho, adaptadas a soportar su enorme peso continuamente.

En Texas, EE.UU., a finales de los años treinta se descubrieron huellas de pisadas pertenecientes a saurópodos que andaban sobre las patas delanteras. Debido a su tamaño y forma, a los saurópodos les habría sido imposible mantener el equilibrio así en tierra firme, por lo que los científicos creen que estos dinosaurios podían nadar en aguas poco profundas.



Aunque el tamaño del cuerpo era gigantesco, los saurópodos no producían huevos de un tamaño en consonancia. Si hubiera sido así, la cáscara habría tenido que ser tan gruesa que ni el aire hubiera podido pasar a través de ella para cubrir las necesidades del embrión, ni éste hubiera podido romper la cáscara cuando estuviera preparado para nacer. Lo que sabemos de los huevos de los saurópodos se basa en abundantes hallazgos de cáscaras de huevos, en ocasiones de huevos enteros y a veces incluso de nidadas completas, con frecuencia formadas por cinco huevos, en el sur de Francia. Estos huevos tienen una forma entre oval y redonda, con el eje más largo de unos 25 centímetros de longitud, y una áspera superficie exterior cubierta de pequeñas protuberancias. El único animal cuyos restos se encuentran en los mismos estratos y que fue lo bastante grande para haber producido tales huevos es un saurópodo llamado *Hypselosaurus*.

### Ornitópodos.

Los ornitópodos, significa patas de ave, fueron un infraorden de dinosaurios ornitiquios.

Comprenden familias de dinosaurios herbívoros bípedos desde el tamaño pequeño de un perro al tamaño mediano de las jirafas. Superficialmente recuerdan mucho a los predadores terópodos, pero tenían muchas diferencias. Poseían mandíbulas terminadas en un hocico picudo, carrillos, dientes afilados con corona alta en forma de corazón para comer hojas, los cuales algunos los tenían en la parte delantera de la boca y la mayoría sólo en la trasera, huesos públicos alineados como en los pájaros, con hueso del pubis en ángulo hacia atrás para dejar detrás un gran hueco para el intestino, un largo prepubis anclado a los músculos que tiraban de la pierna hacia arriba y hacia atrás, un isquion recto, un íleon delgado y unos tendones de hueso al final de la cola para enderezarla. En los huesos de la cadera residía en el centro de gravedad de estos bípedos.

Todos estos tenían las piernas más largas que los brazos, pero estudiando su centro de gravedad, se deduce que, en ocasiones, podían caminar o correr a cuatro patas con suma facilidad. Caminando o corriendo, los ornitópodos mantenían la larga cola rígida separada del suelo balanceando la parte delantera del cuerpo.

Los miembros de este grupo aparecieron en el Jurásico medio, y se expandieron por todo el mundo. Según iban evolucionando los ornitópodos, a deferencia a otros dinosaurios, mejoraban sus mandíbulas, carrillos y dentadura para masticar las plantas. También aumentaban de tamaño, el pico de la boca se ensanchaba, y las garras se desarrollaron en anchas uñas parecidas a pezuñas. También desarrollaron crestas que apuntaban hacia arriba, delante o detrás a partir del hocico, y en su interior había conductos y canales que los usaban para emitir sonoros bramidos.

Esto hace de los ornitópodos los animales fueron uno de los grupos de ornitiquios de más éxito y duración, que vivieron en muchas partes. Se han descubierto esqueletos y fósiles en Norteamérica, Sudamérica, Europa, África, Asia Australia y la Antártica.





### **Iguanodontes.**

Los iguanodontes fueron un grupo de dinosaurios herbívoros, comedores de plantas, ornitiquios, con cadera de ave, que vivieron desde finales del Jurásico hasta finales del Cretácico, hace desde 165 a 70 millones de años. Eran dinosaurios de tamaño medio/grande, entre 1,2 y 10 metros de largo, y vivían en lo que ahora es Norteamérica, Europa, África, Asia y Australia. Típicamente los iguanodontes tenían un pico ancho y sin dientes en el extremo de su largo hocico; grandes mandíbulas con largas filas de apretados molares con crestas para triturar la vegetación. Un voluminoso cuerpo y una fuerte cola reforzada por tendones osificados. Sus poderosas patas traseras les capacitaban para correr y escapar de los peligros, pero las uñas en forma de pezuña de los dedos indican que, a menudo, caminaban a cuatro patas. Muchos iguanodontes tenían probablemente grandes agujones en los pulgares, que eran lo bastante fuertes para apuñalar a los atacantes, y pequeños y flexibles dedos en las manos.

### **Hadrosaurios.**

Los hadrosaurios, significa reptiles gigantes, son los conocidos como dinosaurios de pico de pato, y dominaron los paisajes del Cretácico tardío, como ocurre en la actualidad con los antílopes africanos. Eran un grupo que dinosaurios ornitiquios, que vivieron hace 97 y medio a 66 millones de años, en lo que hoy es Norteamérica, Asia, Europa y otros lugares.

Una característica distinta de estos dinosaurios herbívoros era un pico similar a los picos de los patos, razón por la cual se les llama a veces como ya hemos dicho dinosaurios con pico de pato. Aunque el pico de la cabeza larga y estrecha carecía de dientes, los hadrosaurios tenían un buen número de molares como dientes trituradores, en la parte posterior de las mandíbulas, en ocasiones unos 2.000 es su conjunto de maxiliares, dispuestos de una manera muy complicada y formando lo que se ha dado en llamar una batería dental; los dientes se desgastaban continuamente y siempre crecían otros para sustituirlos, por lo que es evidente de en la dieta de este dinosaurio figuraban alimentos o materia vegetal dura y áspera.

Medían entre unos 4 y 15 metros de longitud. Caminaban probablemente a cuatro patas la mayor parte del tiempo. Tenían una fuerte cola aplanada que les debió de resultar muy útil cuando se sumergían en el agua. También, para huir de los depredadores más aprisa, corrían erguidos sobre las patas traseras, manteniendo el equilibrio de sus pesados cuerpos con la cola, que era también larga y rígida. Entre los dedos de la mano antiguamente se decía que tenían una membrana, pero hoy se cree que son almohadillas que se aplastaron en la fosilización. De hecho, hasta hace poco tiempo, creían que con las membranas vivieron mayormente en largos y pantanos, desde luego debió de ser un modo seguro de protegerse de carnívoros tan terribles como los tiranosaurios, pero en los últimos años han sugerido dudas al respecto. Un par de estos dinosaurios con pico de pato se han encontrado en un estado de momificación, con una clara impresión de la piel en la roca circundante y con el contenido del estómago todavía bastante bien preservado para que pudiéramos saber lo que había comido el animal: grandes cantidades de hojas de pino, junto con las ramitas, semillas y frutos de otras plantas terrestres.

La mayor parte tenían un cuerpo semejante, y las docenas de especies se diferenciaban por la cresta que llevaban en la cabeza. Muchos dinosaurios no llevaban ningún adorno, pero otros presentaban una variedad de protuberancias, espinas, tubos y crestas por encima y por detrás de los ojos. En todos los casos, las crestas están formadas por la prolongación posterior de los premaxilares y los nasales, los huesos que están situados en la parte superior del hocico entre las fosas nasales y las cuencas oculares. El corte transversal del cráneo de un Hadrosáurido permite apreciar que la cavidad nasal se prolonga hacia el final de la cresta, por más vueltas que dé. De este modo, el aire penetra por las fosas nasales, sube y atraviesa la cresta, y luego vuelve a descender por la garganta y los pulmones. El aire se expira siguiendo la misma ruta tortuosa.

En la actualidad se cree que los hadrosaurios eran animales fundamentalmente terrestres, que solían frecuentar las zonas secas, con árboles, y se alimentaban de hojas duras que molían con sus baterías de poderosos dientes.

Parece evidente que las crestas se trataban sobre todo como señales de reconocimiento para diferenciar las especies y, posiblemente, los sexos. Por la forma de la cresta un Hadrosáurido sabía si un animal era de su misma especie y, por lo tanto, si valía la pena relacionarse con él de alguna manera. Además, se ha demostrado que muchas crestas



manifiestan dimorfismo sexual, dentro de un tipo de hadrosaurios, la mayor parte de la población fósil tenían crestas de una determinada forma, mientras que la otra mitad tenían crestas similares, pero diferentes en algún sentido; por ejemplo, más pequeñas. Esta función de reconocimiento sexual se intensificaban por medio del sonido. El trabajo del Doctor David Weishampel, publicado en 1983, demostraba que los complejos recovecos de los conductos nasales que existían en las crestas de algunos hadrosaurios realizados a escala, descubrió que podía obtener una variedad de bramidos y chillidos, y elaboró la hipótesis de que cada sexo de cada especie emitía un grito o un trompeteo característico. El ambiente del Cretácico superior de Alberta debió similar a de una bulliciosa jungla de la actualidad.

### **Marginocéfalos.**

Marginocephalia significa "cabeza con bordes", se trata de un grupo de dinosaurios ornitomisquios que se caracterizan por un gran desarrollo de formas asombrosas en el cráneo.

Por un lado, los paquicefalosaurios poseen cráneos con un grosor de hasta 20 centímetros, mientras que la otra familia de marginocéfalos, los ceratopsios, cuentan con grandes cuernos y placas óseas en la parte posterior de la cabeza que les cubren la zona cervical.

Estos animales aparecieron ya entrado el periodo Cretácico, casi al final de la era de los dinosaurios, evolucionando de algún antepasado común, muy probablemente el Pistacosaurus, un pequeño dinosaurio bípedo con pico de papagayo.

### **Paquicefalosaurios.**

Los paquicefalosaurios, significa reptil de cabeza engrosada, son un grupo bastante exótico que vivió durante el Cretácico superior. Se han encontrado en terrenos estadounidenses, pero existen formas emparentadas con ellos en Mongolia y probablemente en la isla inglesa de Wight, aparte de algún otro lugar. En realidad, fueron poco conocidos hasta hace algunos años, cuando se hallaron esqueletos más completos. La mayoría se conocen sólo por el techo del cráneo, que puede llegar a tener un grosor de 20 centímetros, en un cráneo de 60 centímetros de largo. El cuerpo es similar al de los Ornitópodos, pero la cabeza constituye un rasgo característico. Los huesos frontales y parietales, rugosos y rodeados de espinas y protuberancias óseas, se elevan formando un bulto enorme, como un gran hueso macizo engrosado, por encima y por detrás de los ojos. Ya no se trata de la cresta de los hadrosaurios, que contiene los delicados conductos nasales, sino de un hueso endurecido diseñado con un solo fin: golpear.





En 1.970, el doctor Peter Galton propuso la teoría de que utilizaban la cabeza para combatir, afirmando que algunos de estos animales eran el equivalente Cretácico de los carneros y los búfalos. Los machos tenían una bóveda craneana más dura que las hembras, y participaban en competencias a golpes para conseguir con quién aparearse.

Como ocurre en la actualidad, con las cabras montesas y el ganado bovino, es probable que los golpes fueran lo bastante potentes como para matar a cualquier otro animal, pero el cráneo de un macho rival estaba tan endurecido que se hacían muy poco daño. Era compacto y sólido por debajo de la bóveda, de tal manera que la fuerza del impacto se distribuía por los lados y el cuello sin provocar fracturas. El cuello y las cinturas torácica y pelviana también tenían la dureza suficiente como para absorber la fuerza de los impactos.

### **Ceratósidos.**

Significa rostros con cuernos. Todos estos dinosaurios eran cuadrúpedos y rechonchos. Su longitud iba desde 2 metros a 9 metros. Su altura de un metro de 3 metros. Vivieron todos en el Cretácico superior, y algunos cuando ya se habían extinguido la mayoría de los dinosaurios. Poseía cuernos en el final de la coraza, en el centro de esta, encima de las órbitas y en el morro.

Al igual que los paquicefalosauridos, se piensa que sus ostentosas cornamentas y palcas cervicales se usaban tanto para defenderse de los enemigos, como para luchar por el liderazgo de la manada.

### **Tireóforos.**

Los tireóforos fueron el grupo de dinosaurios más acorazado que existió. Todos eran cuadrúpedos y algunos de podían reincorporar sobre las patas traseras. Tenían la cabeza pequeña, la cola larga y eran corpulentos. Eran herbívoros y poseían unos los dientes grandes y achatados y otros pequeños y afilados.

Unos tenían placas, otros púas, otros escudos, otros protuberancias y otros cuernos. Algunos tenían cuernos o mazos en la cola. Todos eran ornitiquios, es decir, que eran dinosaurios con pelvis de ave. Vivieron desde el Triásico superior hasta el Cretácico superior.

### **Escelidosaurios.**

Los escelidosaurios, significa reptiles con patas, eran una superfamilia de tireóforos.

Eran herbívoros bípedos y cuadrúpedos con filas de tacos de hueso recorriendo el dorso, precursores de las grandes placas óseas, escudos o espinas que aparecen en los parientes cercanos de los escelidosaurios: anquilosaurios y estegosaurios. Todos los tres grupos probablemente evolucionaron de formas primitivas como Scutellosaurus. Los escelidosaurios florecieron en los tiempos jurásicos a través del Hemisferio Norte, y evidentemente más tarde dejaron camino a sus parientes mejor acorazados.





### Anquilosarios.

Los anquilosarios, significa reptiles rígidos, eran una superfamilia de tireóforos.

Normalmente se les conoce como dinosaurios blindados. Eran herbívoros y cuadrúpedos con cráneos anchos y bajos, peculiarmente sólidos, cuerpos con forma de barril y gruesas extremidades. La dura piel del dorso y los flancos era reforzada con una armadura flexible de tacos y placas de hueso fusionados con cuernos y también tenían porciones de hueso encajadas en la cabeza. Vivieron desde Jurásico medio hasta los tiempos del Cretácico superior. La mayoría aparentemente habitaron en continentes del norte, aunque los fósiles encontrados provienen también de la Antártida y Australia.

Dentro de ellos estaban las familias de los anquilosáuridos y nodosáuridos. Los primeros eran más robustos y acorazados, con pesadas mazas óseas en los extremos de sus colas; los segundos, poseían unas placas menos gruesas, y parecían ser más ágiles.

### Estegosáuridos.

Los estegosáuridos (Stegosauridae) son una familia de dinosaurios ornitisquios estegosaurianos, que vivieron desde finales del período Jurásico hasta el Cretácico, hace aproximadamente 156 y 120 millones de años, desde el Kimeridgiano hasta el Aptiano, con una distribución mundial.

Se trataban de animales herbívoros de cabeza diminuta y alargada, sin dientes premaxilares y con un cerebro minúsculo; y cuerpos robustos, con unas patas traseras mucho más largas que las delanteras.

Los géneros más evolucionados poseían una doble hilera de placas en la región dorsal y caudal, terminando esta última en largas púas que eran empleadas como defensa. Los estegosáuridos más primitivos exhibían pequeñas placas y espinas, presentado, algunas especies, dos largas púas en los hombros.

## Otros animales prehistóricos.

### Los Pterosaurios.

Los pterosaurios, que significa reptiles alados, fueron un orden de reptiles diápsidos voladores fósiles, parientes de los dinosaurios, que presentaban diversas formas y tamaños.

Algunos eran pequeños como gorriones, y otros, tan grandes que cada ala medía tanto como un autobús.

Como las aves actuales, volaban, ponían huevos y tenían una vista muy aguda, con grandes ojos para divisar mejor la comida desde el aire a distancia.

Aparecieron a finales del Triásico, y durante 166 millones de años, un poco más que los dinosaurios, surcaron los cielos con éxito, sobre todo en el Jurásico superior y Cretácico inferior.

Mucho antes de que existieran las primeras aves, los pterosaurios eran los únicos vertebrados voladores. A los expertos les costó un poco aclarar esta particularidad. Cuando se encontraron los restos del primer pterosaurio, los científicos no acababan de entender a qué tipo de criatura pertenecían aquellos huesos. Algunos expertos creyeron que eran los esqueletos de una criatura marina, mientras que otros los atribuían a un animal volador. Tras observar algunos de los huesos con atención, los científicos se pusieron de acuerdo en que estos animales tenían que haber sido voladores. En efecto, se dieron cuenta de que los huesos principales eran delgados y huecos y estaban llenos de aire, lo que aligeraba considerablemente a los pterosaurios y les ayudaba a levantarse del suelo.



Estos reptiles tenían huesos pectorales con el objeto de sujetar los músculos que controlan los músculos de las alas. Algunos podían batir las alas; otros simplemente planeaban.

Como los murciélagos actuales, las alas de los pterosaurios eran de piel y se extendían entre sus cuerpos y el final de un cuarto dedo extremadamente largo. Los otros tres dedos de cada mano formaban unas garras situadas en la parte delantera de cada ala. Los animales que podían volar eran afortunados.

Podían pescar peces o atrapar insectos. También podían escapar volando de los dinosaurios hambrientos, y anidar en las alturas.

Aunque todos volaban bien, los científicos no están seguros de cómo se desenvolvían en tierra. Durante muchos años, se creyó que eran parecidos a los murciélagos o a las aves, pero los especialistas se han dado cuenta de que no se parecían a ningún otro tipo de animales conocido. Esto dificulta la comprensión de cómo se movían, porque no hay ningún tipo de huesos con los que compararlos. Estudiando cómo encajaban sus huesos, los paleontólogos han podido llegar a algunas conclusiones.

No todos vivieron en tierra sino en los árboles. Algunas especies probablemente eran arborícolas, y se desplazaban como los actuales murciélagos frugívoros, que se alimentan de fruta: colgados cabeza abajo y agarrándose a las ramas. Los pterosaurios tenían diversas maneras de elevarse.

Algunos probablemente corrían sobre sus patas traseras y saltaban para elevarse.

Los que tenían unas alas enormes, las extendían, dejando que las corrientes del aire los elevaran.

A veces el pterosaurio se posaba en el agua. Usaba la fuerza de las olas y el impulso de sus patas, moviéndolas como las ranas, a fin de conseguir el empuje necesario para emprender el vuelo.

Algunos tenían las patas palmeadas, muy similares a las de los patos, que les facilitaban la natación.

Algunos científicos que los pterosaurios de cola larga pudieron haberla usado como timón.

Los científicos pueden deducir cómo se alimentaba uno de estos animales comparando sus mandíbulas, dientes, que casi todos los tenían, y tamaño corporal con los de los animales actuales. También se puede deducir si era un experto volador observando la envergadura de sus alas y sus músculos.

Los buenos voladores seguramente daban caza a sus presas en el aire.

Los expertos creen que algunos se zambullían directamente en el agua para capturar peces, mientras que otros volaban cerca de la superficie del agua, pescando con las mandíbulas abiertas. La mayoría de los pterosaurios piscívoros tenían bolsas en la parte posterior de la garganta. En ellas quizá almacenaban la comida, que llevaban al nido como los pelícanos actuales.

La mayoría de los pterosaurios se tragaban a sus presas con tanta rapidez como podían, debido a que otros animales acechaban para robárselas. Esta forma de comer tan precipitada les hacía tragar muchas materias imposibles de digerir, como huesos, escamas y pieles duras que luego regurgitaban en forma de bolitas como los búhos.

Probablemente los pterosaurios ponían huevos. El cuerpo del animal tenía que ser ligero para poder volar, pero una hembra de pterosaurio con muchas crías en su interior habría pesado demasiado. Los huesos tenían que ser pequeños y ligeros. Estas dos razones hacen pensar a los expertos que ponían sólo unos huevos pequeños.

Quizá alimentaban y protegían a sus crías igual que las gaviotas actuales cuidan de sus polluelos en los acantilados. Al salir del cascarón, las crías no podían volar porque su cabeza era demasiado grande y sus alas demasiado pequeñas. Probablemente uno de sus progenitores les llevaba alimento y las vigilaba hasta que sus alas eran lo bastante fuertes para volar y habían crecido lo suficiente para defenderse solas.



Los reptiles actuales son animales de sangre fría. Tienen que esperar que el sol caliente su cuerpo para que sus músculos funcionen. Las aves y los mamíferos son animales de sangre caliente, pues su propio cuerpo produce el calor necesario a partir de los alimentos que ingieren, por lo que disponen de energía para moverse y pueden estar activos casi todo el día.

Dos pistas indican que los pterosaurios poseían sangre caliente. Seguro que realizaban complicadas maniobras aéreas, para lo cual se necesitan músculos activos y un gran cerebro, que sólo funcionan bien cuando están calientes. La otra pista es que estaban recubiertos de pelo, como otros animales de sangre caliente. Al principio, se creía de los pterosaurios tenían plumas para mantener el calor, como las aves. Pero cuando unos paleontólogos descubrieron fósiles de pterosaurio con rastros de pelos impresos en las rocas, comprendieron que eso era lo que recubría el cuerpo de estos animales.

Hasta el momento se han descubierto unos 100 tipos distintos de pterosaurio. Se dividen en dos grupos o subórdenes. El más antiguo se denomina ramfarincoideos, que significa tipo del pico delgado, fáciles de distinguir por sus dientes y su cola larga. El grupo más reciente se llama pterodactiloides, que significa tipo con dedos en las alas, que se distinguen por su cola muy pequeña o ausente, pocos dientes y por que la mayoría tenía algún tipo de cresta.

### Primeros cocodrilos.

Los cocodrilos aparecieron en la tierra al mismo tiempo que los dinosaurios. Estos reptiles vivían por entonces en el mar. Existía un grupo de temibles cazadores prehistóricos, cuyos parientes de agua dulce todavía viven en la actualidad. Si se te ocurriese nadar en un mar prehistórico, les servirías de almuerzo. Eran los cocodrilos marinos.

Son parientes cercanos de los dinosaurios, y en un tiempo vivieron juntos. Los cocodrilos sobrevivieron a la catástrofe que marcó el fin de los dinosaurios. Hoy en día, conservan su forma original casi sin cambio alguno.

Actualmente existen 22 tipos de cocodrilos, que incluyen los cocodrilos propiamente dichos, los caimanes americanos y los gaviales de la India. Todos juntos forman la familia de los cocodrílidos. Son supervivientes de un grupo que se extendieron por el planeta y después de la era de los dinosaurios.

¿De dónde vienen los cocodrilos? Hace unos 250 millones de años apareció un nuevo grupo de reptiles, los arcosaurios o reptiles predominantes. A partir de ese importante grupo de animales, evolucionaron otros tres; los pterosaurios en el aire, los dinosaurios de tierra firme y los cocodrilos en ríos y pantanos.

Una terrible catástrofe acabó con los dinosaurios y pterosaurios a finales del Cretácico. Los cocodrilos fueron los únicos supervivientes, y apenas han cambiado en casi 200 millones de años. Podemos imaginar cómo vivían en la prehistoria.





Los científicos creen que el secreto de la supervivencia de los cocodrilos es porque soportan los cambios. Comer cualquier animal disponible, ya sea vivo o muerto. Pueden moverse por tierra y por el agua. Cuidan de sus crías y les ayudan a dar los primeros pasos en la vida. Si el ambiente se hace insoportable, se aletargar bajo el barro en incluso bajo el agua. Los cocodrilos han sobrevivido porque no son selectivos, comen de todo y viven más o menos en todas partes.

Los cocodrilos tienen articulaciones que les permiten caminar con las patas delanteras extendidas a los lados del cuerpo, pero pueden correr con las patas rectas en vertical. Asomando las fosas nasales y los ojos sobre la superficie del agua, parecen troncos flotantes. Tienen una válvula que separa los conductos respiratorios de los digestivos, por lo que pueden tragarse a sus víctimas incluso fuera del agua sin asfixiarse.

Los cocodrilos prehistóricos eran, casi con seguridad, animales de sangre fría, como los cocodrilos modernos, siempre dispuestos a actuar. Si se calentaban demasiado, abrían la boca para que el aire les refrescara la lengua y el interior de la boca. Por tener sangre fría, gastaban poca energía y se contentaban con comer bien una vez a la semana.

En una mina de carbón de Bernissart, Bélgica, se encontraron juntos fósiles de dos cocodrilos y de 39 Iguanodon. Uno se llamó Goniopholis y otro Benissartia. En esa mina se han encontrado además muchos fósiles, peces y plantas. Los expertos no están seguros si cuando murieron, los dos cocodrilos estaban comiendo peces o a los Iguanodon muertos, pero sí saben que eran cocodrilos típicos.

Los cocodrilos no pueden masticar, pues no tienen dientes cortantes. Los suyos representan forma de cono y sirven para sujetar a las presas. Si muerden un animal que no pueden tragar, lo arrastran hasta el fondo, lo sujetan a un tronco o una piedra y lo despedazan a bocados y girando en el agua. A veces, el cocodrilo espera a que su presa se descomponga y se ablande.

Los cocodrilos actuales son unos padres excelentes. La madre pone huevos en nidos de arena o entre la hojarasca en descomposición, y cuida de ellos hasta que las crías rompen el cascarón. Entonces las lleva a un estanque/guardería donde las protege hasta que aprenden a valerse por sí mismas. Los cocodrilos son los reptiles más próximos a los dinosaurios que viven actualmente. Observando cómo se calientan, consiguen la comida y cuidan de sus crías, podemos hacernos una idea de cómo pudieron vivir los dinosaurios en el pasado.

El primer cocodrilo fue uno que se le llamó Protosuchus, que vivió hace unos 200 millones de años. Durante el Cretácico, los cocodrilos eran grandes y numerosos. El Deinosuchus fue el cocodrilo más grande, pues medía 15 metros. Pero hubo cocodrilos mucho más pequeños, parecidos a lagartos, llamados atoposáuridos, que vivieron a finales del Jurásico y principios del Cretácico. Uno de los mayores, el Alligatorum, apenas medía 49 centímetros de largo.





### Ictiosaurios.

Los ictiosaurios (Ichthyosauria, gr. "lagartos peces") son un orden extinto de saurópsidos diápsidos ictiopterigios, que vivieron desde el Triásico Inferior hasta el Cretácico Superior (aproximadamente 245 y 90 millones de años), en lo que hoy es América, Europa y Asia. El nombre fue creado en 1840 por Sir Richard Owen.

Los ictiosaurios eran grandes reptiles marinos con aspecto de pez y delfín (evolución convergente). Durante el Triásico, evolucionaron a partir de reptiles terrestres aún no identificados que volvieron al agua, en un proceso análogo al que debieron sufrir delfines y ballenas. Fueron especialmente abundantes en el período Jurásico, hasta que fueron reemplazados como los depredadores acuáticos dominantes en el Cretácico, los plesiosaurios.

Los ictiosaurios presentaban un hocico largo y dentado. Poseían una aleta caudal grande sostenida, en su lóbulo ventral, por la columna vertebral, una aleta dorsal y sus patas estaban transformadas en aletas que probablemente usaban como elementos estabilizadores y de dirección. Eran carnívoros que subían a la superficie para llenar sus pulmones de aire, y vivíparos, por los fósiles que se han encontrado con fetos fosilizados en el interior. El viviparismo no debe ser tan sorprendente como puede parecer al principio: las criaturas marinas que respiran aire deben ir a tierra a poner sus huevos, como las tortugas y algunas serpientes de mar, o el resto lleva a cabo el nacimiento de sus jóvenes en las aguas de la superficie. Construidos para la velocidad, como el atún, los ictiosaurios eran también al parecer buceadores de profundidad, como algunas ballenas modernas. Se ha estimado que los ictiosaurios podían nadar a velocidades de hasta 40 Km./h.

Aunque los ictiosaurios son superficialmente similares a los peces, no lo eran. El biólogo Stephen Jay Gould dice que el ictiosaurio es su ejemplo favorito de evolución convergente, en el que las similitudes de estructura no son homólogas sino análogas, para este grupo:

Convergieron tan fuertemente con los peces que de hecho evolucionaron una aleta dorsal y caudal justamente en el lugar correcto y justamente con el diseño hidrodinámico correcto. Estas estructuras son aún más notables porque evolucionaron de la nada, el reptil terrestre ancestral no tenía ninguna joroba en su espalda o una paleta en su cola que sirviera como un precursor.

Los ictiosaurios se alimentaban principalmente de un antiguo tipo de cefalópodo pariente lejano de los calamares llamado belemnites. Algunos ictiosaurios tempranos tenían los dientes adaptados para aplastar moluscos. Seguramente se alimentaban también de peces, y algunas de las especies más grandes con grandes mandíbulas y dientes se alimentaban de reptiles más pequeños. Los ictiosaurios fueron tan variados en el tamaño, y sobrevivieron por tanto tiempo, que probablemente tuvieron una amplia gama de presas. Los ictiosaurios típicos tienen los ojos muy grandes, protegidos dentro de un anillo óseo, sugiriendo que podrían haber cazado por la noche.





### Sauropterigios.

Los sauropterigios (Sauropterygia) son un superorden de saurópsidos diápsidos, que vivieron desde el Pérmico superior hasta el Cretácico superior. Se caracterizaron por una adaptación radical de sus hombros diseñados para sostener unas poderosas aletas; algunos sauropterigios posteriores desarrollaron una adaptación pélvica semejante a la de los hombros, como el Pliosaurus.

Los primeros sauropterigios aparecieron hace 245 millones de años, al principio del Triásico medio. Los primeros ejemplares eran pequeños (alrededor de 60 cm.) y parecían lagartijas semi acuáticas con largos miembros (Pachypleurosaurus), pero los ejemplares posteriores llegaron a alcanzar ya varios metros y se extendieron a aguas poco profundas (Nothosaurus).

Durante el Jurásico inferior éstos se diversificaron en dos grupos: los plesiosaurios, propiamente dichos, de cuello largo y cabeza pequeña, y los pliosaurios de cuello corto y cabeza grande.

### Placodontos.

Los placodontos son un orden de reptiles euriápsidos. Eran parecidos a las tortugas, y tenían un caparazón acorazado para defenderse de sus enemigos.

Parece extraño que millones de años después de que los animales abandonaran el agua para vivir en tierra firme, algunos evolucionaron para volver al mar. Pero esto puede ocurrir cuando existe un suministro de alimento que no se aprovecha.

