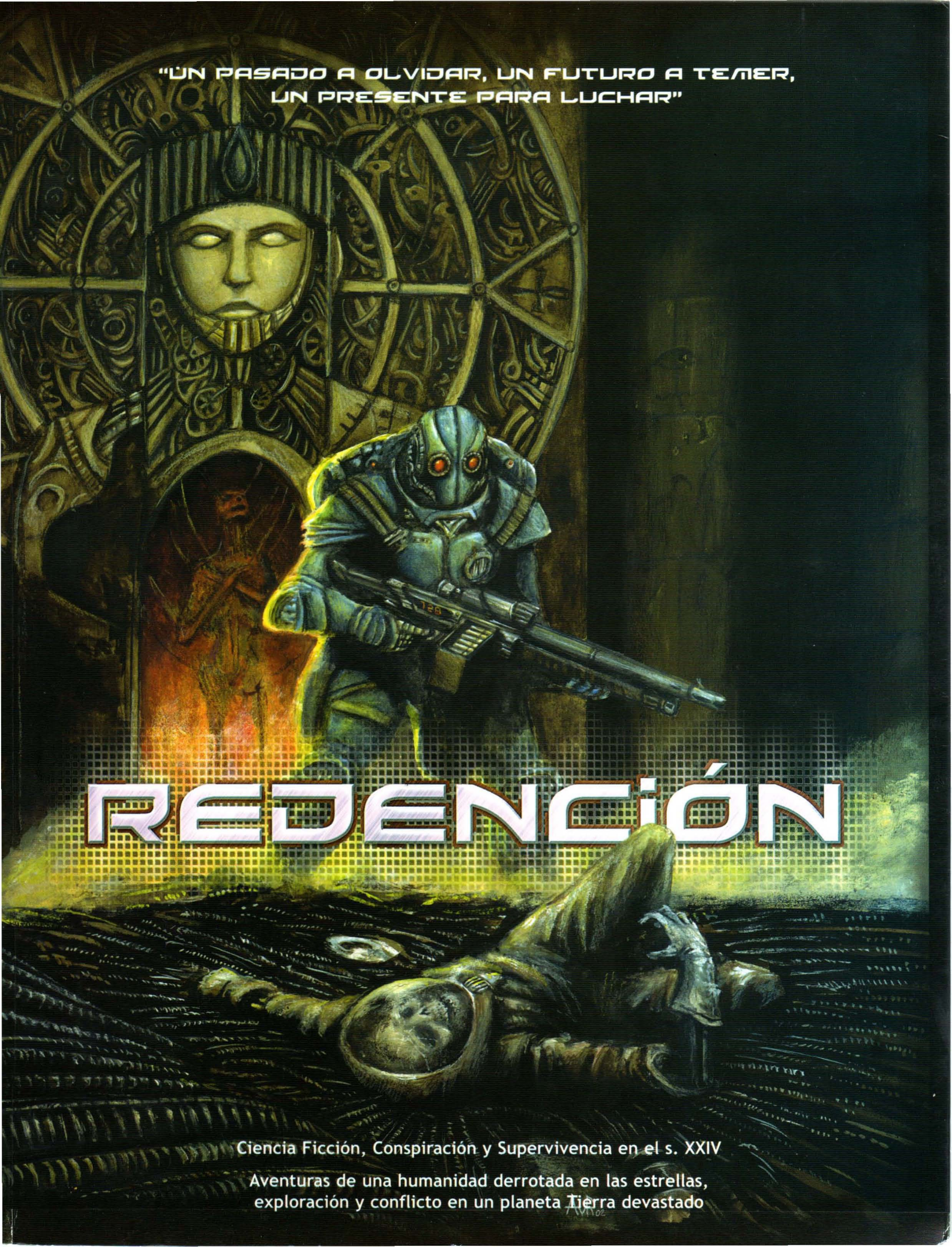
"UN PASADO A OLVIDAR, UN FUTURO A TEMER,
UN PRESENTE PARA LUCHAR"



REDENCIÓN

Ciencia Ficción, Conspiración y Supervivencia en el s. XXIV

Aventuras de una humanidad derrotada en las estrellas,
exploración y conflicto en un planeta Tierra devastado

CÓMO SE HIZO

Mirando atrás veo difícil explicar bien el "cómo se hizo", si tuviera que decir el tiempo que se ha invertido en su desarrollo tampoco podría hacerlo, se que empecé a escribir Redención JdR hace más o menos cuatro años, han habido muchos altibajos, cualquier cifra que pudiera dar no tendría sentido. El ¿por qué se hizo? es algo más fácil de explicar. Me encanta leer, me encanta escribir, me encantan los Juegos de Rol, había hecho la trilogía de fancines "La Pluma Negra", participé en la fundación de Libros Ucronía, había sido coautor de Anno Domini, fue precisamente durante el desarrollo de Anno Domini cuando empecé a acariciar el deseo de realizar un libro básico tal y como yo lo veía. El trabajo en equipo nunca te deja la libertad que tiene hacerlo en solitario, a mi me fascinaba la idea de afrontar el desarrollo de un libro básico de rol en su conjunto; mecánica de juego, creación de Personajes, ambientación, ilustraciones, maqueta, etc., me atraía la idea de crear un "todo" que encajase.

La temática surgió sola, de entre todas las ambientaciones que hubieran podido surgir dio la casualidad que en ese momento estaba leyendo Marte Rojo y acababa de comprarme un suplemento para La Llamada de Chuthulu, el Delta Green, su manual básico y el Count Down. A partir de ahí todo empezó a dar vueltas, las tramas ocultas del Delta Green me encantaban, quería algo así para el juego, un trasfondo oculto que los personajes tuvieran que ir descubriendo poco a poco, misterio e investigación. La estética de ciencia ficción realista de Marte Rojo, donde se narra la conquista de Marte no para dentro de cinco o diez años, sino para el fin de semana que viene en la CNN, me atraía muchísimo. Quería intentar captar esa sensación de ciencia, no de ciencia ficción, para envolver todo el juego. Así pues comenzó Redención JdR, del deseo de hacer un básico, de una novela apasionante y de una ambientación de La Llamada de Cthulhu.

Al principio no lo sabía, o si lo sabía y no era consciente, pero nada más empezar me fui dando cuenta de la infinidad de libros, revistas, documentales, películas, que tratan acerca de extraterrestres, que viven entre nosotros, que nos visitan o han visitado, etc. Hay más gente de la que nunca pude imaginar que cree firmemente en las relaciones de antiguas culturas como la egipcia y la azteca con seres de otros planetas, existen señales por todos lados, hay quienes las ven, y quienes piensan que son cosas de chiflados, pero el caso es que los datos, las posibles pruebas, están ahí y he intentado reflejarlas en Redención JdR.

¿Crees que estamos solos en el Universo?

¿Crees que alguna vez seres de otros planetas han podido visitarnos?

¿Crees que algún gobierno tiene información real sobre seres de otros planetas?

¿Crees que alguna vez llegaremos a colonizar el espacio, a viajar a las estrellas?

Son este tipo de preguntas sobre las que se establece el futuro que se plantea en Redención JdR, la carrera espacial me ha atraído desde niño y Stanley Robinson con Marte Rojo me dio el empujoncito, que como ya he dicho, marco el camino de este libro.

A la hora de plantearse el sistema a introducir en Redención, lo hice pensando que tenía que intentar cumplir con varios requisitos básicos: realismo, jugabilidad y sencillez.

Considero que un sistema es realista cuando la muerte es una amenaza real en el juego, cuando el transcurso de tiempo, el movimiento, etc., están planteados en consecuencia, cuando lo qué pueden o no pueden hacer los Personajes es asimilable fácilmente por la imaginación de los jugadores, etc.

Entiendo que la jugabilidad implica unas reglas manejables, en cuanto a cantidad y profundidad, un Personaje visualizable y bien definido, facilidad para llevar a cabo todo tipo de acciones, etc.

De las tres características básicas que he mencionado, considero que la sencillez de aprendizaje es algo básico en los JdR de hoy en día. En Redención JdR ha primado sobre el realismo. Si juntamos la competencia que tenemos con respecto a juegos de ordenador, consolas y demás alternativas de ocio de fácil acceso y carácter audiovisual, junto al hecho que los usuarios de Rol suelen ser fieles a sus juegos habituales y es difícil provocar el cambio, tenemos la necesidad de realizar juegos con sistemas que sean a la vez completos y sencillos. La búsqueda de esa sencillez es la que hizo optar por un sistema de Atributo más Habilidad, una sola escala en el juego para todos los valores (de uno a diez), utilizar un solo dado de veinte caras para todas las tiradas del juego, la que impulsó que el sistema girase en torno a un único motor, con las diferentes tablas y reglas relacionadas por una misma mecánica, etc.