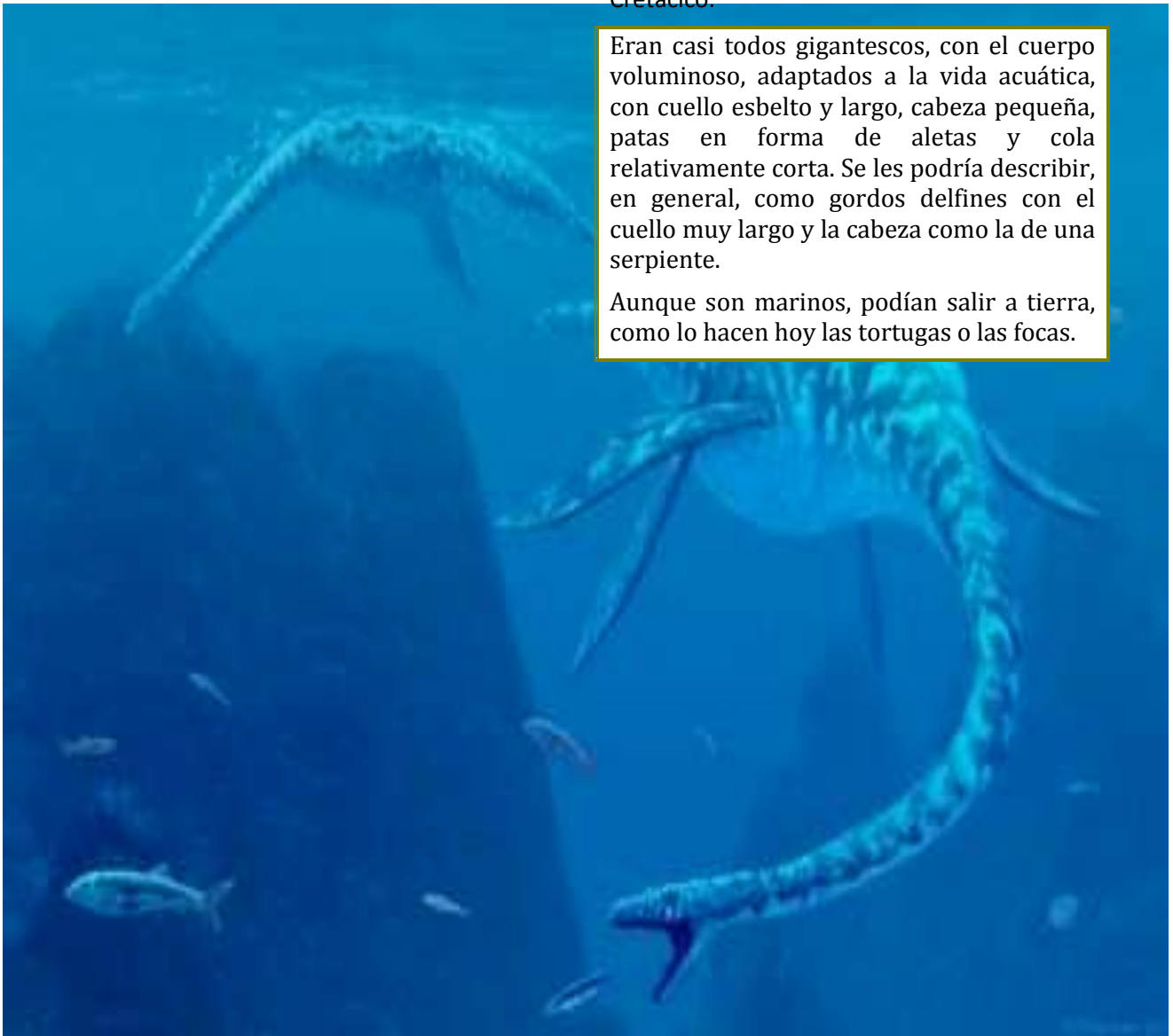
Los más protegidos tenían la composición de los caparazones de las tortugas, pero estos reptiles no están emparentados con los placodontos. Ambos debieron desarrollar la misma armadura porque era fuerte y eficaz.

### Plesiosaurios.

Los plesiosaurios, también conocidos como elasmosaurios, fueron un suborden de reptiles fósiles de la subclase de los euriápsidos y del orden de los sauropterigios, que vivieron en los períodos Jurásico y Cretácico.

Eran casi todos gigantescos, con el cuerpo voluminoso, adaptados a la vida acuática, con cuello esbelto y largo, cabeza pequeña, patas en forma de aletas y cola relativamente corta. Se les podría describir, en general, como gordos delfines con el cuello muy largo y la cabeza como la de una serpiente.

Aunque son marinos, podían salir a tierra, como lo hacen hoy las tortugas o las focas.





### Pliosaurios.

Los pliosaurios fueron un suborden de reptiles euriápsidos con el cuello corto. Parecían ballenas con gigantescas fauces armadas con mortíferos dientes.

Se alimentaban de peces y probablemente no dudarían en perseguir a otros reptiles marinos más pequeños si se ponían a su alcance.

Estaban perfectamente adaptados a la vida del agua. Algunos se podían sumergir hasta profundidades superiores a 300 metros. Tenían el cuerpo rollizo y la cabeza parecida a la de los cocodrilos.

Las aletas de los pliosaurios se hicieron más potentes durante el período Jurásico. Las especies posteriores tenían aletas posteriores más grandes y fuertes que los pliosaurios más primitivos.



### Pelicosaurios.

Los pelicosaurios (Pelycosauria), también llamados teromorfos, son un orden extinto, lejanamente emparentados con los mamíferos. De modo tradicional han sido considerados reptiles, pero dado que están más emparentados con los mamíferos que con el resto de reptiles.

Se trata de una agrupación parafilética, es decir, que no incluye a todos los miembros de la misma rama evolutiva y no comparten ninguna apomorfía (no comparte ninguna novedad evolutiva) que permita agruparlos. En realidad, son una colección de géneros basales de sinápsidos sin caracteres derivados en común.

El término pelicosaurios se sigue usando de manera informal para denominar a los sinápsidos basales ("primitivos") que no son terápsidos.

Se supone que los pelicosaurios, como los mamíferos actuales, eran endotérmicos, es decir, mantenían constante su temperatura corporal y fueron, probablemente, los primeros animales en conseguirlo. Se cree que la vela dorsal que algunos poseían (Dimetrodón, Edaphosaurus) tenían una función termorreguladora ya que su gran superficie les permitiría captar o ceder calor con facilidad.<sup>2</sup>

Los pelicosaurios aparecieron en el Carbonífero Superior (Pensilvaniense) y se extinguieron a finales del Pérmico. Tras la formación del supercontinente Pangea en el Pérmico, las tierras emergidas superaron a las áreas oceánicas por primera vez en la historia geológica. El resultado fue el desarrollo y diversificación de los vertebrados terrestres, en especial los pelicosaurios; a comienzos del Pérmico, el 70% de las especies de amniotas eran pelicosaurios, mucho más numerosos que los saurópsidos (reptiles).



## Creación de criaturas.

### Lo primero.

Crearse un animal prehistórico es exactamente lo mismo que crearse cualquier otro personaje, solo varía el tamaño y los trasfondos disponibles.

No obstante, ten en cuenta que estas criaturas son uno de los pilares de este juego, por lo que conviene plantearse algunas preguntas antes de lanzarse a lo loco.

### ¿A que animal se asemeja?

Instintivamente, cada vez que uno se imagina un monstruo tiende a coger formas familiares y deformarlas. Aprovecha esto y toma un animal real como base para definir el aspecto y pautas de la criatura.

### ¿Qué aspecto tiene?

Es bueno tener un dibujillo de la criatura antes de crear su ficha, fomenta la imaginación. Si no se te da bien dibujar hay miles de fan-arts de estos animalitos por Internet, amén de las cientos de películas del género.

### Datos fisiológicos.

Tamaño exacto, tipo de alimentación, horas de actividad, o cualquier otro dato que refleje la fisiología de la criatura.

No todo ha de quedar reflejado en los atributos y trasfondos, puedes incluir datos simplemente para currarte más la descripción.

### Pautas de comportamiento.

Cada animales comporta de una forma determinada, y los dinos no tienen por qué ser diferentes.

Aquí te dejo los niveles de heroísmo de C-System, asociados a ejemplos concretos para este juego.

### Puntuaciones.

Ya que no son PJS, el animal creado puede tener puntuaciones más elevadas o bajas que un ser humano. Escoge de la tabla el nivel de poder que mejor encaje con la criatura que tengas en mente.

Nivel	Niv.inicial atributos	PG	X
<b>Real.</b> Personajes y seres sin importancia	4	20	7
<b>Avanzado.</b> Criaturas menores	5	30	8
<b>Heroico.</b> Los típicos personajes de las películas de acción.	6	40	10
<b>Épico.</b> Personajes que sobrepasan el límite normal de los humanos.	8	50	13
<b>Legendario.</b> Grandes héroes, propios de la fantasía más exagerada.	10	90	16
<b>Superheroico.</b> Personajes claramente sobrehumanos. Criaturas muy poderosas	13	115	22
<b>Cósmico.</b> Seres cósmicos o superhéroes muy poderosos y criaturas legendarias	15	190	30
<b>Semi divino.</b> Dioses menores o entidades cósmicas muy poderosas. Criaturas excepcionalmente poderosas.	19	280	35
<b>Divino.</b> Dioses y entidades cósmicas de gran calibre. Seres increíblemente poderosos.	23	380	45

Ante todo recuerda cuatro cosas:

1º. Esto es una orientación, no un valor fijo. Ante todo, sentido común.

2º. Un punto de característica equivale a 5PG.

3º. La Regla de la X puede ser "infringida" a causa del tamaño de la criatura o algún otro trasfondo especial si el DJ da el visto bueno. PERO la suma Atributo + Habilidad no podrá sobrepasar el doble de lo señalado por la X.

3º. Que la regla de la X también se aplica a los niveles de los trasfondos. Esto significa que el las protecciones y el daño de las armas naturales solo pueden mejorarse hasta cierto punto.

4º. Un ser con menos PG puede ser más peligroso si invierte todos sus puntos en potenciarse en el combate. A la hora de crear un enemigo, lo que importa de verdad es su capacidad de combate, es decir, su nivel de desafío. Tenlo siempre en cuenta.



## El Tamaño

La Escala (STR) es un trasfondo muy útil para medir el tamaño de criaturas y objetos.

Escala	Bono	Pena	Rango	PG	Ejemplo
-2	-5	+4	1/4	-80	Archaeopteryx
-1	-3	+2	1/2	-40	Troodon
0	+0	+0	x1	+0	Protoceratops
1	+5	-2	x1	40	Dynonichus
2	+10	-4	x2	80	Megalosaurio
3	+15	-6	x3	120	Estegosaurio
4	+20	-8	x4	160	T.Rex
5	+25	-10	x5	200	Spinosaurus
6	+30	-12	x6	240	Apatosaurus
7	+35	-14	x7	280	Brachiosaurus
8	+40	-16	x8	320	Seismosaurus

El Bono se aplicaría a los atributos de Fuerza y Destreza, mientras que la Penalización se aplicaría al atributo de Destreza. El Rango solo se aplica a la distancia recorrida por turno cuando se desplaza, pero sois libres de omitir este concepto

## Habilidades.

Las habilidades disponibles para animales y criaturas son las mismas que las disponibles para los personajes corrientes, sin embargo, Persuadir y Educación no son consideradas habilidades básicas, y comienzan a nivel cero, y, en su lugar, son sustituidas por Intimidar y Supervivencia, que si comienzan a nivel tres.

A menos que una criatura posea una inteligencia igual o superior a 5, solo puede desarrollar las habilidades básicas descritas en el apartado de creación de personajes. Si la criatura posee una inteligencia válida, si podrá obtener otras habilidades si las ha aprendido de alguien, o si pertenece a alguna raza que las haya desarrollado en su cultura.

## Máximos y mínimos.

Como creador, puedes repartir las puntuaciones como mejor te convengan. Cada cual es libre de hacer lo que quiera, y crearse la criatura como mejor le plazca.

Sin embargo, si deseáis ser mínimamente realistas, hay unos valores mínimos y máximos que se deberían de respetar para que los seres creados puedan ser llamados “animales prehistóricos de la tierra”

- Intimidar, Atletismo, Pelea, Fuerza, y Constitución: 10 + Bono por Escala.
- Destreza, Percepción, Carisma y Alerta: 15 + Pena por Escala.
- Resto de atributos y habilidades básicas: 10 + Pena por Escala.
- De modo que un dinosaurio de Escala 4 podrá tener, como máximo, Fuerza y Constitución a nivel 32, Destreza a nivel 7, Inteligencia, Voluntad y Habilidad a nivel 2 y Percepción a nivel 7. Como mínimo, una criatura siempre tendrá Destreza e Inteligencia a nivel 1.
- El nivel de los trasfondos que reflejen armas naturales (garras, astas, mandíbulas, etc.) ha de coincidir, más o menos, con el nivel en la Escala. El máximo en la armadura natural puede ser, como máximo, el triple en su puntuación de Escala si el animal es cuadrúpedo y el doble si es bípedo.

Estos máximos y mínimos son meramente un valor orientativo a la hora de crear una criatura de forma rápida, y siempre podéis ser más o menos flexibles en función de vuestros intereses.

## Trasfondos.

Una vez decidido su tamaño y forma, es preciso dotar a nuestra criatura de ciertas ventajas y desventajas, para terminar de darle forma.

Un poco más abajo dejamos todo un compendio de trasfondos exclusivos para animales y criaturas, para que escojáis los que más os gusten.



## Creación rápida.

Si tienes prisa, puedes resumir la creación de criaturas en cuatro pasos.

### 1º La Base.

Crea un personaje corriente con todos sus atributos a nivel 7 y habilidades a nivel 8.

PJ salvaje genérico			
Fuerza	7	Constitución	7
Percepción	7	Voluntad	7
Carisma	7	Destreza	7
Habilidad	7	Inteligencia	7
Alerta	8	Atletismo	8
Concentración	8	Intimidar	8
Pelea	8	Supervivencia	8
Puntería	8	Sigilo	8
Ventajas:	10 PG libres		

### 2º Escoge un tamaño.

Fíjate en los ejemplos, y aplica un modificador por tamaño a los atributos marcados

Fue y CON	DES, HAB e INT	Ejemplo
-3	+2	Troodon
+0	+0	Protoceratops
+3	-2	Deynonichus
+6	-4	Megalosaurio
+9	-6	T.Rex
+12	-8	Apatosaurus

### 3º Ajustes

Si el animal es cuadrúpedo o un animal marino suma +4 a FUE y CON. Si es bípedo o volador suma +2 a INT, DES, CAR y PER.

Redistribuye las puntuaciones en Atributos y Habilidades si no estás del todo conforme con lo que te ha salido o si algún atributo ha quedado a nivel cero.

### 4º Opciones adicionales.

Escoger entre dos y seis de entre estas opciones. Si quieres guardar un equilibrio con el resto de PJS jugadores, has de restar el coste de PG, si solo deseas crear una criatura, óbvialo.

- Armas naturales: garras y mandíbulas de daño +1. Se pueden escoger más veces para aumentar el daño. 2PG.
- Voladores. Poseen alas y un cuerpo delgado. Destreza +3. Habilidad de vuelo a nivel 9. Solo para criaturas bípedas. 24PG.

- Armas naturales: Grandes mandíbulas o Picos de daño +5, pero, a causa del tamaño, la tirada tiene un -2 de precisión. Se pueden escoger más veces para aumentar el daño, pero el penalizador aumenta en idéntica proporción. 6PG.

- Criatura racional. +3 en Inteligencia y HAB. 20 puntos para repartir entre sus habilidades en función de su nivel cultural (a definir). Solo para criaturas bípedas. 45PG.

- Cuerpo serpentiforme. Destreza +4. 20PG.

- Camuflaje. Sigilo +6. 6PG.

- Anfíbio. Respira tanto fuera como dentro del agua. 12 PG.

- Mandíbulas venenosas. El nivel del veneno es de nivel 3. Se pueden escoger más veces para aumentar el daño. 6PG.

- Zarpas o espinas venenosas. El nivel del veneno es de nivel 3. Se pueden escoger más veces para aumentar el daño. 6PG.

- Astutos. Supervivencia, INT y PER +3. 30PG.

- Gigantes. Fuerza y Constitución +5. 50PG.

- Dos extremidades o una cola extra. Otorgan una acción adicional. Se pueden escoger más veces para aumentar el número. 4 PG.

- Multi-céfalos. Una cabeza y cuello adicional, que otorga una acción adicional por turno. Solo para criaturas cuadrúpedas. Se pueden escoger más veces para aumentar el número. 9PG.

- Gargantuescos. Fuerza y Constitución +10. Pueden tener un cuello muy largo. Solo para criaturas cuadrúpedas. 100 PG.

- Comportamiento felino. PER +3 y DES +3. Solo para criaturas cuadrúpedas. 30PG.

- Acuáticos. Poseen aletas en lugar de extremidades. Habilidad de Nadar a nivel 9. Solo para criaturas cuadrúpedas. 9PG.

- Escamas o caparazones. Aumentan en 5 puntos la armadura natural de la criatura. Se pueden escoger más veces para aumentar la protección. 10PG.

- Olfato agudo. +2 a PER al olfatear. 3PG. Se puede escoger más veces.



## Trasfondos para criaturas.

Aquí dejamos una serie de rasgos y trasfondos exclusivos para animales y criaturas.

Están estructurados en bloques para que sea más fácil su consulta. En teoría, una criatura solo puede escoger un trasfondo en cada una de las categorías (solo se puede, por ejemplo, tener un tipo de esqueleto), siendo necesario que se escoja un trasfondo, y solo uno, de cada una de dichas categorías.

No obstante, puedes obviar esos parámetros, alegando que todos los dinosaurios poseen el mismo sistema biológico (al fin y al cabo, todos tienen sangre, esqueleto, y una base orgánica basada en el carbono) y centrarte solo en las tres últimas categorías ("medio de locomoción", "percepción y comunicación" y "apéndices y adaptaciones"), de las cuales podemos escoger todas las opciones que nos interesen.

Nosotros hemos dejado todas las opciones que ofrece C-System única y exclusivamente para fomentar la imaginación de los posibles creadores de criaturas, para que puedan diseñar bestias y animales de cualquier clase y origen.

## Estructura fisiológica.

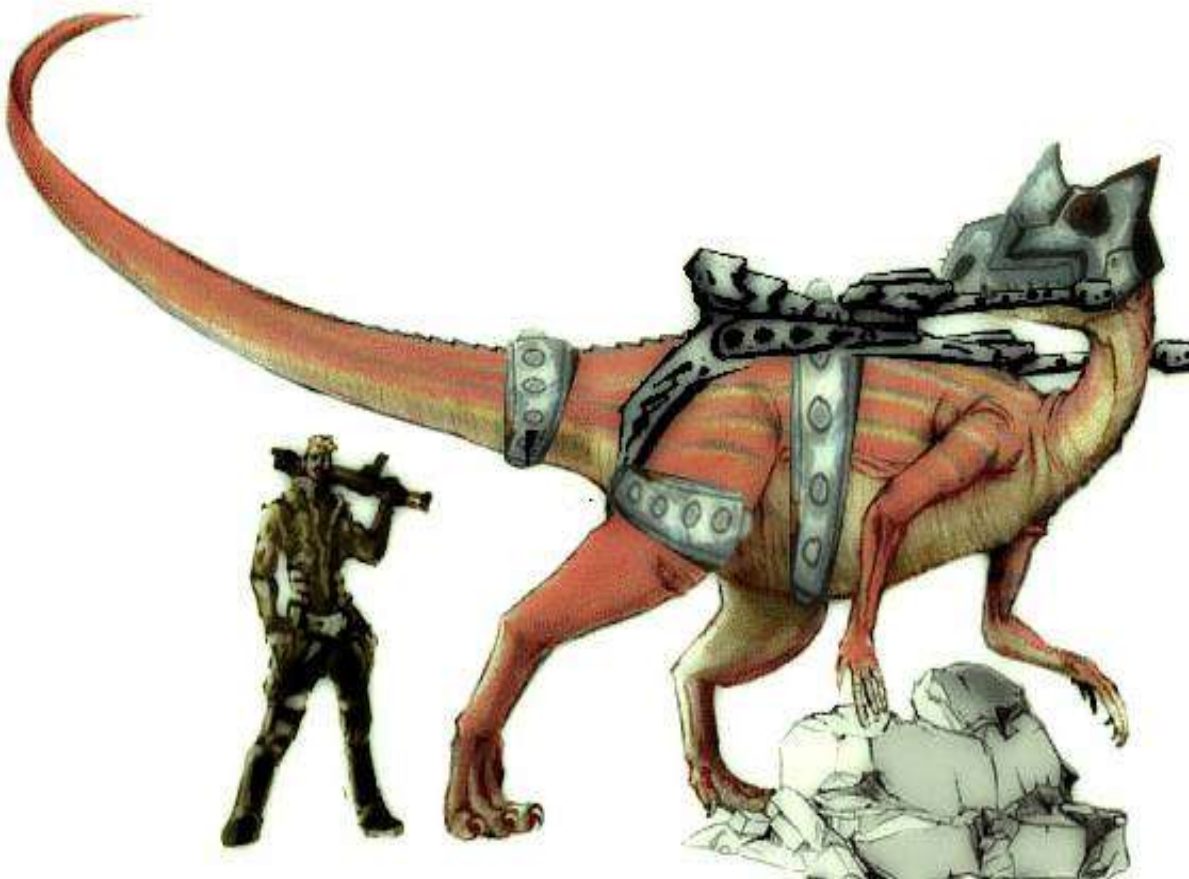
Todo ser vivo está basado en una estructura fisiológica básica. Dependiendo de la escogida, tendrá una serie de propiedades u otras. Recuerda los organismos de un mismo planeta evolucionan a partir de un antepasado común, por lo que la estructura ha de ser común a la mayoría de las entidades del planeta.

### Base de proto células de carbono-4 PG.

Estructura basada en el carbono. Permite crear a seres orgánicos con órganos muy simples y poco definidos. Estos organismos requieren agua y nutrientes basados en el carbono para sobrevivir. El entorno ha de ser rico en oxígeno o CO<sub>2</sub> para poder respirar, la temperatura ha de oscilar entre los -10 y los 45 C para un correcto desarrollo de la vida.

Gran intolerancia a la radiación y a las reacciones químicas. Se requiere un aspecto físico basado en el carbono

Las criaturas con este sistema tienen limitado algunos trasfondos, ya que no pueden tener un sistema cardiorrespiratorio definido, ni tampoco órganos complejos (como un cerebro).





### **Base de multi células de Carbono. 0 PG.**

Estructura basada en el carbono. La más común en nuestro planeta. Los organismos están compuestos por multitud de células. Cada célula forma parte de un órgano, y cada órgano posee una función en concreto. Las reacciones químicas están controladas por el ADN. Estos organismos requieren agua y nutrientes basados en el carbono para sobrevivir. El entorno ha de ser rico en oxígeno o CO<sub>2</sub> para poder respirar, la temperatura ha de oscilar entre los -10 y los 45 C para un correcto desarrollo de la vida. Gran intolerancia a la radiación y a las reacciones químicas. Se requiere un aspecto físico basado en el carbono

### **Base de multi células de Silicio. 2 PG.**

Similar a las formas de vida basadas en el carbono, pero usando Silicio como elemento principal. Las células forman cristales de silicio. Las reacciones químicas están controladas por el ADN. Estos organismos requieren agua y nutrientes basados en el silicio para sobrevivir. El entorno ha de ser rico en oxígeno para poder respirar, la temperatura ha de oscilar entre los -30 y los 65Cº para un correcto desarrollo de la vida. Gran intolerancia a la radiación y a las reacciones químicas. Se requiere un aspecto físico basado en el silicio.

### **Exoesqueleto. 2 PG por nivel.**

Una cobertura exterior similar a la de crustáceos e insectos. Otorga una protección extra de +1 a la armadura natural por nivel comprado. Al estar completamente articulados, no otorga ningún tipo de penalización. Los exoesqueletos pueden tomar formas como garras y cuernos.

### **Gaseosos. 10 PG.**

Grupos de gases con vida propia. Generalmente, el gas lo componen millones de moléculas, interactuando unas con otras. Un ser gaseoso puede flotar, incluso volar (por ejemplo, usando como propulsión la expulsión de gas). El método de alimentarse suele ser drenado energía, o absorbiendo diferentes tipos de gases. La circulación ha de ser por Osmosis. Un aspecto físico exterior no es necesario.

### **Concha. 5 PG.**

Una excelente protección natural, similar a la de los moluscos. Otorga -1 en Destreza y en Movimiento. Otorga una armadura natural igual a la Constitución de la criatura.

### **Líquidos. 15 PG.**

Formas de vida gelatinosa, compuestas por una cohesión de líquidos. En dicho líquido suele haber ciertos elementos orgánicos, como hidrocarburos, o compuestos de silicatos. Nadar o reptar es la forma más común de movimiento. La circulación ha de ser por Osmosis. Un aspecto físico exterior no es necesario.

### **Neo cristales de Silicio. 5 PG.**

Esencialmente, son rocas con vida dado su composición, el sistema nervioso requiere estar compuesto por otro elemento. La única forma que una criatura de este tipo tenga movilidad es dotarle de un aspecto humanoide, con piernas y brazos que le permitan movilidad. No se requiere ni agua ni oxígeno, la alimentación no puede realizarse por la combustión de materia orgánica, por lo que se es necesario un método alternativo, como el drenaje de energía solar. Al no existir órganos internos, el único método de trasvaso de energía es por osmosis. Otros requisitos son opcionales. La temperatura ha de oscilar entre los -50 y los 85 C para un correcto desarrollo de la vida. Gran intolerancia a la radiación y a las reacciones químicas. No se requiere un aspecto físico, pero es opcional escoger uno basado en el silicio.

### **Cristales metálicos. 10 PG.**

Formas de vida basadas en corpúsculos de metales, similares a las basadas en Neo cristales de silicio. No confundir con máquinas, estas criaturas son formas de vida que han evolucionado en un mundo donde abundan los cristales de metales. No se requiere agua ni oxígeno. La alimentación pueden ser tanto de absorción de energía, como por alimentarse de materiales metálicos. No poseen ni sistemas circulatorios ni respiratorios. La tolerancia a las temperaturas oscila entre los -40 y los 60 C. No suelen tolerar bien el agua ni las interferencias electromagnéticas. Un aspecto físico exterior no es necesario, pero es opcional.

### **Mecánica (artificial). 5 PG.**

Formas de vida completamente mecánicas. Son semejantes a la basada en cristales de metales, pero compuestas completamente por elementos electrónicos y metálicos. Puedes usar el suplemento de mechas y vehículos para crear formas de vida cibernéticas.



**Pura Energía. 35 PG.**

El cuerpo de la criatura está compuesto completamente por algún tipo de energía (luz, radiación, calor, nuclear, etc.). La forma física puede ser de cualquier clase, los ataques físicos son inútiles. Este tipo de criaturas deben de tener un sistema nervioso más potente de lo normal, superconductor, por ejemplo. Son formas de vida sumamente exóticas, solo la imaginación del DJ puede dar explicación sobre este tipo de criaturas. Un aspecto físico exterior no es necesario.

**Silicio cristalizado. 5 PG.**

Se forma una compleja estructura basada en los cristales de silicio. No existen células, las formas de vida se sustentan basándose en las propiedades energéticas del silicio. Se adquiere un aspecto más rocoso, similar a los cristales de silicio. No se requiere ni agua ni oxígeno, la alimentación no puede realizarse por la combustión de materia orgánica, por lo que se es necesario un método alternativo, como el drenaje de energía solar. Al no existir órganos internos, el único método de trasvase de energía es por osmosis. Otros requisitos son opcionales. La temperatura ha de oscilar entre los -30 y los 65 C para un correcto desarrollo de la vida. Gran intolerancia a la radiación y a las reacciones químicas. No se requiere un aspecto físico, pero es opcional escoger uno basado en el silicio.

**Resonancias sónicas. 25 PG.**

Estas entidades no poseen un cuerpo físico. Son compuestas por el sonido causado por las vibraciones entre moléculas, no pueden existir en el vacío. Los ataques cinéticos no suelen tener efecto, pero un fuerte sonido suele ser mortal. Son formas de vida sumamente exóticas, solo la imaginación del DJ puede dar explicación sobre este tipo de criaturas.

**Seres espacio temporales. 45 PG.**

Más allá de la energía en sí misma, la conciencia puede existir ligada al mismo continuo espacio tiempo. Son formas de vida sumamente exóticas, solo la imaginación del DJ puede dar explicación sobre este tipo de criaturas. Un aspecto físico exterior no es necesario.

**Aspecto externo.**

El aspecto físico es lo que se ve, lo que hay encima de los huesos y músculos de nuestra criatura. Están compuestos siempre por los mismos elementos básicos que la estructura interna de la criatura.

**Escamas. 2 PG por nivel.**

Como la de peces y reptiles. Otorga 1 puntos extra armadura por nivel adquirido.

**Piel. 0 PG.**

Una piel normal, con más o menos vello, de color variable. Suele oscurecerse si se expone continuamente a rayos ultravioletas.

**Pelo. 1 PG.**

Un denso pelaje que cubre la piel del ser. Dependiendo de su densidad, protege más o menos contra el frío y el agua.

**Plumas. 3 PG.**

Como la de las aves. No otorga protección extra, pero otorga +2 al movimiento al volar.

**El sistema muscular.**

Los músculos son estructuras fibrosas que permiten el movimiento de la criatura. Los compuestos de los músculos son idénticos a los escogidos en la estructura fisiológica.

**Sin músculos. -10 PG.**

La criatura no necesita ningún músculo, ya que no posee movimiento. Un ejemplo son los vegetales.

**Musculatura endo mórfica. 0 PG.**

Su apariencia refleja sus contornos redondeados, tranquilos y apagados, sus miembros superiores e inferiores no son muy prolongados, son seres de metabolismo basal bajo, propia de seres de sangre fría Poseen un bono +1 en fuerza, pero un -1 en destreza.

**Musculatura no sólida. 0 PG.**

Propia de seres intangibles, energéticos o no sólidos.



**Musculatura ecto mórfica. -5 PG.**

Musculatura con escaso tejido adiposo. Muy fina y ligera. Otorga un bono de +1 en Destreza, pero tiene un penalizador de -1 en constitución y fuerza.

**Musculatura meso mórfica. 0 PG.**

Los músculos de este tipo de biotipo son bien desarrollados y marcados, corresponden a una apariencia fuerte y robusta, estéticamente armoniosa y deseada por nuestra belleza corporal cultural de hoy en día. Es al que correspondería a cualquier animal terrestre de sangre caliente.

**Musculatura hidráulica. 5 PG.**

Los músculos no son compuestos de fibras, si no que son espacios vacíos que se llenan de sangre cuando se requiere, hinchándose y permitiendo el movimiento. Otorga +1 en Fuerza. Los seres insectoides y las máquinas suelen usar este sistema.

**Esqueleto.**

El esqueleto es la estructura rígida que mantiene firme al individuo, y sirve de soporte para todos sus órganos y músculos.

**Sin esqueleto. 10 PG.**

La criatura no necesita ningún soporte. Solo válido para seres intangibles, de energía, criaturas líquidas o gaseosas, o seres invertebrados como las medusas o los gusanos.

**Esqueleto celular.-5 PG.**

La criatura o posee un esqueleto propiamente dicho, las células que la componen poseen una estructura rígida, muy dura, que sirve de soporte. Es algo así como la celulosa que usan las plantas. Otorga una armadura natural igual a la escala de la criatura, pero impide cualquier movimiento.