Espero que disfrutéis tanto jugando y leyendo Redención JdR como yo lo hice creándolo. Mucha de la información que el libro ofrece de carácter histórico, arqueológico, etc., está sacada de medios actuales de amplia difusión, se puede o no puede creer en ella, pero lo que es cierto es que hay miles de personas que si creen y que medios de comunicación especializados por todo el planeta hacen eco de la misma.

JUAN A. HUERTA

REDENCIÓN

CRÉDITOS

AUTOR
Juan Antonio Huerta Domínguez.

MATERIAL ADICIONAL
Apéndice d20:
Miguel García de la Fuente "Orphebus".

ILUSTRACIONES
Alejandro Villén Real, Juan Manuel Espinosa Bonilla.

MAQUETACIÓN
Javier Pérez Calvo.

COLABORADORES
Alejandro Sánchez Alarcón.
Marcos López López.
Angel Paredes Colmenar.
Francisco de Borja Mouttet Zamora.
Luis Moreno Ortí.

EDITOR
José M. Rey.

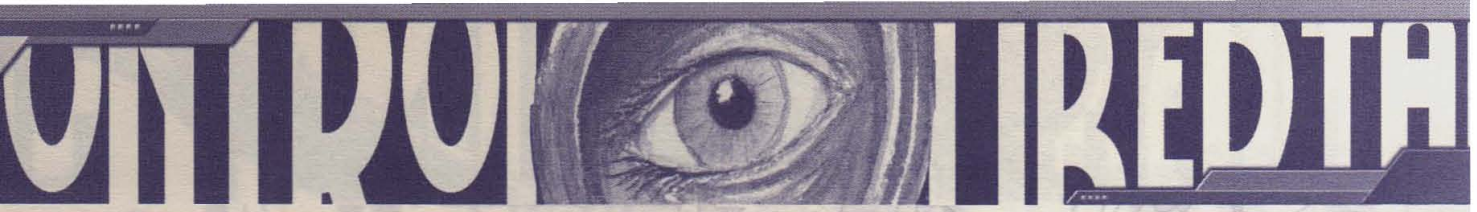
edge

Edge Entertainment
Sta. Clara 35 2B
41002 Sevilla / España
www.edgeent.com

Redención; un futuro a temer, un pasado a olvidar, un presente para luchar es © 2004 Juan Antonio Huerta Domínguez y está publicado bajo licencia por Edge Entertainment. "Redención; un futuro a temer, un pasado a olvidar, un presente para luchar" es una marca registrada de Juan Antonio Huerta Domínguez. Todos los derechos reservados. La reproducción de esta obra por cualquier medio sin permiso escrito de la editorial, a excepción de breves fragmentos usados para comentarios de juego, queda expresamente prohibida. Respetar los derechos de propiedad intelectual de los creadores y editores de este juego, les permitirá traeros en el futuro más juegos fantásticos.

La editorial permite fotocopiar para uso exclusivamente personal las páginas 238, 239, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 262, 263, 299, 300, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309 y 310.

ISBN.: 84-95830-42-6



ÍNDICE DE CONTENIDOS

CAPÍTULO 1; TODA HISTORIA TIENE UN COMIENZO 6

Bienvenido al mañana, abra sus ojos y contemple sin asombro lo que nos depara el futuro.

CAPÍTULO 2; UN PASADO QUE LLAMA A NUESTRAS PUERTAS 14

Historia de la humanidad en el espacio, textos sacados de la enciclopedia Darkan, publicados en el 2384 por la Universidad Complutense de Marte.

CAPÍTULO 3; UN PRESENTE PARA LUCHAR 28

Sociedad y República. Conozca la vida del ser humano de nuestro siglo. Datos emitidos por el Canal 6, premio al mejor documental divulgativo del año.