**Esqueleto normal. 0 PG.**

Un esqueleto compensado con el organismo del individuo. Propio de criaturas terrestres de una escala intermedia, como los humanos

**Esqueleto hueco. -10 PG.**

Resta -2 a Constitución, pero la criatura pesa menos, los que quieran el beneficio de Volar necesitara esto, porque si no su cuerpo es demasiado pesado como para levantar el vuelo. Al menos es lo que

aconsejamos para criaturas de escala humana.

**Esqueleto macizo. 8 PG.**

El personaje posee unos huesos extremadamente duros. Su mayor resistencia les confiere un +2 en Constitución, pero a costa de un aspecto más robusto y recio. Solo es aplicable a criaturas de un tamaño, como mínimo, el doble del humano.

**Esqueleto flexible. 5 PG.**

La criatura posee un esqueleto capaz de compactarse, ya sea por medio de articulaciones extra, o por ausencia de algunos huesos. Algo similar a lo que ocurre con lagartos y roedores. La criatura podrá aplanarse para introducirse por hendiduras de la mitad de su tamaño

**Exoesqueleto. -10 PG.**

Si la criatura ha elegido como aspecto exterior un exoesqueleto, puedes hacer que la criatura lo use como soporte estructural, tal y como hacen los insectos. El problema de esta opción es que es más complicado, evolutivamente hablando, crear criaturas grandes (Constitución -2).





## El sistema cardiovascular.

El sistema cardiovascular es la forma que tiene la criatura de transportar los nutrientes o la energía que obtiene al alimentarse a todas las partes de su cuerpo. Hay que escoger tanto el sistema, como el tipo de fluidos (sangre) que sirven de transporte.

### Sistema circulatorio centralizado abierto. -15 PG.

Un primitivo sistema donde la sangre es bombeada dentro de una cavidad, y expulsada hacia el resto del cuerpo. Las criaturas con este sistema son muy frágiles. -2 CON, -1 FUE.

### Sistema circulatorio centralizado cerrado. 0 PG.

Este es el más común entre los animales terrestres. Opcionalmente, puede añadirse hasta cuatro corazones extra a coste de 2 PG cada uno. Cada corazón extra otorga +1 en Constitución para calcular los puntos de vida.

### Sistema circulatorio descentralizado cerrado. 3 PG.

Este sistema no posee un órgano central que bombee la sangre por el cuerpo, si no que las arterias se contraen y dilatan para que la sangre se mueva. Otorga +1 en Constitución, solo aplicable al cómputo de vitalidad y aguante.

### Circulación por Osmosis. 10 PG.

No existe ni corazón, ni venas ni arterias que transporten los nutrientes por el cuerpo. Sencillamente estos se filtran a través de todo el cuerpo. Este sistema es muy exótico, y solo se puede usar con sistemas de alimentación especiales, como el drenaje de energía.

### Sin circulación. 25 PG.

No tener sistema circulatorio es como decir que no se necesitan ningún tipo nutrientes para sobrevivir. Prácticamente no existe ningún tipo de criatura que no necesite energía para vivir. Un ser de pura energía probablemente absorba energía y la transmita por osmosis a todo su cuerpo, una máquina puede tener un sistema circulatorio descentralizado, donde use electrones en lugar de sangre. Solamente tu imaginación puede dar explicación a este tipo de criaturas.

## Tipos de fluidos.

La sangre, u otra cosa, es lo que transporta el sistema circulatorio.

### Sangre fría. -2 PG.

Los seres con sangre fría no poseen temperatura corporal propia, si no que fluctúa con la del medio ambiente. Esto hace que su actividad y Destreza sea menor o mayor a determinadas temperaturas.

Temperatura ambiental	DES y FUE
0-10C	-5
11-20C	-3
20-25	-1
25-35 C	+0
36-40 C	+1
41-45 C	-3
+10/-10 adicionales	-1 adicional

### Sangre caliente. 0 PG

Los seres con sangre caliente pueden mantener una actividad normal con temperaturas comprendidas entre los -15º C y los 45º C.

### Sangre con Clorofila. -2 PG.

La clorofila permite transformar materia inorgánica en nutrientes, usando la energía solar.

### Hidrocarburos oxigenados. 0 PG.

Compuestos de hidrocarburos líquidos oxigenados (o con CO<sub>2</sub>) pueden ser usados para transportar nutrientes por el organismo. Esto puede ser usado en seres multicelulares basados en el carbono, y en ambientes similares al terrestre. Compuestos con flúor o metano son menos comunes, pero válidos, siempre que se mantengan a temperaturas bajo cero. No suponen ninguna variación con respecto a la sangre caliente normal.

### Ácido molecular. 0 PG.

Poseer ácido en la sangre puede ser efecto de una atmósfera rica en sulfuros, o bien por que la sangre reaccione de forma especial al entrar en contacto con el aire. Por defecto, el ácido no es corrosivo, si se desea que provoque daño se ha de invertir un PG por punto de daño causado por 100 cl. de sangre (lo que, aproximadamente, se derramaría por punto de daño sufrido), con un máximo de 10 (ácido sulfúrico).

### Sangre Pastosa. 2 PG.

Aplica esta opción a cualquier tipo de sangre si quieres que la criatura sea inmune al desangrado.



**Química exótica. 0 PG.**

Otros elementos pueden transportar, oxígeno, CO<sub>2</sub>, metano, cloro, flúor, o cualquier otra clase de nutrientes. El Master puede inventar lo que quiera. Cualquier daño producido por alguna reacción química (como el ácido), cuesta un PG extra por punto de daño.

**Sin sangre. 5 PG.**

Si la criatura se alimenta de algún tipo de energía, esta circula directamente por su sistema cardiovascular, recorriendo todo el organismo.

**Sistema Respiratorio.**

La mayoría de los seres vivos, necesitan algún tipo de gas para provocar la combustión de los nutrientes que ingieren, y conseguir la energía de ellos (vamos, lo que se llama comúnmente digerirlos). Para que la criatura pueda tomar el aire del ambiente necesita, al menos, un sistema respiratorio. En algunos casos, como los anfibios, una criatura puede tener más de un sistema respiratorio.

**Absorción. -5 PG.**

El intercambio de gases se realiza directamente con la piel. Este sistema hace que las criaturas sean de un tamaño menor (-1 en CON). Se ha de especificar si se realiza al aire libre, o en contacto de un líquido, como el agua (con un coste extra de -2 PG).

**Agallas acuáticas. -2 PG.**

Estructuras externas que permiten respirar en el agua (o en otro líquido a elección del máster). Las agallas, como cualquier otra parte del cuerpo, son susceptibles a ataques (Dificultad +4, Daño x1.5).

**Pulmones acuáticos. 0 PG.**

Funciona igual que unas agallas, pero al estar dentro del organismo, no son susceptibles a ataques directos.

**Agallas aéreas. -2 PG.**

Como las agallas acuáticas, pero adaptadas a tomar gases directamente de la atmósfera. Como cualquier otra parte del cuerpo, son susceptibles a ataques (Dificultad +4, Daño x1.5).

**Pulmones. 0 PG.**

Sistema interno que es capaz de absorber el gas directamente de la atmósfera.

**Agante de respiración. 1 PG por 10 minutos.**

Esta opción permite aguantar la respiración cinco minutos extra por cada PG invertido. Forzosamente, se ha de elegir también otro sistema respiratorio.

**Sin Respiración. 10 PG.**

Algunos sistemas de alimentación (como alimentarse de energía) no requieren intercambio de gases.

**Animal marino.12 PG.**

La criatura vive en el agua, y puede respirar debajo de ella. Puede desplazarse de forma natural en el agua.





### Periodo de Sueño.

Muchas razas requieren descansar, este tiempo de no consciencia permite al cerebro descansar, reorganizarse y en definitiva no volverse loco.

Duerme	PG	Duerme	PG
90 %	-6	40%	-1
80%	-5	30%	0
70%	-4	20%	1
60%	-3	10%	2
50%	-2	no duerme	3

El porcentaje total del día que una raza determina a descansar es lo que aquí se determine, esto puede tener muchos efectos, sobre todo a la hora del descanso y la recuperación. La raza humana duerme el 30% del día, unas 7 horas. Es por lo tanto la media.

### Sistema biológico.

Aquí se reúnen opciones biológicas como el tiempo de vida, las horas de sueño, o las debilidades de la criatura.

#### Sin edad. 5 PG.

Desde el momento en que nace, hasta el momento que muere la criatura no altera su aspecto ni por crecimiento ni por envejecimiento. Esto no influye en su longevidad, sencillamente es que no existe proceso de crecimiento ni envejecimiento. Una raza de robots inteligentes sería un buen ejemplo.

#### Tiempo de vida.

Es el tiempo de vida que puede vivir una criatura antes de morir de viejo. Este tiempo puede variar entre un 50% y un 200% si la raza está poco muy o muy evolucionada tecnológicamente.

Tiempo de vida (años)	PG
Menos de 1	-5
Ente 1 y 2	-4
Entre 2 y 10	-3
Entre 40 y 80	-1
Entre 20 y 40	-2
80 (vida humana)	0
Inmortal (no envejece, pero puede morir de otra forma)	10
N veces la vida humana. Si, por ejemplo, vive N unos 160 años, costará 2 PG	N

### Modo de alimentación.

Incluso las criaturas que no necesitan de comida o agua, tienen alguna forma de alimentarse.

#### Carnívoro. -1 PG.

La criatura se alimenta de carne, o de su equivalente (roca, metal, o de lo que esté compuesta la criatura).

Normalmente, una criatura de este tipo no necesita comer más de una vez al día.

#### Carroñero. -2 PG.

La criatura se alimenta de carne de cadáveres o de excrementos.

#### Drenaje de Energía.

Existen dos variantes. La criatura puede alimentarse directamente de la energía consumida, por ejemplo, una máquina que absorba energía eléctrica; o bien puede necesitar la energía para realizar la digestión de los nutrientes que absorba (la fotosíntesis de las plantas). En todo caso, los PG dependerán del tiempo diario que la criatura necesite ser expuesta a la energía de la que se alimente.

Tiempo	PG
Constante	-4
Medio día	-2
Un cuarto de día	0 (lo normal para una planta)
Una hora al día	4
3 veces o mas al día *	2
2 veces al día *	4
Una vez al día *	6

\* Si la radiación es especialmente fuerte, como la energía nuclear o eléctrica.

Dependiendo de lo común que sea la energía, aplica uno de los siguientes modificadores al coste:

Tipo	PG
Común (solar)	x2
Ni común ni rara (térmica)	x1
Rara (nuclear)	x0.5

#### Herbívoro. -3 PG.

La criatura se alimenta de las plantas de su entorno. Dado al bajo valor nutritivo de un vegetal, los herbívoros suelen comer durante mucho tiempo.

#### Omnívoro. 0 PG.

Compagina la alimentación herbívora y carnívora.

#### No necesita comer.15 PG.

No necesita alimentarse. Lo más normal que este tipo de criaturas tampoco tengan sistema respiratorio ni cardiovascular. Solo la imaginación del Master puede dar explicación a este tipo de criaturas.

#### Líquívoro. -2 PG.

La criatura se alimenta de nutrientes líquidos. Los vampiros o las arañas son buenos ejemplos.



**Parásito / simbiosis. -4 PG**

La criatura se introduce dentro del metabolismo de otro ser vivo y toma los nutrientes directamente del huésped. Si de esta asociación el huésped sale también beneficiado de algún modo, se considera simbiosis.

**Inmunidades.**

Las inmunidades son lo opuesto a lo anterior. Hacen invulnerable a una raza de ciertas cosas que normalmente hacen daño, así por ejemplo una raza invulnerable al acero, no sufriría daño al ser atacado por este material. A opción, se pueden invertir tan solo la mitad de puntos, pero tan solo defienden ante el daño contundente

Ejemplos de inmunidades	PG
La especie es invulnerable a un tipo de enfermedades	2
Todas las enfermedades La especie es totalmente invulnerable ante todas las enfermedades, su sistema inmunitario es perfecto.	10
La especie es muy resistente ante los ácidos, en teoría podrían nadar en un mar de ácido, sin sufrir daño.	8
Inmunidad a los venenos: Inmune a toda clase de droga o veneno.	10
Fuego. Se es inmune a la oxidación, por lo que no puede arder. Sin embargo no es invulnerable a temperaturas extremadas (más de 200 grados).	10
Temperaturas elevadas. El calor no puede afectarle. Sin embargo, no se es inmune a la oxidación, por lo que puede arder	10
Temperaturas glaciales. Se es inmune al frío. No puede congelarse, ni sufrir hipotermia, pero puede caer inconsciente si es atrapada en el hielo	10
La electricidad no hace ni cosquillas a la especie, puede ser por varios motivos, por su composición química, o por su fluido corporal por ejemplo.	6
Un material en concreto. Se es inmune a todos los ataques realizados con este material. Aplicable a toda clase de sustancias materiales.	25
Todos los ataques materiales	50
Ondas mecánicas, como por ejemplo el sonido. Se refiere a todas ondas que necesitan materia para propagarse.	15
Radiaciones. Las radiaciones son por ejemplo, la luz, las ondas de radio, las microondas, y el resto del espectro electromagnético.	30
Otra energía. Otro tipo de energía, como por ejemplo la nuclear.	30

**Debilidades.**

Las debilidades o vulnerabilidades son flaquezas especiales de una especie, causadas por su ambiente de evolución. Por ejemplo nosotros somos vulnerables ante los rayos infrarrojos, pero una especie que nazca en un mundo sin Ozono puede ser invulnerable a estos rayos.

La cantidad de vulnerabilidades son incalculables, por eso mismo vamos a poner un sistema para diseñar flaquezas vosotros mismos.

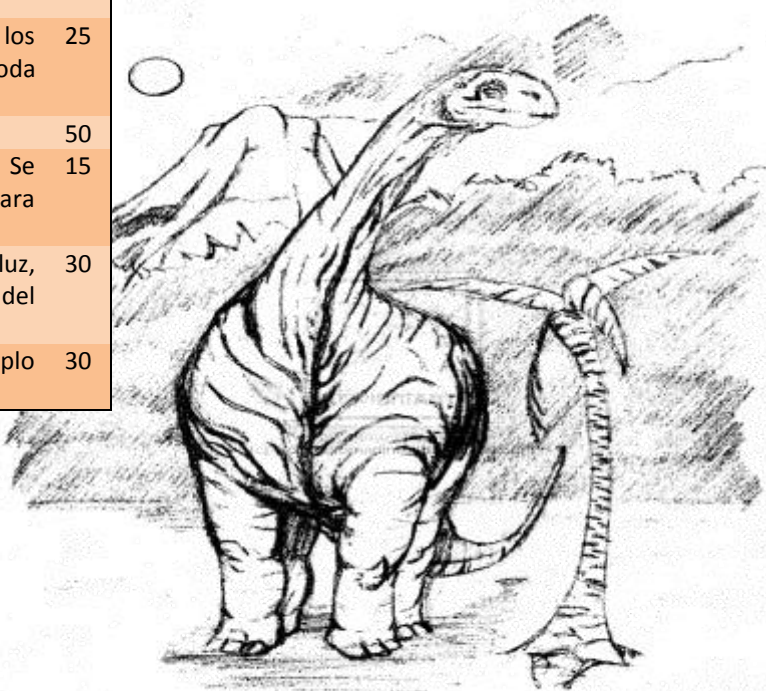
Las tres cosas que debes elegir para hacer una vulnerabilidad, son como de común es la fuente, cuánto daño hace y de que clase es el daño que hace, es decir letal o contundente.

Frecuencia	Valor	Ejemplo
Muy raro	+1	Materia exótica
Raro	+2	Química exótica
Inusual	+3	Radiación
Común	+4	Metal
Muy común	+5	Agua

Intensidad	Valor	Daño
Débil	+1	2
Fuerte	+2	4
Severo	+4	8
Extremo	+6	10
Mortal	+8	12

Tipo de daño	Valor
Contundente	/2
Daño letal	/1

Los humanos tienen: Radiación (Extremo, Contundente +4 PG) y Vacío (Extremo, Letal, +7 PG)





**Sistema Neurológico.**

El sistema neurológico, o nervioso, permite transmitir las órdenes del cerebro a cada parte del organismo. Aquí se muestran diversos tipos de sistemas, así como algunas opciones extra para incorporárselas a alguno.

**Descerebrado. 20 PG.**

La criatura no poseerá voluntad ni ideas propias, siendo un mero autómatas que obedecerá a su amo. Si no posee amo, su única finalidad será buscar alimento. Se obtiene inmunidad al miedo y al control mental ordinario.

**Sistema Neuro electroquímico, Centralizado. 0 PG.**

El sistema propio de los humanos. Existe un procesador central (cerebro), el cual transmite una serie de mensajes a modo de impulsos electromagnéticos a cada músculo del cuerpo. Común en las formas de vida basadas en el carbono.

**Sistema Neuro electroquímico, Distribuido. 0 PG.**

Existen múltiples procesadores menores que transmiten una serie de mensajes a modo de impulsos electromagnéticos a cada músculo del cuerpo. Esto hace que aumente los reflejos, pero que disminuya la memoria. DES +1, INT -1.

**Sistema Bioquímico, Centralizado. -10 PG.**

No es un sistema nervioso propiamente dicho. Cada célula manda un mensaje químico a la adyacente con las instrucciones del cerebro, hasta llegar al músculo indicado. Este es un sistema mucho más primitivo, propio de criaturas con un cuerpo gaseoso DES -1, INT -1.

**Sistema Bioquímico, Distribuido. -5 PG.**

Similar al anterior, pero con muchos núcleos nerviosos distribuidos, lo que acelera las reacciones, pero no la inteligencia. INT -1.

**Sistema Semiconductor, Centralizado. 10 PG.**

Sistema común en formas de vida basadas en el silicio. Los nervios, formados por cristales de silicio semiconductor, transmiten las órdenes del cerebro a todo el cuerpo. Otorga +1 INT y +1 DES.

**Sistema Semiconductor, Distribuido. 15 PG.**

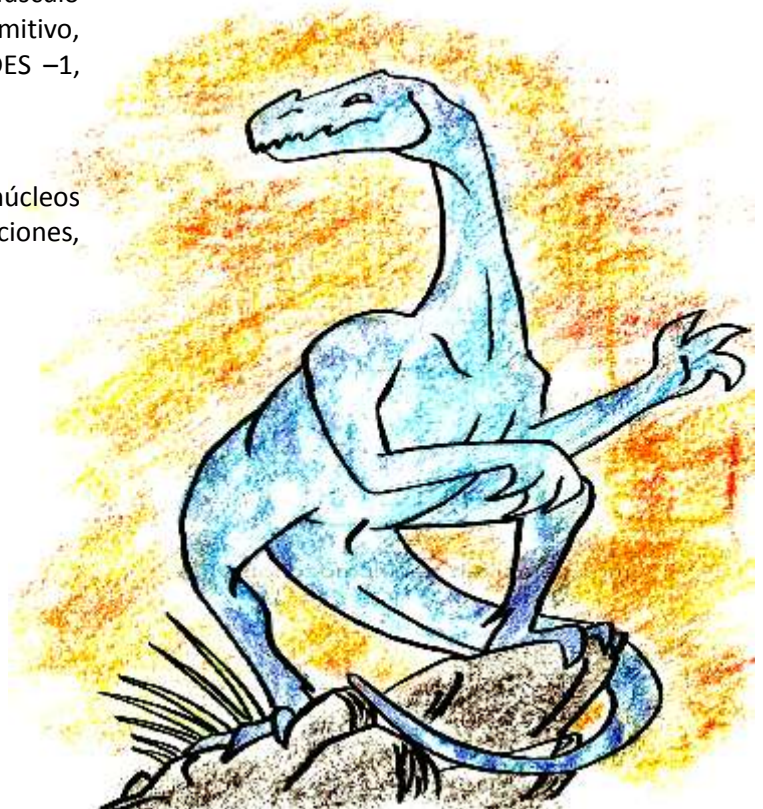
Sistema común en formas de vida basadas en el silicio. Los nervios, formados por cristales de silicio semiconductor. En lugar de un único cerebro, posee muchos núcleos nerviosos repartidos a lo largo del organismo. Otorga +1 INT y +2 DES.

**Sistema Superconductor Centralizado. 20 PG.**

Sistema nervioso con un órgano central. Los nervios están compuestos de materiales superconductores, aumentando aún más el rendimiento. Otorga +2 INT, +2 DES. Este es un sistema sumamente raro, ya que los compuestos necesarios no suelen darse a menudo en el mundo natural.

**Sistema Superconductor Distribuido. 25 PG.**

Como el anterior, pero si un núcleo neuronal propiamente dicho. Otorga +3 INT y +2 DES. Este, más que ningún otro, debería reservarse para seres especiales, criaturas que procesen mucha información, o que sean especialmente poderosas.





### **Método de locomoción.**

Si la raza se mueve, entonces tiene un método de locomoción, muchas razas tienen más de un sistema, como por ejemplo los humanos, que somos bípedos, y además somos nadadores parciales. También podemos saltar, pero al no ser nuestro sistema de locomoción natural, no cuenta.

Los métodos de locomoción modifican la cantidad de espacio que una especie puede moverse.

#### **Ninguno. -10 PG.**

La especie no puede moverse, quizás sea como un hongo.

#### **Bípedo. 0 PG.**

Como los humanos. Consiste en caminar sobre 2 piernas, un caminante lateral. Puede correr de forma natural.

#### **Nadador parcial. 2 PG.**

Aunque la criatura no sea acuática, podrá nadar si la situación lo requiere. Su movimiento al nadar será DES/2

#### **Nadador total. 4 PG**

Esta especie está diseñada para nadar en el agua, sus miembros son hidrodinámicos. Su movimiento para nadar es Destreza x2

#### **Volador completo. 5 PG.**

La raza tiene alas, con las que puede volar, la raza puede volar a una altitud máxima de 1000m.

Con dos PG mas gastados se puede mantener en el aire con una gran facilidad, es más, puede despegar sin carrerilla ni viento. Las razas voladoras tienen una nueva habilidad natural, que define el movimiento aéreo. Se llama volar y tiene base 3. Su movimiento al volar es vuelo x50kph.

#### **Planeador. 3 PG.**

La raza tiene alas, pero tan solo puede planear con ellas. Puede saltar desde una altura y planear hasta el suelo, tal y como hacen las ardillas voladoras. Su movimiento al volar es vuelo x50kph, pero su Destreza queda reducida a la mitad en cualquier tirada de movimiento aéreo.

#### **Flotante. 1 PG.**

La raza puede flotar como un globo, puede ser porque sea gaseosa, o por que tenga dentro de ella grandes bolsas de aire ligero, como por ejemplo el Hidrogeno. Su movimiento al volar es Destreza /2

#### **Propulsión Acuática. 5 PG.**

Este sistema de locomoción es extremadamente exótico, literalmente la raza nada a propulsión a chorro. Al nadar su movimiento es Destreza +3.





**Propulsión Aérea. 8 PG.**

Como lo anterior tan solo que en aire Al volar su movimiento es Destreza +5.

**Reptar. -2 PG.**

Como las serpientes, su movimiento por tierra se multiplica por la mitad.

**Saltador.1 PG.**

Como un canguro. La especie tan solo puede saltar, no caminar. Multiplica por 1.5 su velocidad de desplazamiento.

**Cuadrúpedo. 3 PG.**

Al igual que los caballos la raza corre a cuatro patas. Multiplica por 2 su velocidad de desplazamiento.

**Hextúpedo / artrópodo. 5 PG.**

Esta raza tiene 6 o más piernas, o apéndices similares. Multiplica por 3 su velocidad de desplazamiento.

**Percepción y comunicación.**

Aquí se muestran las opciones para los sentidos de las criaturas, incluido las posibles formas de comunicación. Más que ningún otro, este apartado será el que más influya en el comportamiento y en la sociedad de la criatura.

**Visión. Sistema óptico normal. 1 PG.**

El modo de visión normal de los humanos. Es capaz de percibir la luz que reflejan los objetos mediante sus los ojos. Con un coste extra de +1 se verá con muy poca luz.

**Visión, Infra rojos (infravisión). 2 PG.**

La criatura será capaz de ver el calor corporal que emanan objetos y criaturas. Con esta visión, no se podrán distinguir dos cosas "frías" que se encuentren unidas (se verían como una sola).

**Visión, Ondas de radio. 4 PG.**

La criatura es capaz de percibir las ondas con longitudes de onda similares a las de radio y televisión. Esto no significa que sea capaz de interferir los mensajes enviados con ese tipo de señales.

**Visión ultravioleta. 2 PG.**

Permite ver la radiación ultravioleta procedente del sol y las estrellas. Podrá ver en la penumbra, y de noche, siempre que le llegue un poco de luz de las estrellas o la luna. Opcionalmente, la criatura puede tener un órgano que irradie rayos UV, para poder iluminar en la oscuridad absoluta (+1PG).

**Olfato. 1 PG.**

Con esta opción se es capaz de percibir las partículas olfativas del aire.

**Gusto. 1 PG.**

Permite saborear el alimento, y comprobar la calidad del mismo. Si no está localizado en la boca cuesta +1 PG.

**Tacto, Directo. 1 PG.**

Sensores de la piel que permiten percibir la rugosidad, la temperatura y el dolor.

**Tacto, Rango. 3 PG.**

El tacto de la criatura es tan fino que permite percibir las oscilaciones en el agua o en el aire que le rodea.

**Oído, Sónico. 1 PG.**

Una capacidad auditiva similar a la humana.

**Oído, Subsónico. 2 PG.**

Permite oír sonidos por debajo del rango auditivo humano, como los perros.

**Oído, Ultrasónico. 3 PG.**

Permite oír sonidos por encima del rango auditivo humano, como los murciélagos.

**Oído, Radio. 2PG.**

Permite escuchar las ondas de radio.

**Sonar.3PG.**

El sonido rebota en los objetos. Con esta habilidad, la criatura puede interpretar dichos rebotes para guiarse perfectamente e la más absoluta oscuridad. Se ha de especificar si el sonar es para entornos subacuáticos o para entornos con aire (para ambos entornos cuesta el doble). No es válido en el espacio (el sonido no se propaga en el vacío), y poco eficaz en entornos con sonidos ultrasónicos (-3 en percepción).

**Radar.4 PG.**

Similar al sonar, pero usando ondas electromagnéticas en lugar de sonido. No es factible en entornos subacuáticos.

**Sensor Electromagnético. 2 PG.**

Permite percibir campos e interferencias electromagnéticas. Usarlo en la navegación, como hacen las aves, cuesta un PG extra.

**Imagen M. 4 PG**

Permite ver los campos y las interferencias electromagnéticas.



### Antena. 2 PG por nivel

Por cada nivel se gana un punto en percibir cualquier onda del espectro electromagnético. Las antenas son muy frágiles.

### Sentido agudizado. 1 PG por nivel.

Por cada nivel adquirido, se gana un punto en las tiradas de percepción de un sentido en concreto de la criatura.

### Percepción Mejorada. 5 PG por nivel.

Por nivel adquirido, se gana un punto extra en todas las tiradas de percepción.

### Percepción de 360°. 1 PG por nivel.

La de los sentidos de la criatura abarca un círculo de 360°. Los sentidos del oído o el olfato no cuestan, ya que de por sí abarcan los 360°.

### Olfato educado. 3 PG.

Al igual que un perro el personaje es capaz de saber qué es lo que está oliendo, y elegir un olor entre muchos en el aire para concentrarse en él, y al igual que un perro ser capaz de seguir rastros.

### Ojos pendulares. 1 PG.

Es muy útil para espiar, la raza posee unos ojos que pueden salirse de sus cuencas hasta 30 centímetros como los de un cangrejo, de esta manera se puede por ejemplo mirar detrás de las esquinas.

### Sentido especial. 10 PG.

Un sentido diferente a los normales, que permite realizar tiradas de percepción para detectar algo insólito. Un ejemplo sería el sentido arácnido de Spíder-Man, que detecta el peligro.

### Comunicación.

La forma que tiene una criatura de comunicarse. Los PG dependen de la opción escogida. Normalmente, una criatura tiene más de un modo de expresión. Los humanos, por ejemplo, se expresan mediante sonidos y gestos.

Tipo de comunicación	Coste
Comunicación oral mediante sonidos audibles por los humanos.	1 PG
Comunicación oral subsónica.	1 PG
Comunicación oral ultrasónica.	1 PG
Comunicación mediante señales químicas.	1 PG
Comunicación mediante gestos.	1 PG
Comunicación mediante señales visuales (gestos).	1 PG
Comunicación mediante ondas de radio.	2 PG
Comunicación exótica (telepatía, etc.)	3 PG

### Mentalidad de grupo. 5 PG.

Todos los individuos de una comunidad trabajan como parte de un solo individuo, de forma que cada individuo solo trabaja para el bien de la colonia. Suele existir una reina o gobernante que dirige toda la comunidad, así como una estructura jerarquizada de trabajo. En algunos casos, los pensamientos son colectivos, de forma que cada individuo sabe lo que piensa y siente los demás miembros.





## Apéndices y adaptaciones.

Una criatura puede desarrollar toda clase de miembros, apéndices y cualidades exóticas para adaptarse al medio y sobrevivir.

### Ataque energético 2PG por nivel.

Ya sea un aliento radiactivo, un grito sónico, rayos eléctricos por las manos, o energía solar por los ojos, la criatura es capaz de lanzar un potente ataque de energía a distancia.

La tirada de combate suele ser FUE + puntería en caso de un aliento devastador y PER + puntería si se trata de un rayo fino y centrado. Causa tantos puntos de daño como nivel se tenga en el poder.

Este poder consume tanto aguante como nivel en el atributo empleado. Aunque se puede optar por usar un nivel inferior voluntariamente para agotarse menos.

### Armadura natural 2PG por nivel.

La criatura posee unos tejidos más densos de lo normal, escamas, exoesqueleto, piel endurecida o una concha que le sirve de armadura natural ante los ataques.

Cada nivel suma +1 a su armadura de forma permanente.

### Bicéfalo. 6PG.

La criatura posee un cuello y cabeza adicional. Esto le permite mirar para dos lugares a la vez o morder con cada mandíbula sin que eso le suponga penalización por acción doble.

Adquirir más veces este trasfondo convierte a la criatura en tricéfalo, tetracéfalo, pentacéfalo, hexacéfalo, etc.

### Brazos secundarios. 4 PG por par.

Un par de brazos completamente funcionales, pero que no sirven para una manipulación fina de objetos. Crear un órgano vestigial, con escaso funcionamiento, cuesta 1 PG. Crear un par de brazos ambidiestros cuesta 6 PG.

### Camuflaje. 2 PG por nivel.

Por cada nivel de esta opción, se gana un punto extra en ocultarse. Si el camuflaje no cambia con el ambiente, solo es válido para el ambiente natural de la criatura, costará 1 PG por nivel.