CAPÍTULO 4; UN UNIVERSO MUY CERCANO A EXPLORAR 60

El Sistema Solar, Guía Espacial Marson, información recopilada por la Doctora Mariet del Instituto Tecnológico de Huo Hsing.

CAPÍTULO 5; ELECCIÓN Y DESTINO 82

Orientación familiar y laboral en el s. XXIV, ¿qué busca para su futuro?

CAPÍTULO 6; SELLO Y USO DE LA HUMANIDAD 116

Conozca hasta donde puede llegar, conozca de lo que es capaz con la herramienta adecuada, compre elegante, compre S-mart.

CAPÍTULO 7; MARCANDO LA BARAJA 154

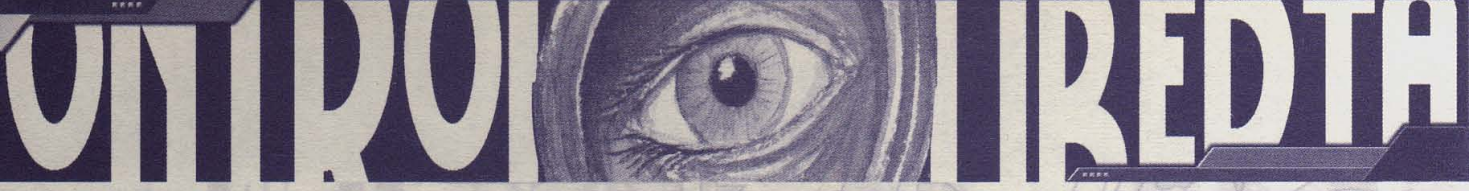
¿Es Ud. un recién llegado?, ¿quiere aprender a manejarse en nuestro siglo?, está en el sitio adecuado, no dude en preguntar aquello que no entienda.

CAPÍTULO 8; ENTRE BASTIDORES 194

No sea curioso, hay cosas que es mejor no saberlas, yo estuve allí, yo las vi, le aseguro que hubiera preferido no haber estado, que hubiera preferido no haberlas visto.

CAPÍTULO 9; APÉNDICES 238

Utilidades de ayuda. La vida en la República Solar es dura, estas utilidades aquí seleccionadas intentan hacérsela más sencilla, recuerde, Ud. marca la última norma.



Agradecimientos

Este libro ha sido el resultado de dos pasiones, mi pasión por escribir y mi gran afición por los juegos de rol. Cuando pensé a quien dedicar el libro, a quien darle las gracias por su ayuda, surgieron muchísimos nombres, porque ha habido muchos, sin saberlo, sin quererlo, que han configurado "Redención; un pasado a olvidar, un futuro a temer, un presente a luchar" tal y como es.

- En primer lugar querría agradecérselo a mis padres; a mi madre, porque ha sido siempre ella quien me ha empujado hacia el fascinante mundo de la lectura, a mi padre, porque nunca ha entendido esta afición mía y siempre, a su manera, me ha apoyado.
- Alex, por estar ahí siempre, por una ayuda inestimable en un hobbie que no compartes.
- Ángel, por tu entusiasmo y dedicación.
- Borja, por ser una auténtica bomba de ideas.
- Darío, por tu dedicación, por insistir tanto en lo fundamental.
- Luis, por aguantar rollos interminables que nada tenían que ver con el D&D.
- José Manuel, porque muchos contactos surgieron gracias a ti, porque inestimables consejos han estado siempre que los he necesitado, por tu apoyo y confianza. El mundo de los Juegos de Rol en España es muy diferente desde que entraste en escena.
- Miguel, por tu dedicación y confianza al trabajar con alguien que no conoces, por tu seriedad y profesionalidad en un sector con muy pocos profesionales.
- Marcos, trabajador incansable y una colaboración sencillamente genial.
- Javi, fui muy pesado con la maquetación, mil perdones y enhorabuena.
- Nacho, los bombardeos son para evitarlos no para apuntarse, muchas gracias.
- Emilio, sencillamente una persona y amigo genial.
- Manuel y Antonio, ese año de vorágine creativa con el Anno Domini, para mi es inolvidable, lo disfruté de veras, siento que hayamos acabado por caminos diferentes.
- Eduardo, Víctor, Verónica, Toni y Gonzalo, con vosotros se afiló la pluma.
- Natalia, todo tiene otro significado desde que te conocí, gracias por centrarme, gracias por empujarme a escribir, gracias por tu apoyo constante, gracias por ayudarme a verlo todo de otra forma.

Supongo que quieres respuestas.

¿No es así?

Pues bien, seguramente seré el bien nacido menos indicado para dártelas.

Aunque eso sí, puedes estar seguro que soy el único que encontraras dispuesto a perder su tiempo filosofando con engendros como vosotros.

Joder, no me mires así, cómo quieres que te llame si ni siquiera tienes nombre.

Vale, perdona, pero por muchos que seáis no consigo acostumbrarme, mierda, sigo creyendo que... bueno, da igual, sigamos con lo nuestro.

Quieres respuestas. ¿Y quien no en esta cloaca que nos rodea?

¿Quién eres? ¿a dónde vas? ¿qué te tendrá deparado el futuro? Perdona que me ría, pero todos hacéis la misma puta pregunta, y que coño, ¿te crees que no me despierto cada maldita mañana preguntándome lo mismo?

En fin, bueno, quieres respuestas.

La época dorada de la humanidad comenzó aproximadamente a finales del tercer siglo del tercer milenio. Colonizábamos estrellas, en la Tierra reinaba la paz... Qué demonios, al parecer se vivía como en un infernal cuento de hadas.

Hubo un encuentro, dos galaxias y pico más allá... ¿qué más allá donde? ¡Yo que se!, joder consulta una carta no me toques las..., bueno, vale, no me pongas esa cara, tendré más paciencia.

El caso es que hubo un encuentro, una de nuestras naves, docenas de las suyas. Te puedes imaginar. Pues no, te imaginas mal, no estalló el caos, al menos no todavía. Se tardó un poco pero aprendimos a comunicarnos, nos comunicamos y aprendimos. Aprendimos mucho, demasiado...

Ellos nos enseñaban, no nos pedían nada a cambio, si, lo se, al final por todo se acaba pagando tarde o temprano.

Nos daban acceso a una tecnología que a duras penas lográbamos asimilar, estuvimos así creo que unos veinte años. Nosotros también les enseñábamos algo, no grandes cosas pero algo. Eso sí, la máquina nos la guardamos para nosotros. Que qué máquina, no seas impaciente joder, todo a su tiempo.

Pues como te decía, al final todo se paga y nosotros pagamos doble. Al parecer eran fugitivos, perdedores de una guerra que ni nos tocaba ni nos importaba, pero tenías que haberlos visto... ¿Yo?, no, no, yo no los vi, en docs de historia y eso. Armaron la puta bola de barro verde hasta los dientes, un par de siglos sin guerras ya les parecía mucho y creían que ya era hora de meterse en una. No, joder, pareces tonto, ese no fue el motivo, creían que les debíamos algo, que les teníamos que devolver de alguna forma esos años de ayuda desinteresada. Desinteresada, ¿no?, pues no, desinteresada no. Nos utilizaron, a todos, a las colonias, a la Tierra, a todos.

No teníamos ni la más pajorera idea de por que íbamos realmente a la guerra, pero fuimos, vaya que si fuimos, toda la maldita capacidad industrial de la humanidad dedicada con un único propósito, el Propósito decían los informativos de entonces.

Llegaron, ¿la fecha?, no creo que importe, mejor olvidarla, pero supongo que la podrás buscar por ahí, a mi nunca me preocupó y desde luego que nací bastante después. El caso es que llegaron y arrasaron, seis días tardó el Señor en crear la Tierra, a ellos no les llevó ni seis putas horas cargársela.

¿Nuestros amigos? ¿los del encuentro?, ¿los innombrables Ki-engir?, pues nos dejaron ahí, solos, en el último momento desaparecieron, ¿dónde?, mejor no saberlo para no tener la tentación de ir a buscarles...

Bien, esa es la historia.

Joder, me estoy cansando, ¿otra pregunta?, engánchate a una base de datos y busca tu las respuestas.

¿Qué quien eres? Me temo que no tengo contestación para eso, no una imparcial vamos, solo tu podrás encontrar respuesta a esa pregunta. Y la verdad, no creo que te guste...