### Cola poderosa. 3 PG por nivel.

La raza posee una cola grande y fuerte que hace +3 puntos de daño por nivel. El daño es contundente, a menos que posea púas o espinas. Usar la cola no cuenta como acción adicional.

### Curación rápida. 10 ó 20 PG.

La criatura es capaz de regenerar tantos puntos de salud al día como su valor en CON. Cuesta 10 PG. Con 20 PG, la curación es por minuto.

### Garras o espinas. 2PG por nivel.

Unas garras o una serie de pinchos en cada extremidad o apéndice de la criatura.

Cada nivel adquirido confiere +1 al daño cuando se golpee con ellos.

### Glándulas venenosas.

Colocadas en la piel, en los colmillos, en las espinas o en las garras, afectan a cualquier víctima que toque la zona donde se encuentren.

Una glándula con veneno cuesta 2PG por nivel que posea el veneno.

Luego, si quieres, puedes añadir extras:

Opciones	Efecto	PG
Ácido	La glándula segrega un ácido en vez de veneno. Los antídotos son inútiles. La potencia del ácido, y su daño, disminuirá en 1 por turno hasta disiparse.	+5
Paralizante	Dura 1d6 turnos por nivel poseído.	+2
Instantáneo	El veneno actuará en turnos, en vez de en minutos	+2
Arrojadizo	Puede ser lanzado a FUE metros	+2
Alucinógeno	Causa ilusiones en vez de daño.	+1
Aturdidor	Daño contundente.	/2

### Mandíbulas, picos y astas. 5PG por nivel.

Unas potentes mandíbulas con dientes, un pico afilado, o unos prominentes cuernos.

Cada nivel adquirido confiere un +3 al daño cuando se usa, sin embargo, la tirada de ataque sufre una pena de -1 por cada nivel adquirido.



**Pinzas, Grandes Garras, y Garfios. 3 PG por nivel.**

Como la de los cangrejos o las mantis. Son armas primitivas que causan +2 al daño por nivel adquirido. También permiten una manipulación semi fina de objetos, pero con una pena de -1 por nivel adquirido.

**Tentáculos. 4 PG por par.**

Los tentáculos son más flexibles y finos que un brazo, pero no sirven para una manipulación fina de objetos. El daño que puede realizar un tentáculo es el mismo que un puñetazo. Si lo que quieres es crear una serie de pequeños pseudópodos, sin valor ofensivo, cuesta solo 1 PG por unidad.

Cada par puede usarse simultáneamente sin pena por acción múltiple.

**Regeneración. 10 PG por nivel.**

Por cada nivel de esta habilidad, la criatura regenerará al día un Kg. de materia perdida, ya sea de un brazo, pierna, costado, órgano vital, etc. También recuperará un PV por nivel y turno de descanso.

**Órgano especial. 1PG por nivel.**

Cualquier órgano o implante exótico que se te ocurra. Suma un +1 a un tipo concreto de tirada y solo a uno.

Por ejemplo, unas aletas de nivel 10 suman +10 a las tiradas de natación, y una docena de ojos suman +12 en alerta.





## Dinosaurios como personajes.

### Creación.

Por aclamadora petición popular y, como aquí no nos gusta cortar la iniciativa a nadie, a continuación dejamos las reglas para poder jugar con personajes dinosaurios (DPJS).

**Todo dinosaurio se crea aplicando estas modificaciones a un PJ corriente:**

1) Por término medio, un dinosaurio es bastante mayor que un humano. Todo dinosaurio tiene la Escala 2 como valor por defecto. Esto les supone un +10 en Fuerza y Constitución, pero un -4 en Destreza. (80PG).

Escala	FUE y CON	DES	Rango	PG	Ejemplo
-2	-5	+4	1/4	-80	Archaeopteryx
-1	-3	+2	1/2	-40	Troodon
0	+0	+0	x1	+0	Protoceratops
1	+5	-2	x1	40	Dyrhonychus
2	+10	-4	x2	80	Megalosaurus
3	+15	-6	x3	120	Estegosaurio
4	+20	-8	x4	160	T.Rex
5	+25	-10	x5	200	Spinosaurus
6	+30	-12	x6	240	Apatosaurus
7	+35	-14	x7	280	Brachiosaurus
8	+40	-16	x8	320	Seismosaurus

Opcionalmente, se puede reducir el tamaño, para obtener algunos PG extras (40PG x Nivel).

2) Mentalidad de bestia. Como consecuencia de su naturaleza animal, todo dinosaurio posee una penalización de -8 en los atributos Inteligencia y Habilidad (80PG). Recuerda que es obligatorio tener los Atributos, como mínimo, a nivel 1.

3) Aspecto monstruoso. Carisma -15 ante los seres de distinta especie, salvo en las tiradas de Intimidar. (30PG).

4) Como la mayoría de los animales, los dinosaurios poseen unos sentidos más desarrollados que los seres humanos, que suman +4 a la Percepción. (20PG).

5) Como reptiles que son, los dinosaurios cuentan de base con una Piel Escamosa de Nivel 1 (2PG), que suma +1 a la armadura corporal. Este trasfondo se puede subir más niveles a gusto de jugador.

6) Al ser reptiles, los DPJS parten de base con una Cola Poderosa de Nivel 1 (3PG), que suma +1 a Fuerza cuando se utiliza. Este trasfondo se puede subir más niveles a gusto de jugador.

7) Todos los reptiles, incluidos los dinosaurios, empiezan con unas Mandíbulas o Picos de nivel 1 (5PG), que suman +3 al daño cuando se usan (a costa de sufrir un -1 en la tirada de ataque a causa del tamaño). Este trasfondo se puede subir más niveles a gusto de jugador.

8) Todo Dinosaurio cuenta con unas Garras de Nivel 1 (2PG), que suman +1 al daño. Este trasfondo se puede subir más niveles a gusto de jugador, o ser sustituidos por el de Pinzas, Grandes Garras o Garfios (3PG).

9) Los DPJS cuentan, de base, con los mismos sentidos humanos, sus mismas debilidades, y sus mismos órganos internos (sistema circulatorio, muscular, nervioso,...), pero además cuentan con la ventaja Olfato Educado (3PG). Otros sentidos y órganos adicionales son opcionales.

10) Las Púas (2PG por nivel), las Placas Protectoras o Conchas (2PG por nivel), y las Astas (5PG por nivel) son solo necesarias en determinadas clases de dinosaurios, por lo que no se consideran obligatorias.

11) Los dinosaurios son animales terrestres. Su movimiento base coincide con el Rango citado en la Escala. Si quieres saber cuánta distancia recorre tu DPJ, multiplícalo por los éxitos de una tirada de desplazamiento (DES + Atletismo a dif. 12). Si decides crearte una criatura diferente (como un pterodáctilo), puedes escoger otro método de locomoción.

12) Los DPJS no tienen acceso a los trasfondos de los personajes normales, en su lugar, el jugador podrá escoger entre los trasfondos de animales y bestias. Claro que si queréis jugar con hombres-dinosaurio o en una sociedad de dinosaurios extraterrestres nos seremos nosotros quienes os lo impidamos...

Debido a todos estos cambios, **escoger a un dinosaurio como raza cuesta 0PG**. Por tanto, puedes usarlo como raza jugable en Dino Wars, aunque no podrás crearte las criaturas más grandes y espectaculares con tan pocos puntos. Si lo deseas, siempre puedes canjear un punto de Característica por 5PG la unidad, o escoger trasfondos más desventajosos.

Por supuesto, este detalle solo ha de tenerse en cuenta si se desea jugar partidas donde se mezclen personajes humanos con personajes dinosaurios, si se desea jugar exclusivamente como dinos, se puede usar el nivel Súper Heroico de C-System (80PG y 115PG).



## Dinosaurios heroicos.

Como hemos visto, podemos crearnos dinosaurios y demás bestias prehistóricas con la misma facilidad que cualquier otro personaje de C-System. Y esto plantea un detalle interesante: la posibilidad de PNJS dinosaurios igual de trascendentes e importantes que los personajes no jugadores de otras razas.

Un animal prehistórico no tiene por qué quedar relegado a una mera criatura destinada a ser cazada por el PJ de turno: pueden existir animales poderosos y salvajes en Planiciar, tanto o más que los personajes. Criaturas que resistan los impactos de piezas de artillería, o que destrocen un vehículo blindado con sus mandíbulas no es algo realista, pero si algo plausible en este juego.

Ya señalamos antes los niveles de poder en C-System, con los que poder crear desde meros monigotes a seres casi divinos. Tú solo tienes que imaginar la criatura, el nivel de desafío más adecuado, y luego repartir los puntos en lo que estimes más oportuno.



## Dinosaurios humanoides.

En toda Planiciar se cuentan leyendas e historias sobre animales humanoides, o de seres mitad humano, mitad bestia. Pero nadie sabe distinguir la realidad de la ficción. ¿Puede tratarse de alguna raza aún no descubierta? ¿O sería posible que fuesen alienígenas? ¿O tal vez animales evolucionados artificialmente por causa de la radiación o por culpa de algún experimento? Nadie lo sabe.

Si deseáis introducir estos misteriosos personajes en vuestras partidas, o, directamente, jugar como uno de ellos, debéis proceder de manera similar a cuando creasteis personajes dinosaurios:

- Un dinosaurio humanoide parte con su nivel de Escala a nivel 1, con los bonos y penalizaciones a Fuerza, Destreza y Constitución que ello implica. 40PG.
- Añade las ventajas olfato educado y un +2 a Percepción. 13PG.
- Los trasfondos Armadura Natural (escamas), Cola Poderosa, Grandes Mandíbulas y Garras comienzan a nivel 1, y pueden mejorarse a gusto del jugador. 12PG. Otros trasfondos de animales o personajes corrientes son opcionales.
- Aspecto monstruoso. Carisma -15 ante los seres de distinta especie, salvo en las tiradas de Intimidar. (30PG).
- Los conocimientos y habilidades de estos seres pueden estar restringidos a los de los nativos salvajes, o ser tecnológicamente avanzados, a vuestro gusto.

Como consecuencia, un dinosaurio humanoide sería una raza jugable que costaría 35PG al jugador.

Más difícil, sin embargo será introducirlos en la historia: ¿Cuáles son sus objetivos? ¿De dónde provienen? ¿Cómo es que están en Planiciar? ¿Cómo se relacionan con los demás habitantes y criaturas de Planiciar? ¿Cuáles son sus costumbres y cultura? ¿Y su modo de gobierno, si es que lo tienen? ¿Cómo reaccionarán ante la presencia de los habitantes de la superficie? Todas estas preguntas deberán de ser contestadas, o descubiertas, durante vuestras partidas.



# VEHÍCULOS.

## Creación de vehículos

Crear vehículos es igual que crear PJ, es decir, repartiendo puntos entre trasfondos y características.

Lo primero a al hora de crear un vehículo, es definir su tamaño. Todos comienzan a cero, siendo Fortaleza el único indispensable.

### Atributos.

**Escala:** Antes de nada, asigna un valor coherente del trasfondo Escala a la máquina. La bonificación se aplica a Fortaleza y al daño en combate, la penalización a la Maniobrabilidad y al Movimiento.

Escala	Bono	Pena	Rango	PG	Ejemplo
-2	-5	+4	1/4	-80	Insectos
-1	-3	+2	1/2	-40	Lagartos
0	+0	+0	x1	+0	Humanos
1	+5	-2	x1	40	Moto, león, oso.
2	+10	-4	x2	80	Coche, jeep, toro.
3	+15	-6	x3	120	aeroplano, ambulancia, rinoceronte
4	+20	-8	x4	160	F-15, camión, elefante, mech ligero.
5	+25	-10	x5	200	Tanque, King Kong
6	+30	-12	x6	240	Ballena, Mech mediano.
7	+35	-14	x7	280	Dragón verde, trailer, autobús
8	+40	-16	x8	320	Ballena azul, Tren
9	+45	-18	x9	360	Dragón dorado, jet privado
10	+50	-20	x10	400	Submarino, cohete espacial
11	+55	-22	x11	440	Jumbo
12	+60	-24	x12	480	Acorazado
13	+65	-26	x13	520	Mech gigante, Godzilla
14	+70	-28	x14	560	Portaaviones
15	+75	-30	x15	600	Crucero espacial

**Automatización [Auto]:** La inteligencia artificial del vehículo. Sustituye la INT y HAB del piloto.

**Maniobrabilidad [MV]:** La capacidad de reacción de la máquina. Si el vehículo no tiene automatización se suma a las tiradas de pilotaje; si tiene automatización se sumará al Movimiento. Cuanto mayor sea el vehículo, más difícil será pilotarlo. La MV puede mejorarse a costa de 5PG por nivel adicional.

**Fortaleza [F]:** Equivale a Fuerza y Constitución en un vehículo. La Fortaleza puede mejorarse a costa de 5PG por nivel adicional. Por cada cinco puntos en Fortaleza, se resta dos a la Maniobrabilidad y otros dos al Movimiento.

**Puntos de daño estructural (PDE):** Son los puntos de vitalidad de un objeto. Un vehículo cuenta con diversas zonas, similares a la anatomía de un ser humano, cada una con una cantidad determinada de PDE:

Para vehículos antropomórficos	Para otros vehículos	PDE	Huecos
Cabeza	Frontal	Fortaleza x 1	Estructura /3 (mínimo 1)
Brazo derecho	Lateral derecho delantero	Fortaleza x 1	Estructura /3 (mínimo 1)
Brazo izquierdo	Lateral izquierdo delantero	Fortaleza x 1	Estructura /3 (mínimo 1)
Pierna derecha	Lateral derecho trasero	Fortaleza x 1	Estructura /3 (mínimo 1)
Pierna izquierda	Lateral izquierdo trasero	Fortaleza x 1	Estructura /3 (mínimo 1)
Pecho	Trasera	Fortaleza x 2	Estructura /2 +1
Abdomen	Superior	Fortaleza x2	Estructura /2 +1
Espalda	Inferior	Fortaleza x 2	Estructura /2 +1

Las zonas del vehículo también son importantes para determinar los puntos críticos del vehículo, y los Huecos para trasfondos que puede portar.



**Movimiento [MOV]:** Mide la Destreza y la capacidad que tiene el vehículo de desplazarse. Puede mejorarse a costa de 5PG por nivel adicional.

**Energía [ENV]:** Fuente de alimentación, baterías, depósito de gasolina, o cualquier otra cosa que el vehículo use como fuente de combustible. Varía según el depósito. Todo vehículo consume aproximadamente una unidad de combustible por nivel de estructura cada 10 minutos de autonomía, el doble si funciona a pleno rendimiento (carreras, batallas). Algunos trasfondos también consumen ENV.

**Defensa:** Lo difícil que resulta de impactar al vehículo en combate. Funciona igual que la Defensa en personajes. Se calcula como la Habilidad + habilidad de Pilotar/Conducir del piloto + la Maniobrabilidad del vehículo +6

### Puntos críticos del vehículo

Un vehículo parece no tener zonas vitales. Pero eso no es exacto.

Dañar las piernas de un mech deteriora su capacidad de movimiento, destruir los rotores de un helicóptero supone su ruina y dañar la cabina del piloto es nefasto.

Para representar este hecho aquí se indican una serie de puntos críticos, comunes a todo vehículo. Cada punto está dentro de una o varias de las zonas del vehículo. Cuando se construye un vehículo, se ha de señalar en la ficha cuáles son los puntos críticos y en qué zona de la máquina están.

Cada uno de estos ocupa un hueco de espacio, así que cada zona del cuerpo solo puede admitir un número determinado de puntos críticos.

**Motor:** Es lo que mueve el vehículo, lo que propulsa las zonas de movimiento. Cuando la zona del motor sufre la pérdida de la mitad o más de sus PDE, la velocidad del vehículo se reduce a la mitad, y su maniobrabilidad sufre un modificador de -3. Cuando el motor pierde todos sus PDE, el vehículo queda inmovilizado, con fallos en todos los sistemas que dependan del motor (el suministro eléctrico principal, por ejemplo).

**Sistema de Movimiento:** Son las piernas de un mecha, las alas de un avión, la hélice de un barco, las ruedas de un camión, etc. Cuando las zonas donde se encuentren estos sistemas sufren un daño igual o superior a  $\frac{1}{2}$  de su valor de PDE, la velocidad del vehículo desciende a la mitad, y su maniobrabilidad sufre un modificador de -3. Cuando el sistema pierde todos sus PDE, el vehículo queda inmovilizado.

**Sistema de Armamento:** Las armas instaladas en una zona quedan destruidas si ésta queda reducida al 10% de sus PDE o menos. Cuando esto sucede hay un 20% de posibilidades de que la munición estalle. Hay que tener en cuenta que no es lo mismo que explote un arma, que el que explote el depósito de munición (regla de la munición). La munición y el arma propiamente dicha van en huecos diferentes, pero han de estar cerca el uno del otro. Las armas que se lleven en apéndices y manos no ocupan huecos.

**Tripulación:** Se refiere tanto a la tripulación requerida para el funcionamiento del vehículo, como a los posibles pasajeros que éste lleve. Se debe determinar de manera aleatoria cuál ha sido el tripulante/pasajero afectado por el impacto.

**Otros:** Cualquier otro trasfondo adicional ha de ser instalado en una de las zonas del vehículo. Si la zona es destruida, se pierde dicho trasfondo.



## Trasfondos.

Los vehículos, igual que los personajes, cuentan con una serie de trasfondos opcionales que nos permiten personalizarlos.

Estos trasfondos también van por niveles, y se límite no puede rebasar la regla de la X impuesta.

### Depósito. Coste: 1PG por nivel de estructura.

Cada vez que se adquiriera este trasfondo el vehículo contará con diez unidades de combustible adicionales de reserva.

Diez unidades de combustible equivalen, aproximadamente, a un litro de gasolina, a una potente batería eléctrica, o a un panel solar de moderado tamaño.

A causa del peso, se pierde 1 nivel de MV y de MOV por cada 5 niveles de depósito.

Con fines descriptivos, es necesario especificar el tipo de combustible o energía que consume el vehículo.

### Artrópodo. Coste: 15PG, +5PG por par de patas adicionales.

El vehículo posee varios pares de piernas. Cada par de piernas extras sube en 10 km/h la velocidad y suma 5 PG al coste (4 piernas = 30 PG y 16 km/h). Su velocidad aumenta en 10km/h por cada MOV y par de patas extra.

### Deslizante. Coste: -5PG.

El Vehículo puede deslizarse por superficies sólidas, como un trineo. Su velocidad pasa a ser de 6km/h por cada MOV.

### Bípedo. Coste: 15 PG.

El vehículo posee piernas antropomorfas para desplazarse. Esto le confiere la capacidad de sortear obstáculos que un vehículo de ruedas no puede, pero lo hace más lento. Su velocidad pasa a ser de 6km/h por cada MOV.

### Ruedas. Coste: 0PG.

El método de desplazamiento por defecto. Su velocidad pasa a ser de 10km/h por cada MOV.

### Flotante. Coste: 12 PG.

El Vehículo viaja principalmente por encima del agua o cualquier otro líquido, como los barcos. Su velocidad pasa a ser de 9 km/h (5 nudos) por cada MOV.

### Motor de reacción. Coste: 40 PG.

El vehículo posee una propulsión aérea de gran potencia. Como mínimo, este tipo de vehículos alcanzan la velocidad del sonido. Los cazas de combate y los cohetes espaciales son un ejemplo. Su velocidad pasa a ser de 0,5 mach (velocidad del sonido) por cada MOV.

### Rotores. Coste: 15.

El Vehículo puede volar, pero requiere unas aspas colocadas en los motores. Un ejemplo son los helicópteros y las antiguas avionetas con hélices. Su velocidad pasa a ser de 20 km/h por cada MOV.

### Subterráneo. Coste: 25.

El Vehículo viaja principalmente por debajo de tierra u otro material sólido. Su velocidad pasa a ser de 6 km/h por cada MOV.

### Sumergible. Coste: 20.

El Vehículo viaja principalmente por debajo del agua o cualquier otro líquido, como los submarinos. Su velocidad pasa a ser de 9 km/h (5 nudos) por cada MOV.

### Turbinas. Coste: 20 PG.

El Vehículo alcanza notables velocidades gracias a la propulsión que consiguen con sus motores. Su velocidad pasa a ser de 80km/h por cada MOV.

### Viaje espacial. Coste: 50 PG.

La máquina puede saltar al hiperespacio y viajar por la galaxia. Este sistema de movimiento no funciona a corta distancia. Su velocidad será de 0,1 año luz por cada MOV.

### Armamento. Coste: 1PG por nivel.

Sustituye a la habilidad de Lucha del piloto cuando manejes armas blancas en el vehículo.

### Aerodinámica. Coste: 1PG por nivel.

Se suma a la MV y al MOV en las tiradas relacionadas con la velocidad.

### Computadora. Coste: 1PG por nivel.

La base de datos de la máquina. Sirve como bonificación a las habilidades de Educación y Sistemas del piloto.



**Motor. Coste: 1PG por nivel.**

La potencia de la máquina. Se suma a Fortaleza en las tiradas de empuje, colisión, y carga de peso.

**Radar. Coste: 1PG por nivel.**

Se suman a Percepción o a los Sensores de la máquina en las tiradas de rastreo y búsqueda.

**Sistemas. Coste: 1PG por nivel.**

Se suman a los Sensores de la máquina o al Percepción del piloto en las tiradas de puntería y disparo.

**Seguridad. Coste: 1PG por nivel.**

Se suma a la AUTO y a SEN en tiradas de vigilancia y sistemas de seguridad.

**Sincronización. Coste: 1PG por nivel.**

La relación entre piloto y máquina. Se suma a la MV para medir la iniciativa en las maniobras y la capacidad de reacción de la máquina.

**Vuelo espacial. Coste: 1PG por nivel.**

Se suma a la MV y al MOV en las tiradas relacionadas con la velocidad (en el vacío espacial). Requiere tener Viaje espacial.

**Trasfondos mixtos.**

Son trasfondos válidos tanto para vehículos como para Cyber-Saurios (leer apartado de Dinosaurios y Tecnología para más detalle).

**Apéndice. Coste: 3 PG.**

Colas, tentáculos, brazos mecánicos y otras cosas similares.

**Despegue vertical. Coste: 5 PG.**

Solo para vehículos aéreos. Permite despegar de forma vertical.

**Estancias y cabinas. Coste: 1 PG por unidad.**

Cocinas, dormitorios, cabinas de piloto y demás estancias. También puede ser un laboratorio para una determinada ciencia o un puesto de control para los pilotos. El tamaño aproximado es de unos 4 metros cuadrados (2 x 2) por nivel de estructura; para duplicar el espacio hay que duplicar el coste.

Si la estancia está presurizada, cuesta dos PG en lugar de uno.





**Reducción de escala. Coste: 20PG**

Reduce la escala de un objeto un nivel, pero sin disminuir sus propiedades. Es decir, hace al objeto más compacto.

Las bonificaciones se mantienen. Pero el peso y las penalizaciones empleadas serán la de la escala reducida.

**Extras especiales. Coste: 5 PG por opción.**

Añade guías por láser, sensores (térmicos, ópticos, electrónicos, etc.) o contramedidas al vehículo.

**Manos. Coste: 2 PG.**

Acoplable a una extremidad. Permite sujetar objetos y manipular objetos.

**Pinzas y garras. Coste: 2 PG por nivel.**

No compatible con la mano. Causan +1 al daño cuando se golpea con ellas por nivel escogido.

**Mandíbulas y picos. Coste: 5PG por nivel.**

Similares a los de una bestia. Causan +3 al daño por nivel escogido, pero también otorgan una pena de -1 a la tirada por cada nivel añadido.

**Sistema presurizado. Coste: 8 PG.**

Obligatorio para viajes a grandes profundidades o al espacio exterior.

**Sistema de escape. Coste: 1 PG.**

Salida de emergencia por la cual el PJ puede escapar si el vehículo es destruido.

**Residencia a la presión. Coste: 5 PG x nivel.**

Por cada nivel, el vehículo aguantará una presión de 1 km de profundidad bajo agua (o 100 metros bajo tierra).

**Resistencia al calor. Coste: 3 PG x nivel.**

Por cada punto de nivel, el vehículo aguantará 500º centígrados.

**Soporte auxiliar. Coste: 20.**

Sistema de energía de emergencia. Permite manejar al vehículo en caso de que falle el suministro principal, otorgando el 50% de los PDE y de la ENV, pero reduciendo al 50% todas las habilidades y atributos del vehículo.

**Sistemas estancos. Coste: 4.**

Para evitar que el agua entre dentro del vehículo. Necesario para vehículos submarinos.

**Sistemas de diagnóstico. Coste: 1x nivel.**

Sensores de diagnóstico y apoyo en la reparación. Cada nivel ofrece un bono de +1 en las tiradas de reparación y localización de averías.

**Motor Híper-espacial. Coste: 20PG.**

Similar al motor espacial, pero más barato y potente. Permite abrir un agujero en el continuo espacio-tiempo (hiperespacio) y "atajar" camino. Como resultado permite a un vehículo llegar a su destino mucho más rápido de lo que la misma luz podría hacerlo.

Este trasfondo solo está disponible para las civilizaciones más avanzadas. Por cada nivel en MOV el vehículo se desplaza un año luz.

**Cabina expuesta. Coste: -20PG**

La cabina del piloto puede ser alcanzada por un ataque si se apunta detenidamente (-6 en la tirada, o más si el DJ lo cree oportuno).

**Estructura ligera. Coste: -5PG por nivel.**

El vehículo posee un armazón más ligero, pero a su vez más frágil. Por cada nivel adquirido se descuentan 5 PDE del vehículo.



## Equipamiento para vehículos.

### Armas.

Todo vehículo de combate lleva armas. Algunas armas, como los escudos, rifles, y armas de melé, no son aplicables a vehículos que no tengan brazos.

**Nota:** Todas las armas y armaduras traen al final de su nombre las siglas ST y un número, que indica el valor mínimo de Estructura que se requiere para poder implementar dicha arma o armadura en un vehículo o cyber-saurio.

Armas energéticas	Puntería	Rango	Daño*	PG
Espada ST0	+1	-	12	7.6
Hacha ST0	+0	-	14	8
Mazo ST0	-3	-	16	7.7
Taladro ST0	-1	-	11	6.5
Guadaña ST0	+1	-	14	8.3
Espada ST2	+1	-	22	17.6
Hacha ST2	+0	-	24	18
Mazo ST2	-3	-	26	17.7
Taladro ST2	-1	-	21	16.5
Guadaña ST2	+1	-	24	18.3
Espada ST4	+1	-	37	32.6
Hacha ST4	+0	-	39	33
Mazo ST4	-3	-	51	32.7
Taladro ST4	-1	-	36	31.5
Guadaña ST4	+1	-	39	33.3
Espada ST7	+1	-	52	47.6
Hacha ST7	+0	-	54	48
Taladro ST7	-3	-	51	46.5

Armas de energía	Puntería	Rango	Daño*	Cadencia	Cargador	Recarga*	PG
Pistola láser ST0	+0	140	10	3	Infinito	1	12
Rifle láser ST0	+0	400	12	6	Infinito	2	17
Cañón láser ST0	+0	400	15	1	Infinito	2	10.6
Torretas láser ST0	+0	1600	14	6	Infinito	1	20
Cañón de plasma ST0	+0	400	17	1	Infinito	4	12.6
Pistola láser ST2	+0	520	20	3	Infinito	3	22
Rifle láser ST2	+0	1.2	22	6	Infinito	3	27
Cañón láser ST2	+0	1.2	25	1	Infinito	4	20.6
Cañón de plasma ST2	+0	1.2	27	1	Infinito	4	22.6
Torretas láser ST2	+0	4.8	24	6	Infinito	3	30
Pistola láser ST4	+0	1.1	35	3	Infinito	5	37
Rifle láser ST4	+0	2.4	37	6	Infinito	3	42
Cañón láser ST4	+0	2.4	40	1	Infinito	5	45.6
Cañón de plasma ST4	+0	2.4	42	1	Infinito	5	47.6
Torretas láser ST4	+0	9.6	39	6	Infinito	4	45
Cañón Nova ST7	+0	14.4	57	1	Infinito	12	64.6

\*La recarga de las armas láser indica el número de turnos en volver a estar operativas, y se da cuando se ha consumido su cadencia, ya que sus cargadores no se agotan.



Armas de proyectiles	Puntería	Rango	Daño	Cadencia	Cargador	Recarga	PG
Gatling ST0	-2	400	13	12	200	-	14.7
Cañón ST0	0	3200	16	1	1	-	17
Rifle de pulso ST0	+2	300	10	9	50	-	11.1
Gatling ST2	-2	1.2	23	12	200	-	24.7
Cañón ST2	0	9.6	26	1	1	-	27
Rifle de pulso ST2	+2	900	20	9	50	-	21.1
Gatling ST4	-2	2.4	38	12	200	-	39.7
Cañón ST4	0	19.2	41	1	1	-	42
Rifle de pulso ST4	+2	1.8	35	9	50	-	36.1
Gatling ST7	-2	3.6	53	12	200	-	55
Cañón ST7	0	28.8	56	1	1	-	67
Rifle de pulso ST7	+2	2.7	50	9	50	-	51
Pistola Garfio ST2*	+2	1.2	23	1	1	-	15
Pistola Ancla*ST4	+2	2.4	38	1	1	-	30

\* No daña. Dispara un ancla como un dardo y se engancha, siempre que supere el blindaje enemigo.

Explosivos *	Puntería	Rango	Daño	Cadencia	Cargador	Recarga	PG
Lanza granadas ST0	-2	400	17	1	1	1	9.8
Lanza misiles ST0	+0	1.6	19	1	10	5	15.2
Cargas explosivas ST2	-2	1.2	27	1	1	1	19.8
Batería de misiles ST2	+0	4.8	29	1	10	5	25.2
Cargas de plasma ST4	-2	2.4	42	1	1	1	35.8
Misiles perforante ST4	+0	9.6	44	1	10	5	40.2
Bomba de neutrones ST7	-2	3.6	57	1	1	1	50.8
Misiles de protones ST7	+0	14.4	59	1	10	5	55.2

\* Se les puede acoplar un sistema de seguimiento inteligente.

Sistema de seguimiento inteligente	Descripción	PG por arma
Sistemas guiados (IR)	El sistema fija el objetivo antes de disparar.	x1.5
Escáner térmico	El misil rastreará el calor del objetivo	x2
Escáner óptico.	El misil usa una cámara para seguir al objetivo.	x2
Escáner electrónico	El misil usa un radar para seguir al objetivo	x3

## Suministros

Descripción	PG
Munición y repuestos para armas de energía ST1(100 cargadores)	17
Munición y repuestos para armas de energía ST3 (100 cargadores)	27
Munición y repuestos para armas de energía ST6 (100 cargadores)	42
Munición y repuestos para armas de energía ST9 (100 cargadores)	64.6
Munición y repuestos para armas de proyectiles ST1 (100 cargadores)	14.7
Munición y repuestos para armas de proyectiles ST3 (100 cargadores)	24.7
Munición y repuestos para armas de proyectiles ST6 (100 cargadores)	39.7
Munición y repuestos para armas de proyectiles ST9 (100 cargadores)	55
Munición y repuestos para armas explosivas ST1 (100 cargadores)	15.2
Munición y repuestos para armas explosivas ST3 (100 cargadores)	25.2
Munición y repuestos para armas explosivas ST6 (100 cargadores)	40.2
Munición y repuestos para armas explosivas ST9 (100 cargadores)	55.2
Combustible para un mes de viaje (por cada nivel de estructura)	2
Provisiones de viaje (persona y mes)	4
Repuestos y herramientas diversos para un mes de viaje ( por cada 10t. de peso )	0.01



**Contramedidas.**

Sirven como medida de evasión contra los sistemas de seguimiento de un vehículo enemigo. Muy útiles en vehículos grandes, de escasa maniobrabilidad.

Contramedidas	Efecto	PG
Chaff Systems	+10 contra guías láser y radar	8
Bengalas.	+10 contra guías térmicas o IR	8
Atenuador IR	+5/+10 contra guías térmicas o IR (+5 para vehículos voladores, +10 en otros).	6
Humo IR	+15 a las guías térmicas, IR y ópticas. Solo a velocidades de 80Km. o menos	15
Humo normal.	+15 contra guías ópticas, teniendo las misma limitaciones que el humo IR	12
Stealth	+10 contra guías por radares, aplicable solo a un único objetivo.	8
ECM	+15 contra guías por radares, aplicable a varios objetivos.	15

**Blindaje.**

El blindaje protege al vehículo del daño, de igual modo que una armadura protege a un PJ.

El blindaje ha de comprarse por separado para cubrir cada una de las zonas del vehículo.

Cada tipo de blindaje también tiene asociado una cantidad de PDE extras, que se suman a los que ya posea el vehículo. Estos PDE se consideran externos, y el vehículo no sufre verdadero daño cuando los pierde.

Clase	Blindaje	PDE	PG
Micro ST0	5	10	5
Ligera ST0	7	14	7
Media ST0	9	18	9
Dura ST0	11	22	11
Pesada ST0	12	24	12
Asalto ST0	15	30	15
Micro ST2	15	30	15
Ligera ST2	17	34	17
Media ST2	19	38	19
Dura ST2	21	42	21
Pesada ST2	23	46	23
Asalto ST2	25	50	25
Micro ST4	30	60	30
Ligera ST4	32	64	32
Media ST4	34	68	34
Dura ST4	36	72	36
Pesada ST4	38	76	38
Asalto ST4	40	80	40
Micro ST7	45	90	45
Ligera ST7	47	94	47
Media ST7	49	98	49
Dura ST7	61	102	61
Pesada ST7	63	106	63
Asalto ST7	65	110	65

Clase	Blindaje	PDE	PG
Micro ST0	5	10	5
Ligera ST0	7	14	7
Media ST0	9	18	9
Dura ST0	11	22	11
Pesada ST0	12	24	12
Asalto ST0	15	30	15
Micro ST2	15	30	15
Ligera ST2	17	34	17
Media ST2	19	38	19
Dura ST2	21	42	21
Pesada ST2	23	46	23
Asalto ST2	25	50	25
Micro ST4	30	60	30
Ligera ST4	32	64	32
Media ST4	34	68	34
Dura ST4	36	72	36
Pesada ST4	38	76	38
Asalto ST4	40	80	40
Micro ST7	45	90	45
Ligera ST7	47	94	47
Media ST7	49	98	49
Dura ST7	61	102	61
Pesada ST7	63	106	63
Asalto ST7	65	110	65



## Conducción y pilotaje.

### Tiradas.

**Ataque cuerpo a cuerpo:** MV + HAB + Conducir (o equivalente). Este tipo de combate solo es posible con vehículos con brazos o apéndices. El daño se calcula como en un combate normal, pero sumando los bonos de tamaño de las máquinas implicadas.

**Combate con disparos:** MV + Percepción + Artillería (o equivalente). El daño se calcula como en un combate normal, pero usando las estadísticas de las armas montadas en el vehículo.

**Tirada de evasión:** MV + HAB + Conducir (o equivalente, según el tipo de vehículo) VS una dificultad adecuada según la situación y juicio del DJ.

**Acciones del vehículo:** Este tipo de tiradas refleja aspectos del vehículo en los que el piloto no interviene para nada. Por ejemplo, si se desea comprobar si un todo terreno puede remolcar cierto objeto, realizaremos una tirada de Fortaleza + Motor; si deseamos buscar un dato en el ordenador de nuestra nave, podemos tirar Automatización + Computadora. Igual que ocurre con los personajes, las opciones son muy variadas. Usa el sentido común.

**Otros:** A los vehículos le puedes agregar habilidades o poderes especiales (como, por ejemplo, un láser telekinético). Pide tiradas de Sensores o Fortaleza (lo que creas mejor) + habilidad específica.

### Fuera de control

Si la tirada tiene éxito, has conseguido realizar la maniobra. Si no, pierdes el control.

Si la tirada falla por cuatro puntos o más, el vehículo sigue avanzando en la misma dirección durante 1d6m por cada 10 km/h. En caso de un vehículo aéreo, caes en barrena.

Con menos de cuatro fallos, el vehículo se descompensa o rotará hacia un lado. Tira 1d6 en la tabla de la derecha para determinar el nuevo encaramiento del vehículo.

En ambos casos hay que hacer una tirada para retomar el control.

### Mantenimiento

En ambientes severos, la compleja maquinaria de los vehículos requiere de mantenimiento. El coste de mantenimiento estándar es del 5% del coste total del vehículo.

Reparar 10 PDE o 1 punto de blindaje cuesta tantos PG como nivel se tenga en Estructura. De esta forma un PJ se lo pensará antes de escoger un vehículo de gran tamaño. Si no se cumple el mantenimiento, eres libre de introducir toda clase de penalizadores y fatalidades.

### Fallos en la maquinaria

Cada vez que lo creas oportuno, realiza una tirada en la tabla de fallos.

d10	Fallo del vehículo	Éxitos
1	Ocurren dos fallos a la vez. Tira dos veces consecutivas en esta tabla. Acumulable.	-
2	Fallo en los sensores y radar.	20
3	La dirección falla hasta que sea reparada. Puedes pedir una tirada para retomar el control.	35
4	El sistema de aceleración se bloquea en el máximo o el mínimo.	30
5	Algún sistema falla. Rendimiento al 50% hasta que se repare.	40
6	Pequeños cortocircuitos e incendios. Las llamas se propagan hacia el tanque de combustible.	15
7	Fallan las piezas del fuselaje. Es probable que alguna pieza de la carrocería se desprenda en breve.	45
8	Fallo en el suministro de energía. La dirección y el motor parecen funcionar bien por ahora.	60
9	Fallo general del motor, necesidad de realizar una parada de emergencia.	25
10	No ocurre nada.	-

Estos fallos puedes darse a muchos motivos, como por ejemplo: Usar materiales de segunda mano, forzar demasiado el vehículo, no cumplir con el mantenimiento, recibir demasiados daños, etc.

Estas averías pueden repararse mediante tiradas sostenidas de Habilidad + Mecánica (la dificultad suele ser Normal, pero puede variar dependiendo de las circunstancias y el equipo disponible). Cada tirada supone media hora de tiempo de juego.



## Animales y monturas.

### Tiradas.

Algunas criaturas y bestias pueden usarse de montura. En este caso, el sistema es idéntico al usado a la hora de pilotar un vehículo, pero cambiando la habilidad de Conducir (o equivalente) por la habilidad Animales.

Para calcular la MV, usa el atributo de Constitución, por cada 5 en CON, se pierde un punto en MV. Algunos trasfondos, específicos para criaturas (ver el apartado "¡Dinosaurios!" de este manual) otorgan modificadores a este parámetro.

Obsérvese que, en el combate entre monturas prehistóricas, no se tiene en cuenta las habilidades de combate de la criatura. Esto es debido a que son las habilidades del piloto, no las de la criatura, las que se imponen durante el combate. Cuando el animal no sea controlado por un jinete, entonces la resolución de acciones seguiría las mismas normas que usamos con los personajes corrientes.



### Domesticación.

Solo los animales domesticados pueden ser usados como monturas. No obstante, las bestias de Planiciar son salvajes por naturaleza, y difíciles de amansar, por lo que, generalmente, las monturas o bien son criadas desde que nacen, como hacen los Atlantes y los Gilaks, o bien son controladas por medios psíquicos o tecnológicos, como hacen los Mahar o los hombres del siglo XXIII.

A nivel de reglas, existen tres métodos para obtener una montura prehistórica: la doma, el control mental, y la amistad.

El primero consiste en socavar la voluntad de la criatura mediante adiestramiento. A nivel de reglas, consiste en una serie de tiradas extendidas de INT + Animales por parte del domador VS Voluntad + Coraje de la bestia. Cuando la cantidad de éxitos sobrepase la puntuación en Voluntad de la bestia, esta será domada. Cada tirada supone, más o menos, 24 horas de tiempo.

El segundo es, simplemente, usar algún artefacto o cualidad psíquica en contra de la bestia. Si esta no supera con su tirada de VOL. + Coraje la dificultad de dicho poder o artefacto, quedará sometida. Este método es el más sencillo, no obstante, no garantiza nada la lealtad de la bestia, que aprovechara cualquier descuido para liberarse y volverse en contra de sus captores.

El tercer método es el más narrativo. El personaje deberá de currarse una relación con la criatura, y tratar de ser amigo suyo. En función de las acciones y argumentos que exponga el jugador, el DJ deberá de imponer una dificultad entre 15 y 32, y a esa dificultad deberán de probarse tanto personaje (tirando VOL + Animales) como la criatura (tirando INT + Concentración). Si la suma de los éxitos sobrepasa la Voluntad de la criatura, lograremos hacernos amigos suyos, si no, habrá que repetir el proceso en otro momento. Los éxitos de las nuevas tiradas se sumarían a los ya obtenidos, y los fracasos se restarían. Una vez logrado, el DJ se guarda el derecho de pedir nuevas tiradas en el futuro para comprobar si la amistad se mantiene.



## Dinosaurios y tecnología.

Dino Wars es, básicamente, una ambientación de animales prehistóricos. Entonces ¿Por qué dimos una creación de vehículos tan detallada en el reglamento? Muy sencillo: para poder crear animales prehistóricos armados con tecnología futurista hasta los dientes, y enzarzarlos en guerras titánicas.

### Bestias vs. Vehículos.

En un principio, es de esperar que, al ser descubierta Planiciar, todos los gobiernos y potencias mundiales se vuelquen en la exploración y explotación de esta misteriosa tierra. Para ello, nada mejor que dotar a las expediciones de poderosos ejércitos y numerosos vehículos, que les den toda la ventaja necesaria ante las salvajes habitantes del Mundo Perdido. Sin embargo, nada más lejos de la realidad, ya que los vehículos y demás tecnologías modernas poseen serias desventajas en Planiciar:

- Los medios de comunicación basados en emisiones de ondas, como la radio o las videoconferencias, están seriamente limitadas en todo Planiciar a causa de las fuertes corrientes electromagnéticas del la burbuja espacio-temporal. Fuera de la burbuja, ningún medio de transmisión puede entrar o salir. Los exploradores pronto se darán cuenta que están aislados. Los animales prehistóricos llevan sobreviviendo solos y sin ayuda desde tiempos inmemoriales
- Los vehículos necesitan de combustible y mantenimiento, así como de piezas de repuesto que poco a poco se irán consumiendo. Un carnosaurio solo necesita un pedazo de carne para ser feliz.
- Las ruedas se atascan, las turbinas se obstruyen y los hidráulicos se oxidan. Recuerda pedir periódicamente tiradas de mantenimiento para ver si los vehículos están en óptimas condiciones.
- Selvas, pantanos, terrenos montañosos y desérticas estepas con tormentas de arena no son el lugar más idóneo para manejar un vehículo. Manejar un vehículo bajo malas condiciones supone entre un -3 y un -9 en la tirada de pilotar. Cosa que no ocurre al montar un dinosaurio.
- Los vehículos requieren de un piloto para cada acción del vehículo. Si queremos movernos y disparar, se precisan de dos acciones. Un jinete de dinosaurio puede dar la orden de atacar, y luego manejar por su cuenta las armas de su

montura, mientras que el animal siembra el terror entre las filas enemigas.

- Los animales, como personajes que son, pueden aprender y adquirir experiencia. Los vehículos solo pueden mejorarse en laboratorios y talleres de la superficie, lejos del alcance de los exploradores.
- Algunas monturas salvajes pueden ser tratadas como PJS o PNJS principales, con toda la mejora de Salud, Defensa y Puntos Dramáticos que ello implica. Los vehículos siempre calculan sus PDE como Fortaleza x2 ó x1, dependiendo de cada zona.
- Los radares no funcionan contra seres orgánicos y el sónar y las lecturas térmicas pueden ser imprecisas en una tierra tan rebosante de vida. El olfato y oído de las criaturas y su capacidad de sigilo están adaptadas para sobrevivir en el Mundo Interior. Por tanto, son las bestias salvajes las que pueden descubrir emboscadas con mayor facilidad.
- A las criaturas se les pueden dotar de armas y blindajes propios de los vehículos, a los vehículos no se les puede dotar del instinto, ferocidad y sentidos de una criatura.

¿Esto significa que los vehículos son inútiles en este juego? Si, un poco.

Sin embargo, lo lógico, sobre todo si empezáis una partida futurista, siendo los primeros exploradores de la superficie, es que la expedición esté dotada de numerosos vehículos y suministros. Que sean los jugadores, de primera mano, los que sufran las penalidades de Planiciar, y vean como su tan bien preparada expedición queda reducida a unos cuantos supervivientes.

Otra opción es que los personajes formen parte de la segunda expedición en busca de la primera expedición, que fue un completo desastre. Y que en esta segunda expedición ya se empiece a capturar y a adiestrar criaturas como método más útil de transporte.





### Cyber-Saurios.

Como Cyber-Saurio conocemos a cualquier animal o criatura a la que se le ha dotado del equipamiento y armamento propio de un vehículo, con el fin de usarlo como montura.

Dotar de equipamiento futurista a un animal prehistórico es muy simple: Sencillamente, crea un personaje dinosaurio, tal y como indica las normas de creación de personajes dinosaurios, y luego agrégle armas y blindajes a cada zona de su cuerpo, como se indica en la sección de vehículos.

Tan solo recuerda dos cosas:

1. Que las armas y blindajes tienen un coste en PG, que hay que restarlo de la ficha del animal, y un requerimiento mínimo de Escala para poder ser colocada.
2. Las armas y blindajes se colocan en diversas zonas de la anatomía del animal. Estas zonas son las descritas en la sección de creación de vehículos. Para poder colocar un arma, o cualquier otro trasfondo (como una cabina, o unos brazos mecánicos adicionales), primero hay que “cubirla” con alguna clase de blindaje, a modo de arnés, y luego “colocar” dicha arma o trasfondo encima. Si los PDE de la armadura se pierden por completo, cualquier arma o trasfondo montados sobre dicha armadura se pierden también.

Dependiendo de cómo juguéis, os cyber saurios pueden ser imponentes enemigos, meros elementos del escenario, o las mascotas de los personajes. Si optáis por esto último, es plausible que los jugadores se creen su propia mascota-montura, de tal modo que cada jugador se crearía dos fichas: la de personaje y la de cyber-saurio.



## APÉNDICES.

### Bestiario.

Un juego de aventuras no serviría de mucho sin su buen compendio de enemigos y criaturas exóticas.

Las bonificaciones por cualquier trasfondo de la criatura **ya han sido sumadas** a la ficha.

#### Bestias de Praderas umbrías.

Las praderas umbrías son aquellas zonas donde la luz y calor del “Sol” no llega con suficiente fuerza. En estas zonas la luz y el calor van menguando paulatinamente a medida que nos separamos del centro de Planiciar y, a medida que avanzamos, los cielos se vuelven más grises y oscuros, y hace cada vez más frío. Las temperaturas suelen oscilar entre los 20 grados y los diez bajo cero de las zonas más oscuras y recónditas.

En las Praderas Umbrías, las frondosas selvas, dejan paso a una estepa de hierba alta. Y los grandes reptiles prehistóricos se hacen cada vez menos frecuentes, dejando el nicho biológico a diversas especies de mamíferos.



### Tandor



El tandor es el poderoso mamut lanudo de la edad de hielo, el gran progenitor peludo del elefante moderno, armados con enormes colmillos de marfil. El tandor es una imagen magnífica de poder primordial, indomable, que lucha siempre hasta su aliento.

El mamut es un animal pacífico por naturaleza, y bastante inteligente, con muy buena memoria. Genialmente habita en las regiones menos calurosas de Planiciar, cerca de las regiones umbrías, en estepas abiertas, y lejos de las selvas frondosas.

Algunas tribus humanas han logrado domesticarlas y usarlos como monturas.

Nivel de desafío:	18	Defensa:	24
FUE: 20	INT: 2	PER: 10	
CON: 23	HAB: 1	VOL: 18	
CAR: 9	Armadura: 10	DES: 5	
Daño distancia: 0		Daño CaC: 15	
Intimidar: 13	Coraje: 23	Pelea: 14	
Supervivencia: 18	Atletismo: 23	Alerta: 13	
Puntería: 3	Sigilo: 3		



## Tarag



El Tarag es el gran tigre de dientes de sable de la edad de piedra. Están presentes en aquellas selvas de Planiciar que están cerca de la Región Umbría. El tarag es un magnífico felino con rayas doradas y negras, de un tamaño sensiblemente mayor al tigre siberiano actual.

Los machos viejos de Tarags a veces se encuentran solos, pero de vez en cuando, sobre todo en grupos de hembras y jóvenes, se pueden agrupar más de cien individuos que cazan en manada. Estos poderosos grupos son capaces de cazar incluso al poderoso tander.

Podríamos decir, en definitiva, que los hábitos de los tarag oscilan entre los de los tigres y leones actuales.

<b>Nivel de desafío:</b>	8	<b>Defensa:</b> 33
<b>FUE:</b> 13	<b>INT:</b> 3	<b>PER:</b> 13
<b>CON:</b> 8	<b>HAB:</b> 2	<b>VOL:</b> 9
<b>CAR:</b> 12	<b>Armadura:</b> 0	<b>DES:</b> 16
<b>Daño distancia:</b> 0	<b>Daño CaC:</b> 5	
<b>Intimidar:</b> 10	<b>Coraje:</b> 12	<b>Pelea:</b> 11
<b>Supervivencia:</b> 18	<b>Atletismo:</b> 13	<b>Alerta:</b> 3
<b>Puntería:</b> 3	<b>Sigilo:</b> 3	

## Dyryth



Megaterio, el perezoso gigante del Pleistoceno, una bestia enorme, peluda, del tamaño de un elefante, con un tronco macizo y una cabeza similar a la del tapir.

Están presentes en aquellas selvas de Planiciar que están cerca de la Región Umbría.

<b>Nivel de desafío:</b>	11	<b>Defensa:</b> 22
<b>FUE:</b> 17	<b>INT:</b> 2	<b>PER:</b> 10
<b>CON:</b> 14	<b>HAB:</b> 2	<b>VOL:</b> 11
<b>CAR:</b> 9	<b>Armadura:</b> 7	<b>DES:</b> 6
<b>Daño distancia:</b> 0	<b>Daño CaC:</b> 7	
<b>Intimidar:</b> 6	<b>Coraje:</b> 9	<b>Pelea:</b> 10
<b>Supervivencia:</b> 9	<b>Atletismo:</b> 15	<b>Alerta:</b> 7
<b>Puntería:</b> 3	<b>Sigilo:</b> 3	



**Ta-ho**

Esta es la cueva de los poderosos león de Pellucidar. Los científicos creen que el león de las cavernas de la edad de hielo como el felino más grande que jamás haya existido, más grande incluso que el Smilodón Fatalis. De la cueva-representaciones de los animales descubiertos en Europa, es casi seguro que los machos adultos cueva de los leones-carecía de crines. En El Salvaje Eterno, Burroughs describe incorrectamente una leona cueva como "melena al igual que su señor". Una tribu de la Tierra Interna ha aprendido a domesticar el Ta-Ho como compañeros y de los animales de caza, como dos tribus han hecho otros con la jalok y la tarag, con respeto. La ilustración Mike Grell de la serie Caballo oscuro cómic "El Salvaje corazón", representa una cueva de euros con precisión, sin melena.

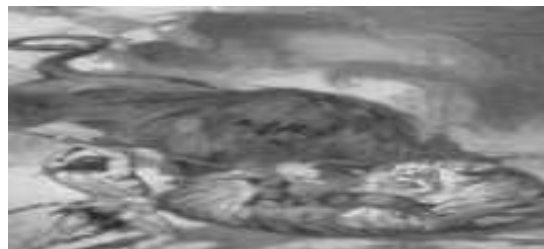
<b>Nivel de desafío:</b>	7	<b>Defensa:</b> 28
<b>FUE:</b> 12	<b>INT:</b> 2	<b>PER:</b> 13
<b>CON:</b> 7	<b>HAB:</b> 2	<b>VOL:</b> 9
<b>CAR:</b> 9	<b>Armadura:</b> 0	<b>DES:</b> 14
<b>Daño distancia:</b> 0	<b>Daño CaC:</b> 7	
<b>Intimidar:</b> 9	<b>Coraje:</b> 3	<b>Pelea:</b> 8
<b>Supervivencia:</b> 13	<b>Atletismo:</b> 15	<b>Alerta:</b> 14
<b>Puntería:</b> 3	<b>Sigilo:</b> 16	

**Codón.**

El lobo gigante grave de la región umbría. Estos lobos, del tamaño de caballos, son lo suficientemente grande como para superar a la mayoría de sus presas por si solos, y sólo se agrupan en manadas para cazar al poderoso Tador.

Habitan solamente en las zonas más oscuras y frías de Planiciar.

<b>Nivel de desafío:</b>	7	<b>Defensa:</b> 24
<b>FUE:</b> 13	<b>INT:</b> 2	<b>PER:</b> 15
<b>CON:</b> 9	<b>HAB:</b> 2	<b>VOL:</b> 9
<b>CAR:</b> 9	<b>Armadura:</b> 0	<b>DES:</b> 9
<b>Daño distancia:</b> 0	<b>Daño CaC:</b> 5	
<b>Intimidar:</b> 10	<b>Coraje:</b> 13	<b>Pelea:</b> 9
<b>Supervivencia:</b> 10	<b>Atletismo:</b> 10	<b>Alerta:</b> 16
<b>Puntería:</b> 3	<b>Sigilo:</b> 8	

**Thag**

El enorme uro de Planiciar, conocido científicamente como el Primerigus Bos. Esta criatura era el ancestro gigante del ganado moderno.

La raza subterránea varía muy poca de su homóloga de la superficie, aunque solo se han visto Thags en las estepas de Pellucidar y Niridia.

<b>Nivel de desafío:</b>	11	
<b>FUE:</b> 18	<b>INT:</b> 1	<b>PER:</b> 5
<b>CON:</b> 14	<b>HAB:</b> 1	<b>VOL:</b> 14
<b>CAR:</b> 8	<b>Armadura:</b> 3	<b>DES:</b> 10
<b>Daño distancia:</b> 0	<b>Daño CaC:</b> 5	
<b>Intimidar:</b> 10	<b>Coraje:</b> 10	<b>Pelea:</b> 10
<b>Supervivencia:</b> 10	<b>Atletismo:</b> 16	<b>Alerta:</b> 8
<b>Puntería:</b> 3	<b>Sigilo:</b> 3	



**Sadok**

Conocido como el gigante "de dos cuernos", el Sadok es el rinoceronte lanudo que comparte hábitat con los mamuts.

Cortos de vista, se guían más que nada por el olfato. Aunque son herbívoros, son bastante agresivos, y no dudan en lanzarse contra cualquier intruso de su territorio, sobre todo, si es algún macho rival.

<b>Nivel de desafío:</b>	13	
<b>FUE:</b> 19	<b>INT:</b> 1	<b>PER:</b> 5
<b>CON:</b> 17	<b>HAB:</b> 1	<b>VOL:</b> 14
<b>CAR:</b> 8	<b>Armadura:</b> 5	<b>DES:</b> 8
<b>Daño distancia:</b> 0	<b>Daño CaC:</b> 10	
<b>Intimidar:</b> 12	<b>Coraje:</b> 13	<b>Pelea:</b> 13
<b>Supervivencia:</b> 10	<b>Atletismo:</b> 16	<b>Alerta:</b> 6
<b>Puntería:</b> 3	<b>Sigilo:</b> 3	

**Habitantes de las montañas.****Ryth**

El enorme oso de las cavernas de la edad del hielo. En Planiciar, estas criaturas han evolucionado hacia un tamaño superior al de sus congéneres de la superficie, y son más violentas. Con todo, son animales omnívoros, y no suelen dar problemas si uno se mantiene alejado de sus territorios

<b>Nivel de desafío:</b>	10	
<b>FUE:</b> 14	<b>INT:</b> 2	<b>PER:</b> 10
<b>CON:</b> 13	<b>HAB:</b> 2	<b>VOL:</b> 9
<b>CAR:</b> 14	<b>Armadura:</b> 4	<b>DES:</b> 5
<b>Daño distancia:</b> 0	<b>Daño CaC:</b> 5	
<b>Intimidar:</b> 13	<b>Coraje:</b> 9	<b>Pelea:</b> 14
<b>Supervivencia:</b> 15	<b>Atletismo:</b> 13	<b>Alerta:</b> 9
<b>Puntería:</b> 5	<b>Sigilo:</b> 5	

**Thipdar**

El Thipdar es el pteranodón gigantesco de la época del Cretácico, y el depredador más temido de los cielos Planiciar. Una cosa notable de thipars es que son utilizados como animales de compañía y animales de guardia por el Mahars, la raza dominante en el continente de Pellucidar. Esto puede ser debido a que ambos, Mahars y Thipdars, están relacionados, pero los Thipdar aún conserva la inteligencia de los animales en Pellucidar

La envergadura de sus alas suele ser de unos ocho metros y, apresar de su frágil anatomía, no parecen tener problemas en llevar a dos humanos robustos como montura.

Parece haber varis subrazas de estas criaturas y algunas, más pequeñas, atacan a sus presas en bandadas.

<b>Nivel de desafío:</b>	9	<b>Defensa:</b> 27
<b>FUE:</b> 13	<b>INT:</b> 4	<b>PER:</b> 13
<b>CON:</b> 11	<b>HAB:</b> 1	<b>VOL:</b> 8
<b>CAR:</b> 10	<b>Armadura:</b> 3	<b>DES:</b> 12
<b>Daño distancia:</b> 0	<b>Daño CaC:</b> 5	
<b>Intimidar:</b> 8	<b>Coraje:</b> 16	<b>Pelea:</b> 9
<b>Supervivencia:</b> 9	<b>Atletismo:</b> 17	<b>Alerta:</b> 12
<b>Puntería:</b> 3	<b>Sigilo:</b> 3	<b>Vuelo:</b> 10



**Trodon**

Este es un monstruo totalmente ficticio. Tal vez es originario de Planiciar, o tal vez no se han descubiertos fósiles en la superficie.

El trodon es alguna clase de terodáctilo, que tiene una cabeza y alas similares a los de esta raza, sin embargo, su cuerpo se asemeja más al de un canguro con escamas en lugar de pelo. Posee una fuerte cola, unas gruesas aptas y una bolsa con la que transporta a sus víctimas (y tal vez a sus crías, después de que nacen?). Burroughs se refiere a la Trodon como un "gigante reptil marsupial", aunque técnicamente esto es imposible.

El trodon paraliza el sistema nervioso de sus víctimas con las púas de su lengua venenosa. Las víctimas son luego transportadas a la colonia trodon, y aguardan paralizadas (1d6 días) hasta que los huevos eclosionan (1d6 días -3), y los trodons jóvenes las devoran aún vivas.

<b>Nivel de desafío:</b>	11	<b>Defensa:</b> 29
<b>FUE:</b> 15	<b>INT:</b> 2	<b>PER:</b> 16
<b>CON:</b> 13	<b>HAB:</b> 2	<b>VOL:</b> 9
<b>CAR:</b> 9	<b>Armadura:</b> 5	<b>DES:</b> 12
<b>Daño distancia:</b> 0	<b>Daño CaC:</b> 10	
<b>Intimidar:</b> 10	<b>Coraje:</b> 9	<b>Pelea:</b> 11
<b>Supervivencia:</b> 12	<b>Atletismo:</b> 18	<b>Alerta:</b> 17
<b>Puntería:</b> 3	<b>Sigilo:</b> 8	

**Seres de pantano.****Sithic**

El Sithic es un labrinthadon, un gigante, anfibio carnívoro de tamaño monstruoso, que David Innes encuentra en su primera incursión a Pellucidar. Habitaron la corteza exterior durante las épocas del Pérmico y Triásico, aunque en realidad, los grandes anfibios labrinthadont perduraron hasta la edad de los dinosaurios, en los pantanos del polo sur.

El Sithic de Planiciar, evolucionó hasta poseer unas fuertes mandíbulas, como las de un cocodrilo. Y, como todos los anfibios, precisa de una gran humedad para vivir.

<b>Nivel de desafío:</b>	11	<b>Defensa:</b> 23
<b>FUE:</b> 17	<b>INT:</b> 1	<b>PER:</b> 10
<b>CON:</b> 13	<b>HAB:</b> 1	<b>VOL:</b> 10
<b>CAR:</b> 12	<b>Armadura:</b> 5	<b>DES:</b> 6
<b>Daño distancia:</b> 0	<b>Daño CaC:</b> 10	
<b>Intimidar:</b> 15	<b>Coraje:</b> 14	<b>Pelea:</b> 11
<b>Supervivencia:</b> 12	<b>Atletismo:</b> 15	<b>Alerta:</b> 9
<b>Puntería:</b> 3	<b>Sigilo:</b> 5	



**Hydrophidian**

Este es un monstruoso reptil que, por lo que sabemos, es indígena de los ríos y mares de Planiciar.

Esta es una criatura serpentina, acuática, semejante físicamente las serpientes marinas, aunque no posee pulmones. Suele medir unos 6 metros, y ataca a sus presas al acecho.

No existe término nativo para esta criatura.

<b>Nivel de desafío:</b>	8	<b>Defensa:</b> 26
<b>FUE:</b> 13	<b>INT:</b> 1	<b>PER:</b> 11
<b>CON:</b> 8	<b>HAB:</b> 1	<b>VOL:</b> 6
<b>CAR:</b> 7	<b>Armadura:</b> 0	<b>DES:</b> 12
<b>Daño distancia:</b> 0	<b>Daño CaC:</b> 5	
<b>Intimidar:</b> 7	<b>Coraje:</b> 8	<b>Pelea:</b> 18
<b>Supervivencia:</b> 10	<b>Atletismo:</b> 13	<b>Alerta:</b> 10
<b>Puntería:</b> 3	<b>Sigilo:</b> 13	

**Tracodon**

Este es un gran dinosaurio herbívoro del tipo "pico de pato", del tamaño de un elefante, que habitó la superficie durante el Cretácico tardío. Es más bien conocido por la ciencia como el anatosaurus.

Solo se han encontrado en la Ciénaga de Phelian, al norte de Pellucidar, y cerca de la ciudad atlante de Musroll. No se revela el término nativo para esta bestia es.

<b>Nivel de desafío:</b>	13	<b>Defensa:</b> 25
<b>FUE:</b> 18	<b>INT:</b> 1	<b>PER:</b> 15
<b>CON:</b> 13	<b>HAB:</b> 2	<b>VOL:</b> 7
<b>CAR:</b> 9	<b>Armadura:</b> 7	<b>DES:</b> 9
<b>Daño distancia:</b> 0	<b>Daño CaC:</b> 10	
<b>Intimidar:</b> 8	<b>Coraje:</b> 12	<b>Pelea:</b> 9
<b>Supervivencia:</b> 16	<b>Atletismo:</b> 17	<b>Alerta:</b> 18
<b>Puntería:</b> 4	<b>Sigilo:</b> 15	



**Gorobor**

Lagartos gigantes que sirven de caballos a la raza reptil Horibs. Son como un rayo rápido que sus contrapartes más pequeñas, más rápidas y la cosa dentro de la tierra interior.

Son similares a la cotlyosaurs herbívoros de finales del Pérmico, con la que pueden estar emparentados.

Su hábitat natural son los pantanos y zonas húmedas de Planiciar, no obstante, los Hombres-Lagarto los usan frecuentemente como monturas, por tanto, los Gorobor pueden ser encontrados en cualquier lugar donde estos habiten estos últimos.

<b>Nivel de desafío:</b>	6	<b>Defensa:</b> 27
<b>FUE:</b> 9	<b>INT:</b> 2	<b>PER:</b> 14
<b>CON:</b> 5	<b>HAB:</b> 1	<b>VOL:</b> 5
<b>CAR:</b> 4	<b>Armadura:</b> 2	<b>DES:</b> 14
<b>Daño distancia:</b> 0	<b>Daño CaC:</b> 3	
<b>Intimidar:</b> 5	<b>Coraje:</b> 5	<b>Pelea:</b> 7
<b>Supervivencia:</b> 13	<b>Atletismo:</b> 15	<b>Alerta:</b> 16
<b>Puntería:</b> 3	<b>Sigilo:</b> 15	

**Serpientes.**

Las serpientes de proporciones abrumadoras infestan los pantanos de Planiciar. Las de mayor tamaño se asientan en la cima de la cadena alimenticia, pudiendo incluso depredar a casi cualquier especie de dinosaurio.

<b>Nivel de desafío:</b>	21	<b>Defensa:</b> 32
<b>FUE:</b> 28	<b>INT:</b> 1	<b>PER:</b> 13
<b>CON:</b> 26	<b>HAB:</b> 1	<b>VOL:</b> 20
<b>CAR:</b> 20	<b>Armadura:</b> 18	<b>DES:</b> 6
<b>Daño distancia:</b> 0	<b>Daño CaC:</b> 23	
<b>Intimidar:</b> 23	<b>Coraje:</b> 33	<b>Pelea:</b> 20
<b>Supervivencia:</b> 20	<b>Atletismo:</b> 33	<b>Alerta:</b> 18
<b>Puntería:</b> 3	<b>Sigilo:</b> 3	
<b>Trasfondos:</b> -.		

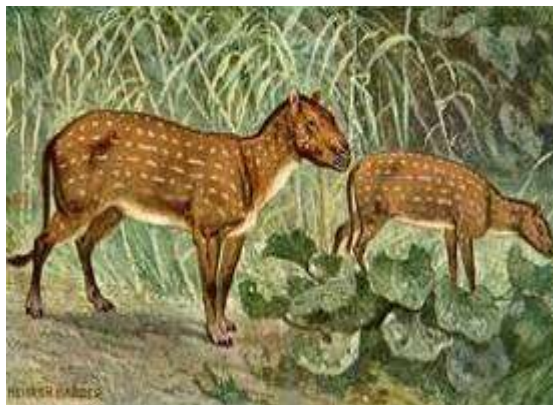


**Habitantes de selvas y estepas húmedas.****Jalok**

Jalok son hyeanodons del Eoceno, carnívoros como perros que se encuentran por todas las estepas de la tierra interior.

Atacan siempre en manadas, y no dudan en lanzarse contra presas mayores.

<b>Nivel de desafío:</b>	5	<b>Defensa:</b> 20
<b>FUE:</b> 9	<b>INT:</b> 2	<b>PER:</b> 8
<b>CON:</b> 5	<b>HAB:</b> 2	<b>VOL:</b> 9
<b>CAR:</b> 8	<b>Armadura:</b> 0	<b>DES:</b> 5
<b>Daño distancia:</b> 0	<b>Daño CaC:</b> 5	
<b>Intimidar:</b> 8	<b>Coraje:</b> 13	<b>Pelea:</b> 9
<b>Supervivencia:</b> 10	<b>Atletismo:</b> 8	<b>Alerta:</b> 8
<b>Puntería:</b> 3	<b>Sigilo:</b> 8	

**Orthopi**

El ancestro diminutivo del caballo moderno, del tamaño de un zorro, conocido por la ciencia como el Eohippus o Hyracotherium. Vivió durante el período Eoceno, poco después de la desaparición de los dinosaurios.

El Planiciar, se les puede ver ocultos entre la hierba tanto en praderas como en selvas. Vendrían a ocupar el nicho biológico de los roedores y otros pequeños mamíferos herbívoros actuales.

Los Atlantes más ricos suelen usarlos como mascotas en sus lujosas mansiones.

<b>Nivel de desafío:</b>	0	<b>Defensa:</b> 24
<b>FUE:</b> 2	<b>INT:</b> 2	<b>PER:</b> 16
<b>CON:</b> 3	<b>HAB:</b> 2	<b>VOL:</b> 4
<b>CAR:</b> 3	<b>Armadura:</b> 0	<b>DES:</b> 16
<b>Daño distancia:</b> 0	<b>Daño CaC:</b> 0	
<b>Intimidar:</b> 3	<b>Coraje:</b> 3	<b>Pelea:</b> 2
<b>Supervivencia:</b> 12	<b>Atletismo:</b> 13	<b>Alerta:</b> 15
<b>Puntería:</b> 0	<b>Sigilo:</b> 14	
<b>Trasfondos:</b> -.		



## Maj



El poderoso mastodonte de Pellucidar, una bestia un poco más pequeña que el tador, con una cabeza plana en lugar de un cráneo de alta cúpula, y sin nada de pelo que cubra su cuerpo.

Habita en las zonas más calurosas de Planiciar, cerca de ríos y lagos.

<b>Nivel de desafío:</b>	15	<b>Defensa:</b> 22
<b>FUE:</b> 22	<b>INT:</b> 2	<b>PER:</b> 11
<b>CON:</b> 21	<b>HAB:</b> 1	<b>VOL:</b> 15
<b>CAR:</b> 9	<b>Armadura:</b> 10	<b>DES:</b> 5
<b>Daño distancia:</b> 0	<b>Daño CaC:</b> 10	
<b>Intimidar:</b> 10	<b>Coraje:</b> 17	<b>Pelea:</b> 11
<b>Supervivencia:</b> 17	<b>Atletismo:</b> 20	<b>Alerta:</b> 14
<b>Puntería:</b> 3	<b>Sigilo:</b> 5	

## Dyal



Posiblemente un descendiente del phorohacas, unas aves rapaces, de más de tres metros, que habitaron Sur América durante el Mioceno.

Aunque son incapaces de volar, poseen un pico robusto y unas poderosas patas traseras con las que persiguen a sus presas.

El Dyal se utiliza como caballo por algunas tribus Lemurias, a pesar de que es feroz y difícil de entrenar.

<b>Nivel de desafío:</b>	7	<b>Defensa:</b> 26
<b>FUE:</b> 13	<b>INT:</b> 1	<b>PER:</b> 9
<b>CON:</b> 7	<b>HAB:</b> 2	<b>VOL:</b> 7
<b>CAR:</b> 8	<b>Armadura:</b> 0	<b>DES:</b> 12
<b>Daño distancia:</b> 0	<b>Daño CaC:</b> 5	
<b>Intimidar:</b> 6	<b>Coraje:</b> 8	<b>Pelea:</b> 8
<b>Supervivencia:</b> 10	<b>Atletismo:</b> 8	<b>Alerta:</b> 9
<b>Puntería:</b> 3	<b>Sigilo:</b> 8	



## Criaturas de las estepas secas.

## Byrodor



Se trata de un enorme monstruo plateado, muy similares a los estegosaurios el Jurásico. Poseen una cabeza diminuta y unas cortas patas delanteras, en contraposición a su gran mole, así como una cola y lomos erizados de placas y púas afiladas.

Son herbívoros, aunque su escasa inteligencia los hace bastante irritables.

Nivel de desafío:	14	Defensa:24
FUE: 20	INT: 1	PER: 8
CON: 19	HAB: 1	VOL: 9
CAR: 10	Armadura: 10	DES: 8
Daño distancia: 0	Daño CaC: 14	
Intimidar: 8	Coraje: 10	Pelea: 10
Supervivencia:9	Atletismo: 19	Alerta: 6
Puntería: 3	Sigilo: 3	

## Zarith



El zarith es el tiranosaurio rex de Pellucidar, una de las más temidas y terribles de todas las criaturas carnívoras terrestres. Los Zarith son raros, y rara vez se encuentran, ya que un número demasiado grande no encontraría presas suficientes.

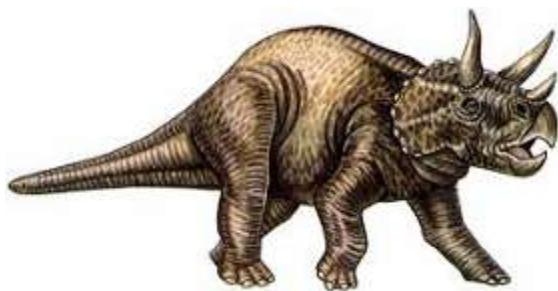
Se trata de criaturas territoriales y muy agresivas, que pueden alimentarse tanto de presas vivas como de carroña.

Su método preferido de caza es la emboscada. A pesar de su tamaño, saben ser ágiles y sigilosos en distancias cortas, y es ahí cuando son más peligrosos.

Nivel de desafío:	17	Defensa:34
FUE: 24	INT: 1	PER: 14
CON: 18	HAB: 1	VOL: 16
CAR: 10	Armadura: 11	DES: 10
Daño distancia: 0	Daño CaC: 20	
Intimidar: 18	Coraje: 19	Pelea: 18
Supervivencia:15	Atletismo: 22	Alerta: 6
Puntería: 3	Sigilo: 10	



## Gyor



El triceratops de la tierra interior. Esta bestia, a pesar de su terrible aspecto, es un herbívoro, y no suele atacar sin provocación.

Parece ser que no ha habido grandes cambios evolutivos en esta especie, y no es raro ver manadas enteras de estas criaturas en las llanuras salvajes de Isla Calavera, y Pellucidar. En Lemuria y Caprona son mucho menos frecuentes, ya que los Hombres-Lagarto, que adoran su carne, los cazan con mucha frecuencia.

Nivel de desafío:	15	Defensa:	27
FUE:	20	INT:	1
CON:	19	HAB:	1
CAR:	12	Armadura:	13
Dañó distancia:	0	Dañó CaC:	15
Intimidar:	14	Coraje:	16
Supervivencia:	10	Atletismo:	19
Puntería:	3	Sigilo:	3

## Gargax



Extraño terodáctilo humanoide del que nada se sabe. Solo se conoce a partir de algunos mitos Girlaks, que lo describe como un Mahar extrañamente vestido, con brazos y alas, y casi el doble de alto.

Nivel de desafío:	10	Defensa:	25
FUE:	14	INT:	6
CON:	12	HAB:	8
CAR:	10	Armadura:	6
Dañó distancia:	0	Dañó CaC:	12
Intimidar:	14	Coraje:	12
Supervivencia:	10	Atletismo:	12
Puntería:	15	Sigilo:	13

## Lidi



El diplodocus gigante de Pellucidar, un dinosaurio saurópodo gigante relacionado con el apatosaurio o brontosaurio. Vive en las llanuras de Pellucidar, Niridia y Caprona, y en ocasiones son domesticados por las tribus de hombres Girlaks para que les sirvan de poderosas monturas.

Nivel de desafío:	25	Defensa:	25
FUE:	36	INT:	1
CON:	38	HAB:	1
CAR:	10	Armadura:	16
Dañó distancia:	0	Dañó CaC:	15
Intimidar:	14	Coraje:	10
Supervivencia:	15	Atletismo:	30
Puntería:	3	Sigilo:	3

## Las hormigas gigantes



Gargantúescas hormigas prehistóricas del tamaño de un oso. Prosperan en inmensas colonias, bajo tierra, en aquellas zonas donde la tierra es árida y seca. No dudan en llevarse a los seres humanos para alimentar a sus larvas.

Se tratan de unas criaturas únicas en Planiciar, y jamás se ha visto nada parecido en ninguna otra parte de la Tierra.

Nivel de desafío:	7	Defensa:	19
FUE:	13	INT:	1
CON:	7	HAB:	1
CAR:	8	Armadura:	3
Dañó distancia:	0	Dañó CaC:	5
Intimidar:	8	Coraje:	18
Supervivencia:	10	Atletismo:	15
Puntería:	3	Sigilo:	10



**Habitantes de los mares.****Aztarag**

Otro habitante feroz del mar, la contraparte de este reptil de la superficie no ha sido reconocida, aunque posee ciertas similitudes con los tylosaurios y otros mosasaurios.

Se han encontrados especímenes tanto en mar abierto, como en ríos y pantanos, por lo que es probable que existan diversas sub-especies.

<b>Nivel de desafío:</b>	18	<b>Defensa:</b> 27
<b>FUE:</b> 22	<b>INT:</b> 1	<b>PER:</b> 15
<b>CON:</b> 18	<b>HAB:</b> 1	<b>VOL:</b> 13
<b>CAR:</b> 15	<b>Armadura:</b> 17	<b>DES:</b> 9
<b>Daño distancia:</b> 0	<b>Daño CaC:</b> 15	
<b>Intimidar:</b> 15	<b>Coraje:</b> 18	<b>Pelea:</b> 12
<b>Supervivencia:</b> 14	<b>Atletismo:</b> 19	<b>Alerta:</b> 13
<b>Puntería:</b> 3	<b>Sigilo:</b> 15	

**Azdyryth.**

Un lagarto marino con el hocico alargado como un delfín, y más grande que una orca. El Azdyryth es, sin duda alguna clase de ictyosaurio que ha logrado adaptarse a los mares de Planiciar.

Es muy común en los mares de Planiciar, y tanto Atlantes como Nosarrienses suelen cazarlo por su sabrosa carne.

<b>Nivel de desafío:</b>	14	<b>Defensa:</b> 29
<b>FUE:</b> 19	<b>INT:</b> 1	<b>PER:</b> 12
<b>CON:</b> 18	<b>HAB:</b> 1	<b>VOL:</b> 10
<b>CAR:</b> 10	<b>Armadura:</b> 8	<b>DES:</b> 10
<b>Daño distancia:</b> 0	<b>Daño CaC:</b> 10	
<b>Intimidar:</b> 10	<b>Coraje:</b> 12	<b>Pelea:</b> 13
<b>Supervivencia:</b> 13	<b>Atletismo:</b> 17	<b>Alerta:</b> 14
<b>Puntería:</b> 3	<b>Sigilo:</b> 12	

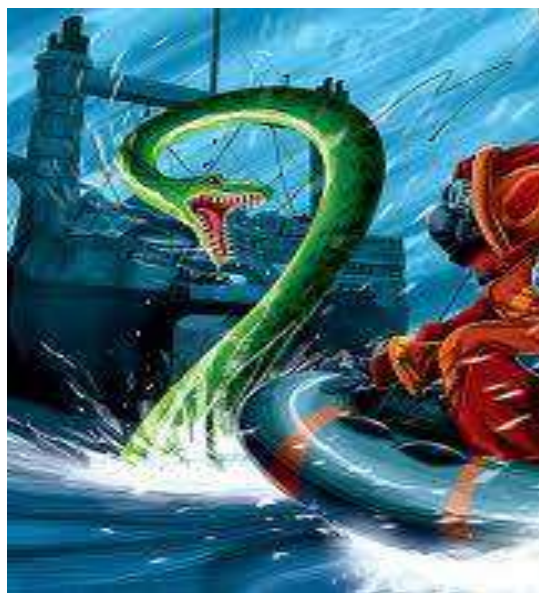
**Ta-ho-az**

El "león marino" de Planiciar. Una criatura semejante a una tortuga sin caparazón y con el cuello largo. Con toda seguridad, se trata de una especie de plesiosaurio sin identificar, menos salvaje y de menor tamaño que el Tandoraz. Se les puede ver anidar en casi todas las playas de Planiciar que no estén demasiado cerca del Lado Umbrío.

<b>Nivel de desafío:</b>	13	<b>Defensa:</b> 28
<b>FUE:</b> 20	<b>INT:</b> 1	<b>PER:</b> 12
<b>CON:</b> 16	<b>HAB:</b> 2	<b>VOL:</b> 7
<b>CAR:</b> 8	<b>Armadura:</b> 7	<b>DES:</b> 10
<b>Daño distancia:</b> 0	<b>Daño CaC:</b> 5	
<b>Intimidar:</b> 10	<b>Coraje:</b> 9	<b>Pelea:</b> 12
<b>Supervivencia:</b> 13	<b>Atletismo:</b> 17	<b>Alerta:</b> 14
<b>Puntería:</b> 3	<b>Sigilo:</b> 12	



## Tandoraz



El mastodonte carnívoro de los mares de Planiciar. Con su inmensa mole, su alargado cuello, y sus poderosas mandíbulas, el Tandoraz es el animal más temido por los marineros de Planiciar.

Aunque su anatomía puede concordar con la del Elamosaurio, un plesiosauro que habitó la superficie terrestre durante el Cretácico, las dimensiones del Tandoraz y, sobre todo, su gargantuescas mandíbulas, no coinciden con la de ninguna criatura conocida por el registro fósil.

<b>Nivel de desafío:</b>	20	<b>Defensa:</b> 31
<b>FUE:</b> 35	<b>INT:</b> 1	<b>PER:</b> 12
<b>CON:</b> 27	<b>HAB:</b> 1	<b>VOL:</b> 18
<b>CAR:</b> 18	<b>Armadura:</b> 20	<b>DES:</b> 5
<b>Daño distancia:</b> 0	<b>Daño CaC:</b> 25	
<b>Intimidar:</b> 20	<b>Coraje:</b> 10	<b>Pelea:</b> 20
<b>Supervivencia:</b> 19	<b>Atletismo:</b> 30	<b>Alerta:</b> 15
<b>Puntería:</b> 3	<b>Sigilo:</b> 10	

## PJS y vehículos de ejemplo.

## Personajes de interés.

Algunas ideas para PNJS principales, con los cuales poder amenizar tus partidas. Usadlos como mejor creáis convenientes.

## Consejero Ferbus Dronam

El hombre que hizo que los hombres pacíficos y tranquilos encontraran su lugar. Es el principal consejero hiperbóreo del emperador, algo excéntrico, y regente de la ciudad de Lordt-Hal

Hace la función que se le dio lo mejor que puede, y realmente es bueno, gasta el dinero de los impuestos tan solo en arreglar cosas en las calles de la ciudad y en crear cosas para la gente que habita su satélite.

Ferbus es uno de los pocos hiperbóreos que realmente se preocupa por su pueblo, lo que le ha acareado numerosos enemigos y amenazas de muerte.

**Aspecto:** De tez morena quemada al sol, ojos claros y espeso cabello, bigote remangado y fuertes brazos de nadador, viste ropas cortas y ajustadas, tiene una cicatriz, en la parte izquierda de su estómago, de un mordisco de tiburón.

## Alexis III.

Un corazón cedido por completo a la defensa de Nosarroa, una mente cedida por completo a la causa, un cuerpo cedido por completo al sacrificio por sus semejantes.

Este chico subió criado por un abad en un monasterio perdido entre la selva, el abad le mostró el camino que debía seguir y le enseñó todo lo que el ahora muestra a sus parroquianos. Es huérfano de padre y madre, les perdió en un combate entre las fuerzas del Impero Atlante y Nosarroa, y no dejará de luchar hasta que los nosarrienses sean liberados por completos de los atlantes, los extranjeros de la superficie y cualquier otra amenaza que se presente.

**Aspecto:** Un Hombre alto y fibroso al más puro estilo granjero, de ojos oscuros casi negros y gran cabellera castaña, viste los hábitos rojos con zenefas negras.



**Antoni Simon Rogers**

Principal regente de la ciudad atlante de Vallesur. Se trata de un ingeniero, bastante obsesivo y compulsivo, obsesionado con la tecnología y los avances científicos de los antiguos.

Posee un cerebro privilegiado, que le ha dado el apelativo de "El Loco Brillante". Gracias a sus inventos se ha progresado significativamente en el uso de grúas de poleas, se ha mejorado el alcantarillado y la arquitectura local y se ha progresado en medicina. Su fama de genio es tal, que incluso los hiperbóreos le han permitido investigar en su biblioteca recientemente.

Su mayor obsesión es el origen mismo de Planiciar, el cómo está estructurada la burbuja espacio-temporal, y que clase de genio fue el que la creó. Secretamente, no cree en los dioses del Vacío, pero bien que se guarda ese secreto, y continuamente busca información sobre Yumarrok, El Alquimista, y otros Primeros Nacidos.

Después de consultar la gran biblioteca hiperbórea, se ha empeñado en realizar expediciones a lugares recónditos de Planiciar en busca de más restos arqueológicos e información.

**Aspecto:** Alto, pálido y delgado, incluso para un atlante, siempre va vestido con ropas las elegantes túnicas atlantes, aunque nunca lleva adornos. Es corto de vista, por lo que siempre lleva un par de gafas de aumento.

**Crow Altaza**

Realmente este hombre podría cambiar el futuro del Gran Imperio Atlante, la cuestión es para bien o para mal. Es el hermano menor del emperador y sucesor al trono.

Él es el creador de la guardia negra de Fuerte Crow, una fuerza militar independiente que, en teoría, está al servicio del imperio atlante.

**Aspecto:** Alto y desgarbado, de ojos oscuros y fiera mirada, lleva la cabeza completamente afeitada. Siempre viste de negro y porta consigo la espada del Valor.

**Duquesa Arkima.**

Esta mujer de Gran Belleza y de cuerpo escultural, no es más ni menos que una santa hiperbórea, miles de hombres le han hecho proposiciones, pero nunca abandonará su verdadero amor: Los Dioses del Vacío.

La verdad, esta mujer nunca permitirá una sola falta a los dioses ante su presencia, y quien le falte ganará un enemigo para siempre, las damas a veces son más vengativas que el peor de los hombres.

En honor a la verdad, Dios no la tiene a su lado porque la ira la vence muchas veces. Quizás algún día logre cambiar y así completar su fe.

**Aspecto:** Bajita y flaca de tez blanca y ojos azules, una enorme cabellera rubia le baja hasta la cintura, siempre viste de blanco.

**El Gran Tuerto**

Anciano Tyranosaurio de tamaño desorbitado e inusitada inteligencia. Se han cantado miles de historias y leyendas sobre esta criatura, de tal modo que es muy difícil saber dónde termina el mito y comienza la realidad.

Entre sus cualidades se han citado una resistencia y agudeza sobre naturales, gran capacidad de adaptación y regeneración, y la capacidad de liderar e intimidar a toda clase de bestias salvajes.

**Aspecto:** Como el de cualquier tyranosaurio normal, pero el doble de grande, como mínimo. Sus escamas son negruzcas y su único ojo derecho brilla rojizo, con una fiera mirada cargada de odio. La zona izquierda de su rostro es de color más cobrizo, como si hace tiempo la bestia hubiese sufrido una terrible quemadura en esa parte de su cuerpo.

**Groder Exius**

El comandante en jefe de la legión imperial Fuerte Kinght. Devoto y leal hasta el fin, es una implacable máquina de combatir.

Su linaje es medio Gislak medio atlante, sin embargo, sus numerosas gestas en batalla le hicieron aumentar de rango, y ganarse el favor del emperador, cosa que no agrada a la nobleza más conservadora.

**Aspecto:** Una mole de músculo de casi dos metros, ataviada con una pesada armadura y una mirada llena de determinación.



**Geneal Ternoz.**

El gordinflón, cuidador de caballos, bebedor de cerveza y mujeriego por naturaleza, es el hombre mas sensato que se pueda tirar a la cara un viajero. El supremo dirigente de la ciudad atlante de Muishrol, famosa por sus jinetes de pteranodones.

Siempre tiene un plato en su mesa para cualquiera que lo necesite, es bondadoso y sabio, aunque su aspecto físico hace pensar todo lo contrario.

Antaño fue un gran jinete de bestias haladas, a hora, viejo y decrépito, ve el trono más como una prisión que otra cosa. Adora, por encima de todo, a su única hija, Marcela.

Según muchos, siempre está borracho y rodeado de mujeres para olvidar a su difunta esposa, que murió al dar a luz a su hija.

**Aspecto:** Bajito y Gordo, moreno tanto de piel como de cabello, una enorme cabellera le baja de mitad de la cabeza hasta el principio del trasero, ojos verdes, siempre o casi siempre viste ropas informales de colores marrones y verdes.

**Comandante Martin Hillar**

Hermano menor del General Marcus Hillar, pertenece a una familia estadounidense con una alta tradición militar. Martin siempre ha vivido a la sombra de los impresionares éxitos militares de su hermano e, impotente, se ha quedado a cargo de misiones secundarias mientras que este brillaba cada vez más, y se le asignaba el misterioso proyecto Battle-Cry, en el planeta Marte.

Con el descubrimiento de Planiciar, Martin por fin tiene la posibilidad de marcar la diferencia, por la gloria del los Nuevos Estados Unidos, y la suya propia.

**Aspecto:** Rubio, no demasiado alto, y de hombros anchos. Siempre va ataviado con su uniforme oficial, y nunca habla más de lo necesario.

**Dilia, la hermosa**

Exuberante y orgullosa hija del líder de una tribu Gilak situada al sur de Planiciar. Famosa por ser mejor cazadora y guerrera que cualquier hombre de Pellucidar.

**Aspecto:** Amazona de cuerpo escultural y porte altivo. Siempre va ataviada para la guerra.

**Maestro Arrotish.**

También conocido como el cruel, su maldad reina todo el mar occidental del reino, los barcos que rondan esos mares llenan por completo sus arcas.

La vida de este bucanero de tres al cuarto comenzó a mejorar cuando logro hacer presa de un barco que llevaba parte del dinero de las arcas del imperio atlante, y que gracias a este dinero logro reclutar a mas hombres y comprar mas barcos, se retiro a una de las islas perdidas de Buc Den y allí comenzó a formar su imperio del crimen marítimo.

**Aspecto:** Realmente nadie salvo los Bucaneros le han visto, dicen que es pequeño, dicen que su mirada, de ojos negros, haría retroceder a los hombres con mas valor del reino, dicen que su cabello moreno, recogido en una coleta, es el mas cuidado de todo el imperio.

**Ubik asesino de osos.**

Líder de una importante tribu de Cro-Magnones de Capanoa. Ganó su mote al cumplir los quince, cuando, usando solo un trozo de hueso roto, fue capaz de dar caza a un enorme oso de las cavernas.

A pesar de su fiero aspecto, no es especialmente violento, aunque le encanta las bromas, la lucha salvaje y la caza. Admira el coraje por encima de todo.

Un hecho insólito e inexplicable es que no ha envejecido nada en 30 años, por lo que su tribu lo venera casi como a un dios.

**Aspecto:** Un auténtico gigante, recio como un roble, de prominente barba y larga melena. Sierre va ataviado con gruesas pieles y una armadura de huesos, y nunca abandona el fémur del oso que mató, el cual blande como una poderosa maza.

**Uraida, la astuta.**

Una Mahar especialmente astuta y sedienta de poder. A diferencia de sus congéneres, ella busca el dominio fuera de la tierra de Pellucidar, y no para ello no duda en realizar alianzas con otros pueblos de salvajes.

**Aspecto:** A simple vista no varía de otro mahar corriente, sin embargo, sus ojos son de color azul, y refleja una rara astucia y crueldad.



## Personajes de reparto.

Algunos ejemplos de personajes secundarios creados a partir de las plantillas raciales. Recuerda que no son más que simples estereotipos representativos, y que puedes crear muchos personajes, principales y secundarios, partir de una misma raza.

Cualquier bonificación al daño y a la armadura a causa de las pertenencias del personaje ya han sido sumadas en la ficha.

Ojo: Las modificaciones por Arquetipos no han sido añadidas, por lo que podéis usar estas fichas para crear diversos personajes secundarios, simplemente variando de arquetipo.

También es plausible aumentar los niveles de algunas habilidades para crear personajes con más experiencia, y que representen un desafío mayor para los personajes jugadores.

### Lemurio.



Nivel de desafío:	5	Defensa:	16
FUE:	7	INT:	1
CON:	7	HAB:	1
CAR:	1	Armadura:	0
		DES:	5

Daño distancia:	6	Daño CaC:	6
Persuadir:	3	Coraje:	3
Intimidar:	3	Atletismo:	3
Supervivencia:	3	Sigilo:	6
Artesanía:	4	Subterfugio:	0
		Lucha:	5

**Trasfondos:** Incivilizados.

**Pertenencias típicas:** lanzas con puntas de piedra, ropas y adornos de pieles y huesos.

### Australopithecus.



Nivel de desafío:	5	Defensa:	19
FUE:	6	INT:	1
CON:	6	HAB:	1
CAR:	1	Armadura:	0
		DES:	7

Daño distancia:	6	Daño CaC:	6
Persuadir:	2	Coraje:	4
Intimidar:	3	Atletismo:	4
Supervivencia:	3	Sigilo:	7
Artesanía:	3	Subterfugio:	0
		Lucha:	5

**Trasfondos:** Incivilizados.

**Pertenencias típicas:** lanzas con puntas de piedra, ropas y adornos de pieles y huesos.

### Titanópodo.



Nivel de desafío:	8	Defensa:	17
FUE:	9	INT:	1
CON:	9	HAB:	1
CAR:	1	Armadura:	0
		DES:	3

Daño distancia:	8	Daño CaC:	8
Persuadir:	2	Coraje:	5
Intimidar:	6	Atletismo:	7
Supervivencia:	3	Sigilo:	3
Artesanía:	2	Subterfugio:	0
		Lucha:	3

**Trasfondos:** Incivilizados.

**Pertenencias típicas:** lanzas con puntas de piedra, ropas y adornos de pieles y huesos. -.



**Umbrío.**

Nivel de desafío:	5	Defensa: 16
FUE: 7	INT: 1	PER: 4
CON: 7	HAB: 1	VOL: 4
CAR: 1	Armadura: 0	DES: 5

Daño distancia: 4		Daño CaC: 6	
Persuadir: 1	Coraje: 5	Pelea: 5	
Intimidar: 5	Atletismo: 3	Alerta: 6	
Supervivencia: 3	Sigilo: 6	Puntería: 3	
Artesanía: 4	Subterfugio: 0	Lucha: 5	

**Trasfondos:** Incivilizados, visión infrarroja, animal nocturno.

**Pertenencias típicas:** lanzas con puntas de piedra, ropas y adornos de pieles y huesos.

**Sagoths**

Nivel de desafío:	6	Defensa: 18
FUE: 6	INT: 2	PER: 6
CON: 6	HAB: 2	VOL: 2
CAR: 2	Armadura: 2	DES: 6

Daño distancia: 4		Daño CaC: 8	
Persuadir: 2	Coraje: 3	Pelea: 6	
Intimidar: 4	Atletismo: 6	Alerta: 3	
Supervivencia: 4	Sigilo: 5	Puntería: 3	
Artesanía: 2	Subterfugio: 0	Lucha: 6	

**Trasfondos:** -.

**Pertenencias típicas:** Armas y adornos de metal, ropas y protecciones de cuero.

**Mahar.**

Nivel de desafío:	5	Defensa: 16
FUE: 3	INT: 6	PER: 4
CON: 3	HAB: 3	VOL: 4
CAR: 3	Armadura: 0	DES: 6

Daño distancia: 4		Daño CaC: 9	
Persuadir: 3	Coraje: 6	Pelea: 4	
Educación: 3	Atletismo: 3	Alerta: 3	
Supervivencia: 1	Sigilo: 3	Puntería: 3	
Artesanía: 2	Subterfugio: 3	Lucha: 2	
Investigación: 3	Acrobacias: 5	Disparo: 0	

**Trasfondos:** Hipnosis, alas, aspecto monstruoso, grandes mandíbulas de nivel 1.

**Pertenencias típicas:** Armas y adornos de metal.

**Horibs.**

Nivel de desafío:	5	Defensa: 17
FUE: 6	INT: 2	PER: 6
CON: 6	HAB: 2	VOL: 2
CAR: 2	Armadura: 0	DES: 6

Daño distancia: 6		Daño CaC: 6	
Persuadir: 3	Coraje: 3	Pelea: 5	
Intimidar: 3	Atletismo: 3	Alerta: 6	
Supervivencia: 3	Sigilo: 6	Puntería: 5	
Artesanía: 2	Animales: 2	Lucha: 5	

**Trasfondos:** Incivilizados.

**Pertenencias típicas:** lanzas con puntas de piedra, ropas y adornos de pieles y huesos.



**Gorbuses.**

Nivel de desafío:	6	Defensa: 21
FUE: 5	INT: 2	PER: 6
CON: 6	HAB: 2	VOL: 2
CAR: 2	Armadura: 0	DES: 7

Daño distancia: 4	Daño CaC: 9	
Persuadir: 2	Coraje: 5	Pelea: 8
Intimidar: 4	Atletismo: 6	Alerta: 3
Supervivencia: 4	Sigilo: 5	Puntería: 6
Artesanía: 2	Subterfugio: 0	Lucha: 0

**Trasfondos:** Grandes mandíbulas de nivel 1.

**Pertenencias típicas:** Armas y adornos de metal, ropas y protecciones de cuero.

**Coripies.**

Nivel de desafío:	6	Defensa: 20
FUE: 5	INT: 2	PER: 7
CON: 6	HAB: 2	VOL: 2
CAR: 2	Armadura: 2	DES: 6

Daño distancia: 0	Daño CaC: 6	
Intimidar: 3	Coraje: 5	Pelea: 8
Educación: 0	Atletismo: 6	Alerta: 8
Supervivencia: 6	Sigilo: 6	Puntería: 3

**Trasfondos:** Ciegos, olfato y oído agudo. Dientes y garras de Nivel 1.

**Pertenencias típicas:** -.

**Ganaks.**

Nivel de desafío:	5	Defensa: 15
FUE: 6	INT: 2	PER: 6
CON: 8	HAB: 2	VOL: 2
CAR: 2	Armadura: 0	DES: 4

Daño distancia: 6	Daño CaC: 6	
Persuadir: 3	Coraje: 3	Pelea: 5
Educación: 3	Atletismo: 3	Alerta: 6
Supervivencia: 3	Sigilo: 4	Puntería: 6
Artesanía: 4	Animales: 0	Lucha: 6

**Trasfondos:** Incivilizados.

**Pertenencias típicas:** lanzas con puntas de piedra, ropas y adornos de pieles y huesos.

**Hombre-Dientes de sable.**

Nivel de desafío:	6	Defensa: 18
FUE: 7	INT: 2	PER: 4
CON: 6	HAB: 2	VOL: 2
CAR: 2	Armadura: 2	DES: 7

Daño distancia: 4	Daño CaC: 9	
Persuadir: 0	Coraje: 6	Pelea: 8
Intimidar: 5	Atletismo: 6	Alerta: 5
Supervivencia: 4	Sigilo: 6	Puntería: 3
Artesanía: 2	Subterfugio: 0	Lucha: 0

**Trasfondos:** Grandes mandíbulas de nivel 1.

**Pertenencias típicas:** Armas y adornos de piedra y huesos.



Hombres Bestias.



Nivel de desafío:	5	Defensa: 17
FUE: 6	INT: 2	PER: 5
CON: 6	HAB: 2	VOL: 4
CAR: 2	Armadura: 0	DES: 5

Daño distancia: 6		Daño CaC: 6	
Persuadir: 2	Coraje: 4	Pelea: 6	
Intimidar: 3	Atletismo: 4	Alerta: 6	
Supervivencia:3	Sigilo: 5	Puntería: 5	
Artesanía: 3	Subterfugio: 0	Lucha: 5	

**Trasfondos:** Incivilizados.  
**Pertenencias típicas:** lanzas con puntas de piedra, ropas y adornos de pieles y huesos.

Técnico hiperbóreo



Estos hombres, de inteligencia superior y grandes ideas se encargan de inventar (literalmente), son débiles de cuerpo.

Hombres como estos son los que idearon las armas de fuego, las redes eléctricas de los satélites, las armaduras tecnificadas de poder.

Siempre andan con sus herramientas, normalmente tienen algún miembro técnico, brazo, ojo, piernas, que han testado en si mismos para ver si funcionan, son genios en potencia.

Nivel de desafío:	4	Defensa: 13
FUE: 3	INT: 6	PER: 4
CON: 3	HAB: 5	VOL: 4
CAR: 3	Armadura: 6	DES: 4

Daño distancia: 7		Daño CaC: 3	
Persuadir: 3	Coraje: 3	Pelea: 3	
Educación: 3	Atletismo: 3	Alerta: 3	
Investigación: 4	Sigilo: 3	Puntería: 3	
Artesanía: 7	Subterfugio: 5	Disparo: 4	

**Trasfondos:** -.  
**Pertenencias típicas:** Ropas de fibras de cristal, lanzas con cristales solares.



**Curandero Gilaks.**

Estos hombres de piel curtida, son recolectores de hierbas, llevan años estudiándolas y saben perfectamente sus propiedades, pueden tratar cualquier tipo de heridas sin ni tan solo tener que pensar que es lo que deben utilizar.

Estos hombres también son capaces de envenenar, ya que también conocen las hierbas malditas.

Siempre portan una bolsa en su cintura con hierbajos varios y vendajes, son increíblemente útiles.

<b>Nivel de desafío:</b>	3	<b>Defensa:</b> 13
<b>FUE:</b> 3	<b>INT:</b> 4	<b>PER:</b> 4
<b>CON:</b> 3	<b>HAB:</b> 3	<b>VOL:</b> 5
<b>CAR:</b> 6	<b>Armadura:</b> 0	<b>DES:</b> 4

<b>Daño distancia:</b> 0	<b>Daño CaC:</b> 3	
<b>Persuadir:</b> 3	<b>Atletismo:</b> 3	<b>Pelea:</b> 3
<b>Educación:</b> 3	<b>Sigilo:</b> 3	<b>Alerta:</b> 3
<b>Supervivencia:</b> 3	<b>Medicina:</b> 5	<b>Puntería:</b> 3
<b>Artesanía:</b> 4	<b>Ocultismo:</b> 5	<b>Coraje:</b> 3
<b>Investigación:</b> 3		

**Trasfondos:** -.  
**Pertenencias típicas:** -.

**Ladronzuelo nosarriense**

Estos hombres, conocen la ciudad y todos sus escondrijos, son unos expertos en el robo. Conocen los mejores lugares donde ocultarse, donde observar hasta que la próxima presa se acerque a ellos, chocan por casualidad y se llevan el botín. Nunca salen de su escondrijo sin sus herramientas.

<b>Nivel de desafío:</b>	4	<b>Defensa:</b> 17
<b>FUE:</b> 3	<b>INT:</b> 4	<b>PER:</b> 5
<b>CON:</b> 4	<b>HAB:</b> 4	<b>VOL:</b> 3
<b>CAR:</b> 3	<b>Armadura:</b> 2	<b>DES:</b> 6

<b>Daño distancia:</b> 6	<b>Daño CaC:</b> 6	
<b>Persuadir:</b> 3	<b>Coraje:</b> 2	<b>Pelea:</b> 5
<b>Educación:</b> 3	<b>Atletismo:</b> 3	<b>Alerta:</b> 3
<b>Supervivencia:</b> 3	<b>Sigilo:</b> 7	<b>Puntería:</b> 3
<b>Sistemas:</b> 4	<b>Subterfugio:</b> 5	<b>Lucha:</b> 4

**Trasfondos:** -.

**Pertenencias típicas:** armas de metal y protecciones de cuero curtido

**Proscrito de Buc Den**

Criminales, inocentes condenados por crímenes que no han cometido, estos personajes se ocultan fuera de los satélites, buscan cobijo en cuevas, y tienen cuidado de que los dinosaurios y los agentes de vigilancia atlantes no les cacen, intentan mantenerse en grupos para ser menos vulnerables, son audaces y fuertes.

<b>Nivel de desafío:</b>	5	<b>Defensa:</b> 16
<b>FUE:</b> 5	<b>INT:</b> 3	<b>PER:</b> 5
<b>CON:</b> 6	<b>HAB:</b> 3	<b>VOL:</b> 3
<b>CAR:</b> 3	<b>Armadura:</b> 3	<b>DES:</b> 4

<b>Daño distancia:</b> 3	<b>Daño CaC:</b> 8	
<b>Persuadir:</b> 3	<b>Coraje:</b> 3	<b>Pelea:</b> 6
<b>Educación:</b> 3	<b>Atletismo:</b> 3	<b>Alerta:</b> 3
<b>Supervivencia:</b> 3	<b>Sigilo:</b> 5	<b>Puntería:</b> 3
<b>Intimidar:</b> 5	<b>Subterfugio:</b> 3	<b>Lucha:</b> 6

**Trasfondos:** -.

**Pertenencias típicas:** armas de metal y protecciones de cuero curtido



### Agente de Vigilancia Atlante



La ley fuera de los satélites atlantes, estos hombres se encargan de perseguir proscritos y de anunciar las migraciones de los dinosaurios a los satélites, normalmente viven en el exterior de los satélites en casas construidas sobre árboles o en puntos poco accesibles para los dinos, tienen permiso del Gran Imperio atlante para matar cualquiera que se cruce en su camino y no se identifique. Está llena la selva de mala gente.

<b>Nivel de desafío:</b>	6	<b>Defensa:</b> 18
<b>FUE:</b> 5	<b>INT:</b> 3	<b>PER:</b> 5
<b>CON:</b> 4	<b>HAB:</b> 3	<b>VOL:</b> 3
<b>CAR:</b> 3	<b>Armadura:</b> 5	<b>DES:</b> 6

<b>Daño distancia:</b> 8	<b>Daño CaC:</b> 8	
<b>Persuadir:</b> 3	<b>Coraje:</b> 3	<b>Pelea:</b> 6
<b>Educación:</b> 3	<b>Atletismo:</b> 3	<b>Alerta:</b> 3
<b>Supervivencia:</b> 3	<b>Sigilo:</b> 5	<b>Puntería:</b> 3
<b>Intimidar:</b> 2	<b>Disparo:</b> 4	<b>Lucha:</b> 6

**Trasfondos:** -.

**Pertenencias típicas:** armas y protecciones de metal.

### Vehículos de ejemplo.

#### Ud4I "Cheyenne".



<b>Fortaleza:</b> 20	<b>Velocidad:</b> Mach3
<b>Maniobrabilidad:</b> -1	<b>Estructura:</b> 5
<b>Movimiento:</b> 30	<b>Blindaje:</b> 16
<b>Sensores:</b> 20	

**Descripción:** Transporte táctico y versátil. Tiene la habilidad de entrar y salir por propio pie de la órbita planetaria. Preparado para casi cualquier tipo de terreno: comparte la fuerza y resistencia de un carguero con la rapidez y un alto poder ofensivo. Es por eso que se ha convertido en el vehículo preferido de los Marines Coloniales desde su desarrollo final. Su bodega está preparada en su totalidad para el transporte del M577 APC, un vehículo terrestre acorazado. La entrada en atmósfera se realiza casi verticalmente y a la altura correspondiente se nivela y prosigue con la apertura de los brazos que transportan el armamento. Puede alcanzar una altitud de 10.000Km

**Dimensiones:** su longitud es de 25.18 m y su anchura es de 6.05 y 12.59 con los brazos.

**El peso es de 18,620Kg y su máximo peso es de 34,630Kg.**

**La tripulación la componen dos individuos: El piloto y el Oficial armero y de comunicaciones.**



Armamento	Puntería	Distancia	Daño	Cadena	Cargador	Recarga	Objetivos
3 x Misiles térmicos AIM90E	10*	-	16	-	3	-	Cualquiera
3 x Misiles Guiados TSAM	10*	20km	15	-	1	-	Cualquiera
7 x Projectiles anti-bunker AGM-220	9*	-	18	-	1	-	Tierra
Cañón automático de 25mm	0	13000	8	20	900	2	Cualquiera

**Trasfondos:** Motor a reacción, Motor (25), Aerodinámica (15), Seguridad (10), Sistemas (10), Radar (18).

**Motor:** Zona inferior.

**Sistema de Movimiento:** Zona trasera.

**Sistema de Armamento:** Lateral frontal izquierdo y derecho. Lateral trasera izquierda y derecha

**Tripulación:** Zona frontal.

**Otros:** Sensores (Zona Frontal).

## M577 APC.



### Características:

Fortaleza: 25 Velocidad: 125 kph

Maniobrabilidad: -3 Estructura: 3

Movimiento: 25 Blindaje: 15

Sensores: 5

**Descripción:** Carro de combate por excelencia utilizado para la inserción rápida de un comando bien adiestrado y preparado.

Los tripulantes básicos son dos: el conductor, que puede hacer las funciones de artillero y un técnico en comunicaciones que es realmente el artillero también. Puede transportar en su totalidad 12 combatientes con su respectivo equipo y armamento. Propulsado por la turbina de gas R-370 con una salida de 286Kw. Puede aguantar una pendiente del 60% y obstáculos verticales de 0,5m.

Armamento	Puntería	Distancia	Daño	Cadena	Cargador	Recarga	Objetivos
Cañón RE700 de 20mm	0	1700	7	30	65.000	4	Terrestre
Cañón doble de plasma	+2	3000 m	16	2	2	50 seg.	Terrestre

**Trasfondos:** Ruedas, Motor (20), Aerodinámica (10), Seguridad (15), Radar (15).

**Motor:** Zona trasera.

**Sistema de Movimiento:** Zona inferior.

**Sistema de Armamento:** Zona superior.

**Tripulación:** Zona frontal.

**Otros:** Sensores (Zona Frontal).



### M292a2 Self Propelled Gun



#### Características:

Fortaleza: 20 Velocidad (kph): 70

Maniobrabilidad: -6 Estructura: 4

Movimiento: 18 Blindaje: 15

Sensores: -

**Descripción:** El M292A2 es el carro blindado mas utilizado por los Marines Coloniales. Su resistencia, fiabilidad, y potencia de fuego, lo han hecho muy común en todas las operaciones militares.

Armamento	Puntería	Distancia	Dañó	Cadenas	Cargador	Recarga	Objetivos
Cañón principal.	+3*	1	18	1	2	62Km	Todos

**Trasfondos:** Ruedas, Motor (25), Aerodinámica (5).

**Motor:** Zona trasera.

**Sistema de Movimiento:** Zona inferior.

**Sistema de Armamento:** Zona superior.

**Tripulación:** Zona frontal.

**Otros:** -.

### Elevador de cargas p5000

#### Características:

Fortaleza: 18 Velocidad: 10kph

Maniobrabilidad: -4 Estructura: 3

Movimiento: 3 Blindaje: 15

Sensores: -

El elevador de cargas Caterpillar P-5000 ha sido seleccionado como arma primaria de carga para apoyo logístico por el Cuerpo de los Marines Coloniales. Configurado como un exoesqueleto antropomórfico, el P-5000 ofrece una flexibilidad revolucionaria en la carga y descarga de materiales de todo tipo, así como en trabajos de mantenimiento pesados. El elevador es capaz de manipular cuidadosamente cargas de hasta 4 toneladas, siendo una resistente y fiable máquina en comparación con grúas o carros elevadores. El chasis del elevador está fabricado a partir de una montura de acero reforzado, con dos anclajes superiores para sus brazos. Una célula de hidrógeno instalada a su espalda proporciona una potencia de 65 kW. Las piernas están sujetas con dos actuadores semi-universales a cada lado del chasis, lo que permite hasta 60° de giro de cadera, mientras justo más abajo están unos actuadores de rodillas. Los movimientos de las piernas están controlados en la cintura mediante un par de motores lineales de 20 kW que actúan gracias a la rápida retro-alimentación cíclica de los movimientos del operador. Para prevenir cualquier desequilibrio al elevar cargas, el chasis está giroestabilizado por ordenador. Este sistema es desactivado automáticamente mediante el giro rápido del piloto, proporcionando la inestabilidad necesaria para el movimiento bípedo. En el caso que se deseen elevar grandes cargas, se puede unir a la espalda del P-5000 un compuesto de 250 kg para lograr equilibrio adicional.

**Trasfondos:** Bípedo, Motor (15), Aerodinámica (5), 2 Brazos y pinzas.

**Motor:** Zona trasera.

**Sistema de Movimiento:** Zona inferior.

**Sistema de Armamento:** -.

**Tripulación:** Zona frontal.

**Otros:** Pinzas (Lateral frontal izquierdo y derecho).



### M-242 Combat Buggy



Características:

Fortaleza: 14

Velocidad (kph): 166

Maniobrabilidad: -1

Estructura: 2

Movimiento:

Blindaje: 25

Sensores: -

**Descripción:** Con una capacidad máxima de 4 soldados, el M-242 es el vehículo perfecto para incursiones rápidas en terrenos accidentados o desérticos.

El conductor no puede usar el armamento del vehículo, por lo que cada uno de los cañones automáticos necesita un operador para poder usarlos.

Armamento	Puntería	Distancia	Daño	Cadenencia	Cargador	Recarga	Objetivos
Cañón automático de 20mm	0	1700	7	30	1 000	65 000	Terrestre
Cañón automático de 20mm	0	1700	7	30	1 000	65 000	Terrestre

**Trasfondos:** Ruedas, Motor (15), Aerodinámica (15), Seguridad (5).

**Motor:** Zona trasera.

**Sistema de Movimiento:** Zona inferior.

**Sistema de Armamento:** Lateral frontal izquierdo y derecho.

**Tripulación:** Zona frontal.

**Otros:** -.



Css-Ppa-Alx “Hornet” Trans-Fighter



Características:

Fortaleza: 12                      Velocidad : Mach2  
 Maniobrabilidad: +3           Estructura: 2  
 Movimiento: 25                Blindaje: 14  
 Sensores: 11

**Descripción:** Su gran velocidad de combate, la capacidad de aterrizar en casi cualquier terreno, y la posibilidad de despegar verticalmente, hacen del “Hornet” una aeronave muy versátil en incursiones rápidas. Tiene capacidad para cuatro personas y contramedidas para misiles (+2 para esquivar misiles). Su altura máxima es de 5.000Km sobre la superficie planetaria. También tiene un sistema de eyección con paracaídas para 2 personas.

Armamento	Puntaje	Distancia	Dañop	Caden	Cargador	Recarga	Objetivos
Cañón automático de 25mm	0	13000	8	20	900	2	Cualquiera
16 x Misiles no Guiados	-	1.5km	14	-	-	-	Aire

**Trasfondos:** Motor a reacción, Motor (15), Aerodinámica (18), Seguridad (5), Radar (15).

**Motor:** Zona superior.

**Sistema de Movimiento:** Lateral posterior izquierdo y derecho.

**Sistema de Armamento:** Lateral frontal izquierdo y derecho.

**Tripulación:** Zona frontal.

**Otros:** Sensores (Zona frontal).

Css-Ppa-Aff “Reaper”



Características:

**Descripción:** El Reaper ha sido uno de las aeronaves de asalto mas solicitadas por la UPP y la Policía militar. Son comunes en ciudades y otras zonas donde se necesiten patrullas de vigilancia. Necesita de un Piloto y un artillero, puede alcanzar una altura de 15.000Km, aunque no puede alcanzar la órbita planetaria, y soporte vital para 5 personas. También tiene un sistema de eyección con paracaídas para 2 personas.

Fortaleza: 12                      Velocidad : 0.9Mach  
 Maniobrabilidad: +4           Estructura: 2  
 Movimiento: 20                Blindaje: 15  
 Sensores: 10

Armamento	Puntaje	Distancia	Dañop	Caden	Cargador	Recarga	Objetivos
Cañón automático de 25mm	0	13000	8	20	900	2	Cualquiera

**Trasfondos:** Ruedas, Motor (15), Aerodinámica (15), Seguridad (5), Radar (15).

**Motor:** Zona inferior.

**Sistema de Movimiento:** Zona trasera.

**Sistema de Armamento:** Lateral frontal izquierdo y derecho.

**Tripulación:** Zona frontal.

**Otros:** Sensores (Zona frontal).

**Pcs-Gv1 "Panther" A.T.V.****Características:**

Fortaleza: 18	Peso (Ton): 27
Maniobrabilidad: -1	Coste (\$): 7.000.000
Movimiento: 35	Puntos de impacto: 100
Blindaje: 14	Velocidad (kph): 170
Sensores: -	Estructura: 4

**Descripción:** Vehículo todo terreno especialmente diseñado para terrenos desérticos. La especial morfología de su estructura le permite sortear obstáculos con mayor facilidad (Dif.-2), no obstante, también supone un punto débil.

Armamento	Puntería	Distancia	Daño	Cadenencia	Cargador	Recarga	Objetivos
2 Cañón automático de 25mm	0	13000	8	20	900	2	Cualquiera
3 x Misiles térmicos AIM90E	10*	-	16	-	3	-	Cualquiera
3 x Projectiles AGM-220	9*	-	18	-	1	-	Tierra

**Trasfondos:** Ruedas, Motor (15), Aerodinámica (15).

**Motor:** Zona trasera.

**Sistema de Movimiento:** Zona inferior.

**Sistema de Armamento:** Lateral frontal izquierdo y derecho.

**Tripulación:** Zona frontal.

**Otros:** -.

## Ideas para partidas.

A continuación, algunas ideas para que aprovechéis a tope el material de este juego.

### Aventuras en la Tierra Perdida.

#### Gancho.

Los personajes son aventureros que, por un motivo u otro viajaban juntos: un viaje de placer, comercio de mercancías, una expedición de investigación, un grupo de desertores del ejército, etc. Durante su viaje (preferiblemente por mar o aire) se extravían y terminan en una zona inhóspita y salvaje, poblada de bestias prehistóricas.

El principal objetivo de los personajes será sobrevivir y buscar un método de regresar a la civilización.

#### Escenario.

Aventura pulp clásica, muy al estilo de King Kong o Viaje al centro de la Tierra. Aunque puede ambientarse en la actualidad, es preferiblemente que el marco histórico esté centrado en el primer tercio del siglo XX, entre la primera y segunda Guerra Mundial, aunque podéis variarlo un poco.

Los personajes no sabrán **nada** de Planiciario, como mucho, sabrán lo que cuentan los mitos y leyendas (solo si el gancho de la historia es una expedición a esta perdida tierra). Tampoco conocerán nada sobre sus habitantes ni su idioma, aunque el idioma común será muy sencillo de aprender (tirada de INT + Educación a dif. 12).

Sería recomendable que los jugadores no leyesen nada sobre la ambientación y los datos e historias que damos en este libro.

#### Personajes posibles.

Los jugadores llevarán a hombres y mujeres corrientes de comienzos del siglo XX, con todo lo que ello implica (vestimenta, comportamiento, cultura, etc.) Podéis ser todo de una misma nacionalidad o de varias, pero habladlo con antelación para que quede en concordancia con el gancho de la aventura.

Obviamente, todas las facciones descritas en el apartado "Futuro imperfecto" no estarán disponibles, ya que aún no existirán en el contexto histórico de la partida.



### Posibles aventuras.

Cualquiera que haya leído alguna novela de Jules Gabriel Verne o de Edgar Rice Burroughs, o visto alguna de las películas o historia basadas en sus relatos, se le ocurrirán un montón de ideas para esta aventura.

Si no sois conocedores del tema, es recomendable empaparse un poco en esta clase de historias, más que nada para dirigir y jugar más adecuadamente.

De todas formas, aquí dejamos algunas ideas:

- Encuentro con nativos de Planiciar.
- Encuentro con criaturas de planiciar.
- Rescate de alguien en apuros
- Enfrentamientos entre tribus.
- Terribles fenómenos atmosféricos.
- La mera búsqueda de alimento ya es toda una aventura.
- Descubrimientos de ruinas arqueológicas o de tecnología alienígena.
- Encuentro con alienígenas.
- Relaciones románticas entre personajes.
- Captura y lucha en al arena de gladiadores.
- Descubrimiento del territorio: recuerda que los personajes desconocen donde están.
- Atrapar a una gran bestia prehistórica.

### Anotaciones.

Las razas de planiciar deberán de guardarse para crear PNJS aunque, si se encuentra una explicación lógica, un jugador puede llevar a un personaje salvaje que ha decidido unirse al grupo de aventureros de la superficie.

Los objetos y equipos de los personajes han de concordar con la época histórica en la que se juegue.

Los arquetipos de personajes dan, de por si, a todos los personajes típicos de las novelas y películas de aventuras clásicas. Es conveniente que exista diversidad en el grupo, por lo que es perfectamente plausible crear unos cuantos PNJS que acompañen a los personajes jugadores durante su expedición a Planiciar.

### Dino-Wars.

#### Gancho.

Planiciar ha sido descubierta por la ambiciosa mega corporación High Tech, la sociedad no gubernamental Atlas, en un intento de evitar la explotación de esta Tierra Salvaje, ha filtrado información a todos los medios de comunicación, y ahora la existencia de Planiciar es de dominio público.

Ha comenzado una carrera por explorar Planiciar y explotar cualquier recurso que exista en ella, cueste lo que cueste.

#### Escenario.

Estamos en el 2124, la Tierra ha sido contaminada y devastada durante generaciones, y la humanidad ha salido recientemente de la Tercera Guerra Mundial. El descubrimiento de Planiciar brinda a los gobiernos y corporaciones industriales un enorme territorio virgen lleno de recursos.

Pero su explotación no será nada fácil, la burbuja espacio temporal de Planiciar daña severamente toda la tecnología moderna, incluido los sistemas electrónicos de los vehículos y los medios de comunicación, y la hostilidad de los nativos y de las criaturas salvajes es inmensurable. No obstante, el premio es demasiado succulento, y nadie está dispuesto a quedarse atrás en al exploración de este mundo perdido.

#### Personajes posibles.

Los personajes serán parte de una de los primeros intentos de exploración de Planiciar por parte de los gobiernos de la superficie. En principio, la expedición es puramente científica, sin embargo, existen multitud de intereses económicos de por medio, y cada grupo económico y político tiene intereses propios en Planiciar.

Podéis enfocarlos de tres maneras:

- Como una misión internacional, en la que se mezclan personajes de todas las facciones futuristas.
- Como una misión independiente, en la que todos los personajes pertenecen a una sola facción.
- Desde el punto de vista de los indígenas. Los jugadores jugarán a defender su tierra de los invasores de la superficie.

**Posibles aventuras.**

Esta idea coge mucho de Avatar, de James Cámeron, por lo que todo lo que visteis en esa película, y otras de argumento similar, es aplicable a esta aventura. Solo hay que meter dinosaurios de por medio.

- Exploración del territorio.
- Descubrimiento de civilizaciones y culturas indígenas.
- Sabotajes y traiciones dentro del grupo.
- Separación del grupo, supervivencia.
- Relaciones con los nativos.
- Criaturas peligrosas y salvajes hostiles.
- Restos de tecnología alienígena.
- Captura y domesticación de animales.
- Descubrimiento de otra expedición encubierta de la superficie hostil.

**Anotaciones.**

En principio, los personajes deberían de formar parte de un grupo expedicionario numeroso y muy bien equipado, sin embargo, ya se sabe, siempre ocurren cosas inesperadas que lo mandan todo al paseo.

Para empezar, Planiciar es una burbuja espacio temporal, con fuertes distorsiones electromagnéticas: olvidaros de las comunicaciones y refuerzos del exterior. Tampoco se puede prever donde aparecerás una vez cruces el umbral de la Tierra Perdida, ni cómo afectará el viaje a la maquinaria moderna y a los vehículos. Las bestias y los indígenas de Planiciar tampoco se lo van a poner fácil, y, antes de que os deis cuenta, puede que el grupo caiga en el temor y la anarquía.

Los vehículos necesitan mantenimiento y combustible, se estropean, quedan atascados en el terreno y sufren penalizaciones a causa del terreno abrupto. Lo suyo es mostrar cuanto antes la inutilidad de los vehículos modernos ante las monturas prehistóricas, para que se dé cuanto antes al domesticación de las mismas, y de comienzo de verdad las Guerras de los Dinosaurios.

Podríais adelantaros en el tiempo, pero, de esta manera, los jugadores saborearán esos primeros pasos de la humanidad en el Mundo Perdido.

**Cowboys & Dinosaurs.****Gancho.**

En el futuro, la mayoría de los alimentos son productos sintéticos. Con el descubrimiento de Planiciar la humanidad pudo hacer realidad dos de sus sueños: ver dinosaurios con vida, y poder comer carne de verdad.

**Escenario.**

Similar al descrito en el apartado anterior, pero un poco más avanzado en el tiempo. La UFT ya ha logrado montar un puesto fijo en Planiciar, y los territorios colindantes ya han sido explorados.





**Personajes posibles.**

Los jugadores serán trabajadores del taller de Jack “cadillac” Tenrec, un tipo rudo, profundamente ecologista, y amante de los vehículos antiguos, que vive a las afueras de La Ciudad del Mar, las ruinas de una antigua ciudad, ocupada actualmente por los Zeques (pteranodones) y una tribu de supervivientes del holocausto.

Jack es conocido por ser el mejor explorador, guía, cazador, investigador y transportista de material delicado, y los jugadores continuamente harán encargos para él.

**Posibles aventuras.**

Lo mejor sin duda es que os leáis las historias originales de Mark Schultz, aunque cualquier película post-apocalíptica puede servir, solo tenéis que añadir dinosaurios de por medio.

- Iniciar relaciones comerciales con los Wasoon, la otra tribu conocida del territorio.
- Explorar las bóvedas interiores, o algún centro de investigación abandonado.
- Investigar un misterioso asesinato.
- Los dinosaurios están especialmente revoltosos por algo.
- Problemas con la pesca o caza de alimento.
- Transportes de trabajadores o mercancías a las minas o hacia algún puesto de trabajo forestal.
- Pérdida de contacto con algún puesto avanzado.
- Contacto con una nueva raza desconocida.

**Anotaciones.**

Solo se conocen dos tribus humanas: la de la Ciudad del Mar y la de los Wasoon, pero quién sabe que habitantes hay más allá de los límites conocidos, o que seres e individuos han surgido del interior de Planiciar.

También recordad que todo conocimiento del pasado ha sido casi por completo olvidado: queda muy poca tecnología en esta época, y todos ansían encontrar algo más.

Las tribus están organizadas en forma de república, pero los intereses políticos personales siempre pueden salir a flote.

**Equipamiento.****Cómputo de la riqueza.**

En la superficie, tal y como ocurre en la actualidad, todo se compra con dinero. Un jugador en el momento de la creación de su personaje, puede invertir un PG para obtener 150 dólares (aunque, ya que todos los precios van en PG, no es preciso realizar tal conversión obligatoriamente).

Si el personaje cuenta con niveles en el trasfondo de riqueza, podrá adquirir objetos sin necesidad de llevar una cuenta exacta del dinero que lleva. Simplemente, negociará con el director de juego.

Por ejemplo, mi nivel de riqueza me dice que poseo el salario de un médico o un catedrático, y que tengo dos coches. En tal caso, fácilmente podría adquirir una computadora, o incluso un coche nuevo, pero me sería imposible comprar una casa al contado. Si lo que poseo es un sueldo mínimo interprofesional, solo dispondría de lo justo para comer y dormir, y poco más.

No obstante, Planiciar es un mundo salvaje, donde la riqueza exterior del personaje no le servirá de nada. Este mundo salvaje posee su propio sistema de comercio.

Fuera de los reductos de civilización, como en las ciudades atlantes o nosarrienses, se comercia con piezas de metales preciosos, generalmente de cuarzo o cobre. Fuera de las grandes ciudades, impera el trueque y el canjeo de bienes y servicios equivalentes.

Aquí dejamos una pequeña tabla con preciso aproximados de algunos materiales canjeables, más abajo, dejamos listas de bienes, objetos y servicios más elaborados.

Material	PG (por kg.)
Madera	1
Roca pulida	1
Carne	1
Fruta	2
Hueso	3
Cuarzo	5
Aluminio	5
Hierro	5

Material	PG (por kg.)
Cobre	5
Plomo	15
Acero	20
Estaño	50
Bronce	100
Plata	200
Oro	300
Joyas	300-500



Para que os hagáis una idea, los lingotes de oro que suelen salir en películas y demás pesan en torno a los 20 kg, y de ahí podríamos sacar 400 trozos de 50 gramos (algo más que el doble del tamaño que un euro, ya que el oro es más denso). De esta forma, las “monedas” de materiales preciosos tendrían un precio aproximado de esto:

Material	PG (por trozo de 50gr.)
Cobre	0,4
Plomo	0,7
Acero	1
Estaño	1,2
Bronce	5
Plata	10
Oro	15
Joyas	15-25

Huelga decir que, a mayor rareza del material, más costoso es, y que no todo el mundo tiene por que aceptar estos precios a rajatabla. Dependiendo de las necesidades del comerciante, puede que acepte el trueque ansioso, o que no le interese tu mercancía en absoluto.

Si el personaje trata de regatear, podrá realizar una tirada para tratar de convencer (CAR + persuasión), seducir (CAR + etiqueta), intimidar (CON + intimidar) o engañar (INT + subterfugio) al vendedor, el cual podrá “defenderse” mediante una tirada de INT + concertación. Por cada éxito, el precio de la compra será reducido un 10%.

Obviamente, la parte contraria también puede intentar de engatusar al personaje, y tratar de timarle.

#### Regla opcional para el comercio.

Los bienes electrónicos, las armas de fuego y la comida son objetos muy preciados y difíciles de obtener en Planiciar. Para reflejar esto con mayor realismo, puedes hacer que su coste en PG sea el doble de lo estipulado en las tablas, al menos que el personaje negocie el intercambio con equipamiento de la misma índole (es decir, que intercambie también armas, objetos electrónicos o comida).

También hay que tener en cuenta la cultura del comprador. El jabón, por ejemplo, puede ser algo inútil para un aborigen salvaje, y, sin embargo, un espejo algo fascinante.

#### Artículos y servicios diversos.

Artículos diversos	Precio (PG)
Equipo de comunicaciones	1
Comida de campaña (1sem.)	1
Kit de herramientas	1-2
Medidor de tiempo	0,5
Kit de descontaminación química (ácidos, etc.)	2
Kit iluminación	0,5
Botiquín de urgencias*	0,3
Kit de visión de largo alcance (1000m)	1
Equipo de grabación	1
Gasolina / aceite (1litro)	0,2
Agua para 2 días	0,1
Cápsula de de aire (30 minutos, 20cm.)	0,3
Traje de protección química	3
Equipo de escucha	6
Detector de micrófonos ocultos	9
Cinturón de utilidades	0,2
Paquete de pilas	0,1
Caja de herramientas **	3
Paquete de herramientas *	1,5
Palanca**	0,4
Unidad GPS	3
Teléfono móvil	0,4
Detector de movimiento 200m	2,4
Visor ultravioleta (completa oscuridad)	15
Visor nocturno (en penumbra)	8
Autograppnel (gancho eyectable, 500kg)	10
Binoculares	5
Cámara	5
Estufa de acampada	3
Tienda de campaña (4 plazas)	10
Cuarto del hotel	1/noche
Gafas infrarrojas	2
Demokit (4 paquetes de C4, daño: 20)	5
Generador de corriente	400
Menaje	1
Patines	2
Esquí	4
Transmisor de datos personales.	3
Kit de comunicación orbital	15
Adrenalina (1 unidad, +1 en fue y con) ***	5
Anfetamina (1 unidad, +1 en DES y PER) ***	5
Pantalones	4

Artículo	Precio (PG)
Poncho de camuflaje	2
Hornillo de campaña	1
Cantimplora	0,2
Equipo de buceo (4 h.)	5
Vehículo	30-90
Bebida en un bar	De 0,1a 10
Kit de electricidad **	0,5
Máscara antigás	1.5
Linterna	0,1
Contador Geiger	9
Bengalas (10)	5
Mechero	0,1
Kit mecánico **	1
Cuerda (10m., 150kg)	1
Ordenador personal	10
Llamada telefónica	0,01
Radio	1
Navaja suiza	0,5
Ganzúas	1
Comida fresca	2
Ganzúas eléctricas	10
Saco de dormir (una plaza)	0.5
Decodificador de radio	4
Visor termal	9.5
Zancos.	6
Bio-detector 500m	10
Sistema estéreo	50
Televisión (grande)	100
Lector de discos	10
Comunicador de pulso	10
Soldador de mano	1
Esposas (acero)	5
Cinturón de utilidades	5
Brújula	1
Hológrafo portátil	10
Localizador personal	0.5
Chaqueta, gafas	5
Cámara cinematográfica	10
Utilidades de atrincherado	4
Mobiliario	50
Mobiliario sintético	15
Conservas	1

Artículo	PG
Escribano, por carta	4
Guía, por día	3
Lavandería, por carga	2
Mano de obra, por día	2
Mensajero, por nota y distancia	4
Reparaciones, por día	2
Cabaña forestal	80
Chozo de campesino	300
Casa de ciudad fortificada	4000
Hacienda fortificada	5000
Castillo pequeño	90.000
Anillo sello	50
Antorcha	2
Anzuelos	1-3
Aparejo de poleas	60
Arado	12
Arcón, grande (0.33 m3)	45
Barril, grande (50 l)	5000
Barril, pequeño (8 l)	2500
Bota vino	1 - 2
Cadena ligera (por metro)	1
Cadena pesada (por metro)	2
Caja pergaminos	15
Carcaj	1
Cera sello	100-200
Cerradura buena	35
Cerradura ordinaria	10
Catalejo	2000
Cesto grande (0.12 m3)	60
Cesto pequeño (0.3 m3)	0.3
Cristal aumento	1
Cruz de oro	105
Espejo metal	1500
Flecha	5-10
Frasco de aceite	3
Fundas para armas	7
Jabón (0.5 kg.)	0,1-0,2
Cubo (8l)	0,1-0,3
Kit de herramientas para una profesión	1
Lámpara de aceite	5
Vela	0,4
Agua para 2 días	0,10
cinturón de utilidades	20
Caja de herramientas	30
Ganzúas	1.000
Palanca	400
Noche en una posada	1 /noche
Menaje (escudilla, cacerola, etc.)	500
aguja de coser	1-4
Comida de campaña (1sem.)	1.000
Pedernal para hogueras.	1
Cuerda (10m., 150kg)	1
Arcón, pequeño (0.05 m3)	2
Barril, enorme ( 200 l)	7
Botella cristal	1



Artículo	Precio (cp)
Soborno a un guardia de ciudad	3
Habitación privada para dos en una posada	2
Soborno a un magistrado	18
Servicios de un criado, 1 semana	50
Servicios de un mercenario, 1 semana	80
Prostituta (1 noche)	20
Cortesana (1 noche)	80
Paga por el trabajo de un siervo por mes.	100
Paga de un caballero, 1 semana	200
Paga por el trabajo de un arquero, 1 semana	50
Paga por los servicios de un sabio	300 +
Piedra afilar	1 -4
Pluma ave de escribir	1 -3
Red pesca	3
Calzones	1-2
Capa lana	6
Capa viaje	5
Capa piel	7
Cinturón	4 -8
Chaleco piel	7
Chaqueta seda	32
Camisa gamuza	10
Lona (1 m2)	2
Papel (por hoja)	20
Libro con ilustraciones	1500
Papiro (por hoja)	300-200
Perfume (por frasco)	100
Blusa, forrada	40
Botas, blandas	2
Botas, buenas	13
Calzas	1 -3
Camisa	1 -3
Vestido de mujer	20 -50
Bote (4 pers.)	540
Capucha , Sandalias	1-3
Sabana	50-100
Saco, grande (0.12 m3)	100
Saco, pequeño (0.02 m3)	550
Tela, grande cal (1m2)	200
Tela, fina (1m2)	25
Tela, sencilla (1m2)	10
Tienda grande (4 pers.)	320
Pasaje en un barco mercante	20
Carreta	270
Dromeosaurio de monta adiestrado	600
Apatosaurio de carga adiestrado	12.000
Silla montar	26
Comida abundante para uno	5
Comida pobre para uno	1
Taza de sopa	1-3
Pinta de licor fermentado	2-4
Trozo de carne	1-2
Jarra de cerveza	1-2

### Protecciones (Planiciar).

En una tierra tan peligrosa como Planiciar, es muy importante saber como evitar el daño en combate. Las razas más primitivas solo cuentan con rústicas protecciones de piel y cuero, las más avanzadas culturalmente han a rendid a forjar los metales, y sus protecciones se asemejan mucho a las armaduras medievales.

La Resistencia de las armaduras se resta a cualquier daño sufrido, y su Pena se resta a Desterza al movernos.

Los escudos pueden usarse de manera pasiva, en cuyo caso solo protegen el trozo y un brazo, o consumiendo una acción, y sumando su Resistencia a la tirada de bloqueo.

Armaduras	Re	Pena	Zona	Coste
Ropaje de pieles	3	-	Tronco	1
Peto de cuero	5	- 0.5	Tronco	1.7
Calzón de cuero	5	- 0.5	Piernas	0.8
Botas de cuero	5	-	Piernas	0.3
Guantes de cuero	4	-	Brazos	0.2
Cota de escamas	8	-1	Tronco	4
Coraza de huesos	9	-2	Tronco	4
Cota de mallas	10	-1	Tronco	5
Camisa de mallas	10	-2	Tronco y brazos	7
Calzón de mallas	10	- 0.5	Piernas	3
Guantes de malla	10	-1	Brazos	2
Espinilleras	12	-1	Piernas	4
Brazaletes	12	-1	Brazos	4
Peto de hierro	12	-2	Tronco	9
Peto pesado	14	-3	Tronco	12
Botas metálicas	14	-1	Piernas	5
Guanteletes	14	-1	Brazos	5
Mallas de fibra de cristal atlante	12	0	Tronco y brazos	14
Capucha cuero	1	-0	Cabeza	0.1
Casco de cuero	2	-0	Cabeza	0.3
Casco de hueso	3	-0	Cabeza	0.4
Capucha acero	4	-0	Cabeza	0.6
Casco medio	6	-1	Cabeza	1
Capucha mallas	8	-2	Cabeza	2
Casco metálico	10	-3	Cabeza	3
Casco pesado	12	-4	Cabeza	4

Escudos	Re	Precio
Broquel	1	0.4
Escudo pequeño	2	1
Escudo de cuero	3	3
Escudo de madera	4	4
Escudo de metal	5	5
Escudo pesado	7	7

### Armas de madera o similares.

Estas armas, generalmente de fabricación artesanal, son las más frágiles y menos eficaces. Como principal ventaja, cuentan con que pueden ser creadas de forma improvisada por cualquiera que tenga nociones de Artesanía.

Un arma de esta categoría se romperá si choca contra un arma (usando una maniobra de bloqueo) o protección de metal y el portador del arma más blanda no saca al menos 3 éxitos en su tirada.

Nombre	Ini.	Punt.	Daño	PG	Notas
Garrote	-1	+0	4	0,6	Daño contundente
Bastón	+1	+0	3	0,6	Daño contundente
Porra	+0	-1	3	0,3	Daño contundente
Jabalina	+1	+1	4	0,4	Alcance Fue x2
Arco corto	+0	-1	4	0,5	2 manos, Rango FUE x 15
Arco Largo	-2	-2	5	8	2 manos, Rango FUE x 20
Arco de Caza	-1	-1	4	4	2 manos, Rango FUE x 15
Dardo	0	-1	1	0,6	1mano. Rango FUE x 5
Cerbatana menor	+3	+2	1	0,6	1mano. Rango FUE x 5
Cerbatana de bambú	+3	+3	4	0,15	2 manos. Rango FUE x 7
Honda	-2	-2	5	0,12	1mano. Rango FUE x 10
Cuchillo de piedra	+3	+0	3	3	
Cuchillo de hueso	+1	+0	4	5	
Lanza de madera	-1	-1	7	8	
Látigo	-1	+1	3	4	
Estaca	-1	+1	4	1	
Hacha de piedra	+0	+1	7	6	
Maza de hueso	-2	+1	9	12	2 manos

### Armas de metal.

Versiones más resistentes que las armas convencionales, generalmente de acero o bronce. La principal ventaja que tienen es que no sufrirán el deterioro de las armas inferiores, y que poseen un +3 al daño ante armaduras rústicas (pieles, de hueso y de cuero).

Las armas y armaduras de este material solo pueden forjarse y repararse si el personaje tiene Artesanía a un nivel mínimo de 6.

Nombre	Ini	Punt.	Daño	PG	Notas
Espada Media	-1	+0	7	7	
Espada Larga	-1	+0	9	9	Parada +1
Mandoble	-2	+1	12	12	A dos manos.
Cimitarra	0	+1	7	9	Lucha+1, si se usa una en cada mano
Tridente	+1	+1	9	10	2 manos
Lanza	+1	+1	8	9	2 Manos
Lanza de jinete	0	-1	12	11	2 manos
Garras metálicas.	0	+0	5	6	
Hacha de combate	-1	+1	10	11	2 manos
Hacha de guerra	-3	+1	14	14	2 manos
Piqueta de batalla	-2	+0	10	9	
Maza de guerra	0	+0	9	9	
Martillo de guerra	-1	+1	12	12	
Guadaña de guerra	-1	-1	12	11	
Ballesta	-2	+2	6	9	Rango: 100m
Flecha (unidad)	-1	-	+1	0,5	Solo para arcos largos.
Virote (unidad)	-1	-	+1	0,5	Solo para ballestas.





## Armas de cristal.

Fruto de la tecnología atlante, son las mejores armas que se pueden encontrar en Planiciar. Son muy difíciles de encontrar. Las armas y armaduras de este material solo pueden forjarse y repararse si el personaje tiene Artesanía a un nivel mínimo de 9.

El sùmmum de este arte son los Cristales Solares, unas piedras ovaladas y afiladas que, engarzadas en lanzas y báculos, permiten absolver la energía del sol de Planiciar y devolverla en poderosas descargas de energía.

En principio, estos objetos son muy extraños y difíciles de ver fuera de territorio atlante, ya que su confección es bastante laboriosa, y solo los técnicos y sabios hiperbóreos saben crear y reparar estos artilugios. Sin embargo, con la aparición de los habitantes del mundo superior, y la amenaza que eso produce, estos artilugios se volverán cada vez más comunes entre los habitantes de Planiciar, como respuesta al mayor nivel tecnológico de los extranjeros.

Nombre	Ini	Punt.	Daño	PG	Notas
Daga	0	+1	8	80	
Espada Media	-1	+0	10	90	
Espada Larga	-1	+0	12	110	
Mandoble	-2	+1	14	130	
Hacha de guerra	-3	+1	16	110	2 manos
Cimitarra	0	+1	11	120	Lucha+1, si se usa una en cada mano
Lanza	+1	+1	13	150	A dos manos.
Flecha (unidad)	-1	-	+2	1	Solo para arcos largos y de caza.
Piedra solar roja	0	0	10	20	Alcance: 200m
Piedra solar verde	0	0	15	30	Alcance: 250m
Piedra solar amatista	0	0	20	40	Alcance: 400m

## Armas de fuego (Siglo XX)

Pistolas	Puntería	Modos	Rango	Daño	Cadencia	Cargador	Tamaño	PG
Lüger P08 nazi	+0	SA	35 m	4	2	8	P	1.4
Colt 1908 Hammerless (USA)	+0	SA	35 m	3	2	12	P	1.1
Mauser 1896 USA	+0	SA/FR	40 m	4	6	20	M	2.9
Smith et Wesson USA	+0	SA	35 m	5	2	6	M	1.6
Colt Government USA	+0	SA	40 m	5	2	8	P	1.9
Enfield No2 Mark1 británico	+0	SA	40 m	3	2	6	P	0.9

Fusiles	Puntería	Modos	Daño	Alcance	Cadencia	Cargador	Tamaño	PG
Mauser Kar 98k	+1	TT	9	300	1	5	G	4
M1 Garand	+1	SA	10	240	2	8	G	4.9
Lebel 1886	+1	TT	9	1200	1	8	G	6
Manlincher	+2	TT	9	750	1	6	G	6.5
Lee-Enfield Británico	+1	TT	10	900	1	10	G	7

Subfusiles y escopetas	Puntería	Modos	Daño	Alcance	Cadencia	Cargador	Tamaño	PG
MP 18 alemán	+1	FA/FR	4	50	7	50	G	2.4
Winchester m1912	+0	SA	6	30	3	6	G	1.5
Beretta M18	+0	FA/FR	5	50	10	20	G	3.5
Thomsom	+0	FA/FR	4	50	10	30	G	3.2

Ametralladoras	Puntería	Modos	Daño	Alcance	Cadencia	Cargador	Tamaño	PG
Browning m1918	+0	FA/FR	8	500	8	250	MG	11.9
Chauchat C.S.R.G	+0	SA/FR	5	100	4	20	G	3.2
Lewis	+0	FA/FR	6	500	9	Tambor de 96	MG	8.5
Vickers	+0	FA/FR	7	1000	7	Cinta de 250	MG	11.1

Explosivos	Puntería	Modos	Daño	Alcance	Cadencia	Cargador	Tamaño	PG
Granadas	0	TT	15	--	1	1	P	2.4
Dinamita	0	TT	25	--	1	1	P	7.1
Minas	0	TT	20	--	1	1	P	5.4
Lanzallamas	+2	SA	8	30	3	56	G	4.2

### Armas de fuego (siglo XXII).

Pistolas	Puntería	Modos	Rango	Daño	Cadencia	Cargador	Movimiento	PG
RT34	0	SA	50 m	3	2	11	0	2
M4A3	0	SA	100 m	3	2	12	0	2
AZ-2 Medina	+1	SA	200 m	4	2	16	0	3
AS "Steal" 24	+3	SA	80 m	4	3	16	0	4

Sub fusiles	Puntería	Modos	Rango	Daño	Cadencia	Cargador	Movimiento	PG
M4Z34A	-1	SA, FR	900	3	40	100	0	2
ATM-3 Shiva Mk. 1	-1	SA, FR	900	4	60	120	0	4
Rifle M41AE2	0	SA, FR	900	5	30	300	0	3
ATM-4 Sabot-Stick	-1	SA, FR, FA	600	5	30	120	0	5
M42A3 Light Rifle	0	SA, FR, FA	700	4	30	90	0	5

Escopetas	Puntería	Modos	Rango	Daño	Cadencia	Cargador	Movimiento	PG
Escopeta M21A	-2	SA	50	6	2	12	0	4
Escopeta de asalto m68	+1	SA, FR	100	4	2	20	-1	3
Escopeta R-23	-2	SA	50	6	2	12	0	4
Escopeta de asalto Zs-87	+1	SA	100	5	2	10	-1	3

Rifles de francotirador	Puntería	Modos	Rango	Daño	Cadencia	Cargador	Movimiento	PG
Rifle telescópico CD-23	+4	SA, FR	2.500	10	3	15	-2	8
Flaster 345-Y	+3	SA, FR	1.500	11	4	12	-4	7
Rifle espectral M42A	+5	SA, FR	3.800	12	1	10	-3	10
Rifle L-96	+3	SA, FR	2.500	12	2	12	-3	8

Fusiles automáticos	Puntería	Modos	Rango	Daño	Cadencia	Cargador	Movimiento	PG
Arma inteligente M56A2	+2	FR, FA	500	7	60	300	-1	10
Rifle Mk2	+3	FR, FA	600	8	60	500	-2	15
ATM-5 Colosus	0	FR, FA	300	7	30	270	-3	10
M-34 Flash	-1	FR, FA	300	9	10	120	0	15
Gargoyle MS45	-3	FR, FA	150	7	60	600	-3	15

Armas de energía	Puntería	Modos	Rango	Daño	Cadencia	Cargador	Movimiento	PG
Rifle de Plasma GC120	0	SA	100	6	30	-	-1	8
Pistola de pulsos XD-23	+3	SA	40	4	2	-	0	2
Rifle de plasma CXT23	-1	SA	90	4	30	-	0	3
Rifle de plasma AHAR	+2	FR	100	6	40	-	-1	7
Rifle láser TX-23	+7*	FR	300	7	1	-	-1	9
Rifle de partículas ZG-56	-2	FR	150	8	5	-	-2	10

Otros	Puntería	Modos	Rango	Daño	RoF	Cargador	Movimiento	PG
M240A1 Lanzallamas	0	SA	3-50	4	3	60	0	4
Lanzagranadas TXO2	-1	TT	100	16	1	3	-2	14
Cañón compacto Duch Blaster	-2	TT	500	19	50	8	-4	16

### Protecciones (siglo XXII).

Nombre	Resistencia	FUE	DES	PG	Notas
Chaleco antibalas	2	0	0	1	Puede llevarse debajo dela ropa sin que se note.
Kevlar	4	0	0	2	Puede llevarse debajo dela ropa sin que se note.
Kevlar avanzado	5	0	-1	3	Propia de las tropas de seguridad.
Coraza	9	0	-2	4	Propia de las tropas de seguridad de élite.
Coraza de asalto	6	0	-1	5	Muy común entre las tropas militares.
Modelo XR- 8	3	+2	+3	40	Propulsores (Vuelo a Nivel 9).
Modelo Scull 65	6	+4	+4	92	Camuflaje (tiradas para ocultarse +6), propulsores (Vuelo a NV 9). Láser en las manos (Daño 10).
Modelo Cruder II	10	+5	+5	100	Propulsores (Vuelo a Nivel 10). Láser en las manos (Daño 10).



CONCEPTO DE PERSONAJE

NOMBRE	
DESCRIPCIÓN	
MOTIVACIÓN	
PERSONALIDAD	

EXPERIENCIA

Ganada:	
Gastada:	
Restante:	

TRASFONDOS


ARMAS

NOMBRE	Modo:		Cadencia:	
	Cadencia:		Iniciativa:	
	Alcance:		Puntería	
	Recarga:		Daño:	
NOMBRE	Modo:		Cadencia:	
	Cadencia:		Iniciativa:	
	Alcance:		Puntería	
	Recarga:		Daño:	
NOMBRE	Modo:		Cadencia:	
	Cadencia:		Iniciativa:	
	Alcance:		Puntería	
	Recarga:		Daño:	

ATRIBUTOS PRINCIPALES

FUERZA		CONSTITUCIÓN	
PERCEPCIÓN		VOLUNTAD	
CARISMA		DESTREZA	
HABILIDAD		INTELIGENCIA	

ATRIBUTOS DERIVADOS

AGUANTE (CON + VOL) x6	
VITALIDAD (CON x 6)	
DEFENSA (DES+Pelea+6)	

HABILIDADES

ALERTA	3+	ATLETISMO	3+
CONCENTRACIÓN	3+	EDUCACIÓN	3+
PELEA	3+	PERSUASIÓN	3+
PUNTERÍA	3+	SIGILO	3+
ACTUAR		ACROBACIA	
ARTILLERÍA		ANIMALES	
ARTESANÍA		CONducir	
CIENCIA		CORAJE	
PILOTAR		DISPARO	
ETIQUETA		INTIMIDAR	
INVESTIGACIÓN		NAVEGAR	
LIDERAZGO		LUCHAR	
MANO TORPE		MEDICINA	
MECÁNICA		PSICOLOGÍA	
SUPERVIVENCIA		SUBTERFUGIO	

INVENTARIO


PROTECCIONES

NOMBRE	Valor:		Pena:	
	Notas:			
NOMBRE	Valor:		Pena:	
	Notas:			
NOMBRE	Valor:		Pena:	
	Notas:			

### CONCEPTO DE PERSONAJE

NOMBRE	
ESPECIE	
DUEÑO	
DESCRIPCIÓN	

### ATRIBUTOS PRINCIPALES

FUERZA		CONSTITUCIÓN	
PERCEPCIÓN		VOLUNTAD	
CARISMA		DESTREZA	
HABILIDAD		INTELIGENCIA	

### ATRIBUTOS DERIVADOS

AGUANTE (CON + VOL) x6	
VITALIDAD (CON x 6)	
DEFENSA (CON/2)	

### HABILIDADES

ALERTA	3+	ATLETISMO	3+
CONCENTRACIÓN	3+	EDUCACIÓN	3+
PELEA	3+	PERSUASIÓN	3+
PUNTERÍA	3+	SIGILO	3+
ACTUAR		ACROBACIA	
ARTILLERÍA		ANIMALES	
ARTESANÍA		CONDUCCIR	
CIENCIA		CORAJE	
PILOTAR		DISPARO	
ETIQUETA		INTIMIDAR	
INVESTIGACIÓN		NAVEGAR	
LIDERAZGO		LUCHAR	
MANO TORPE		MEDICINA	
MECÁNICA		PSICOLOGÍA	
SUPERVIVENCIA		SUBTERFUGIO	

### ARMAS

NOMBRE	Modo:		Cadencia:	
	Cadencia:		Iniciativa:	
	Alcance:		Puntería	
	Recarga:		Daño:	

NOMBRE	Modo:		Cadencia:	
	Cadencia:		Iniciativa:	
	Alcance:		Puntería	
	Recarga:		Daño:	

NOMBRE	Modo:		Cadencia:	
	Cadencia:		Iniciativa:	
	Alcance:		Puntería	
	Recarga:		Daño:	

### EXPERIENCIA

Ganada:	
Gastada:	
Restante:	

### Cabeza y hombros/ zona superior

#### Trasfondos→

Blindaje:	
PDE del blindaje (Blindaje x2)	
Total:	Actual:

### Pecho / zona frontal

#### Trasfondos→

Blindaje:	
PDE del blindaje (Blindaje x2)	
Total:	Actual:

### Espalda / zona trasera

#### Trasfondos→

Blindaje:	
PDE del blindaje (Blindaje x2)	
Total:	Actual:

### Abdomen / zona inferior

#### Trasfondos→

Blindaje:	
PDE del blindaje (Blindaje x2)	
Total:	Actual:

### Brazo derecho/ Lateral derecho delantero

#### Trasfondos→

Blindaje:	
PDE del blindaje (Blindaje x2)	
Total:	Actual:

### Brazo izquierdo / Lateral izquierdo delantero

#### Trasfondos→

Blindaje:	
PDE del blindaje (Blindaje x2)	
Total:	Actual:

### Pierna derecha / lateral derecho trasero

#### Trasfondos→

Blindaje:	
PDE del blindaje (Blindaje x2)	
Total:	Actual:

### Pierna izquierda / lateral izquierdo trasero

#### Trasfondos→

Blindaje:	
PDE del blindaje (Blindaje x2)	
Total:	Actual:

### TRASFONDOS


### INVENTARIO