Bienvenido al mañana, abra sus ojos y contemple sin asombro
lo que nos depara el futuro

CAPÍTULO 1:
TODA HISTORIA TIENE UN COMIENZO

QUÉ ES UN JUEGO DE ROL

Un Juego de Rol es en líneas generales un juego de mesa en el que el tablero y las fichas se encuentran en la imaginación de los Jugadores. Podríamos definirlo también como literatura o teatro interactivo, ya que los jugadores interpretan un papel para el que no hay guión establecido. Esto se lleva a cabo mediante la representación en puntuaciones numéricas de las Habilidades que determinado Personaje posee, puntuaciones que nos sirven para resolver situaciones de conflicto mediante tiradas de dados.

En un Juego de Rol hay dos tipos de Jugadores, el Director de Juego y los Jugadores propiamente dichos. El Director de Juego es el que trama y prepara la historia a jugar, los Jugadores son los que interpretan los Personajes que viven imaginariamente esa historia.

Los Juegos de Rol se componen de una parte de trasfondo y una parte de reglas. La parte de trasfondo te explica el universo o ambientación donde va a desarrollarse la historia a interpretar por los Jugadores (ciencia-ficción, histórico medieval, contemporánea, etc.). La parte de reglas te explica como crear Personajes para interpretar esa historia (definiendo los conocimientos, cualidades físicas, personalidad, etc. de cada Personaje con el que vayamos a jugar), a la vez que te muestra como resolver situaciones de conflicto (resolver como escalo una pared, cómo reparo una máquina, cómo consigo controlar un avión a punto de estrellarse, etc.).

No hay ninguna manera mejor o peor de jugar a un Juego de Rol, hay quien centra más el desarrollo de la partida en la interpretación personal del Personaje y a quien le gusta más la acción representada mediante las reglas y tiradas de dados. Si cada posición fuera un extremo, entre medias tendríamos infinitas posibilidades.

Para jugar a un Juego de Rol no hace falta más que papel, lápices, unos cuantos dados y de entre tres a seis amigos alrededor de una mesa. Redención Juego de Rol se juega con dados de veinte caras.

EJEMPLO DE PARTIDA

Juan (Director de Juego): Estáis reunidos para un briefing en las oficinas centrales del Gabinete de Seguridad del espaciopuerto. A través del ventanal que ocupa todo el fondo de la sala veis con claridad el puerto espacial, con más de una docena de lanzaderas embarcando y desembarcando pasaje y carga. Vuestro oficial al mando, el teniente Pulver, os está dando instruc-

ciones rutinarias acerca de las distintas tareas a acometer durante el día de hoy; revisar los controles de equipaje de las pasarelas F y G, acompañar a un senador que viene de Schiaparelli y estará aquí en apenas diez minutos desde la nave que lo trae a la escolta que lo recoge a la salida del espaciopuerto, investigar un pequeño hurto, acudir a las 12:00 a la entrada 22 a reforzar los equipos antidisturbios que controlarán la realización de una manifestación por parte del Movimiento Nueva Humanidad, y un largo e interminable etcétera.

El día parece que va a ser igual de monótono que siempre, el teniente Pulver habla y habla sin parar cuando de pronto una tremenda explosión os sacude en vuestros asientos, las luces parpadean para finalmente apagarse, al teniente Pulver parece golpearle un cascote que se desprende del techo y cae al suelo, las luces de emergencia empiezan a funcionar así como la alarma de incendios.

¿Qué hacéis?

María (agente Hernán): Yo estaba sentada al lado del teniente, así que me acerco a ver su estado, le tomo el pulso y demás y le hablo para ver si me oye.

Luis (agente Roberts): Intento acceder mediante mi ordenador personal al sistema de control de emergencias, para ver donde se ha producido la explosión.

Carlos (agente Olaffson): ¿Está solamente herido el teniente?, ¿cómo se han caído los cascotes?, ¿quiere eso decir que la explosión la hemos notado encima?, ¿debajo?, bueno, yo me acerco a la puerta y me asomo a ver que se cuece en el pasillo.

Alejandro (agente Alarcón): ¿La explosión ha sonado como si fueran explosivos o cómo algún tipo de accidente?, ¿se oyen gritos o algo?, yo también intento acceder al sistema de control de emergencias mediante mi ordenador, por si acaso el agente Roberts no lo consiguiera.

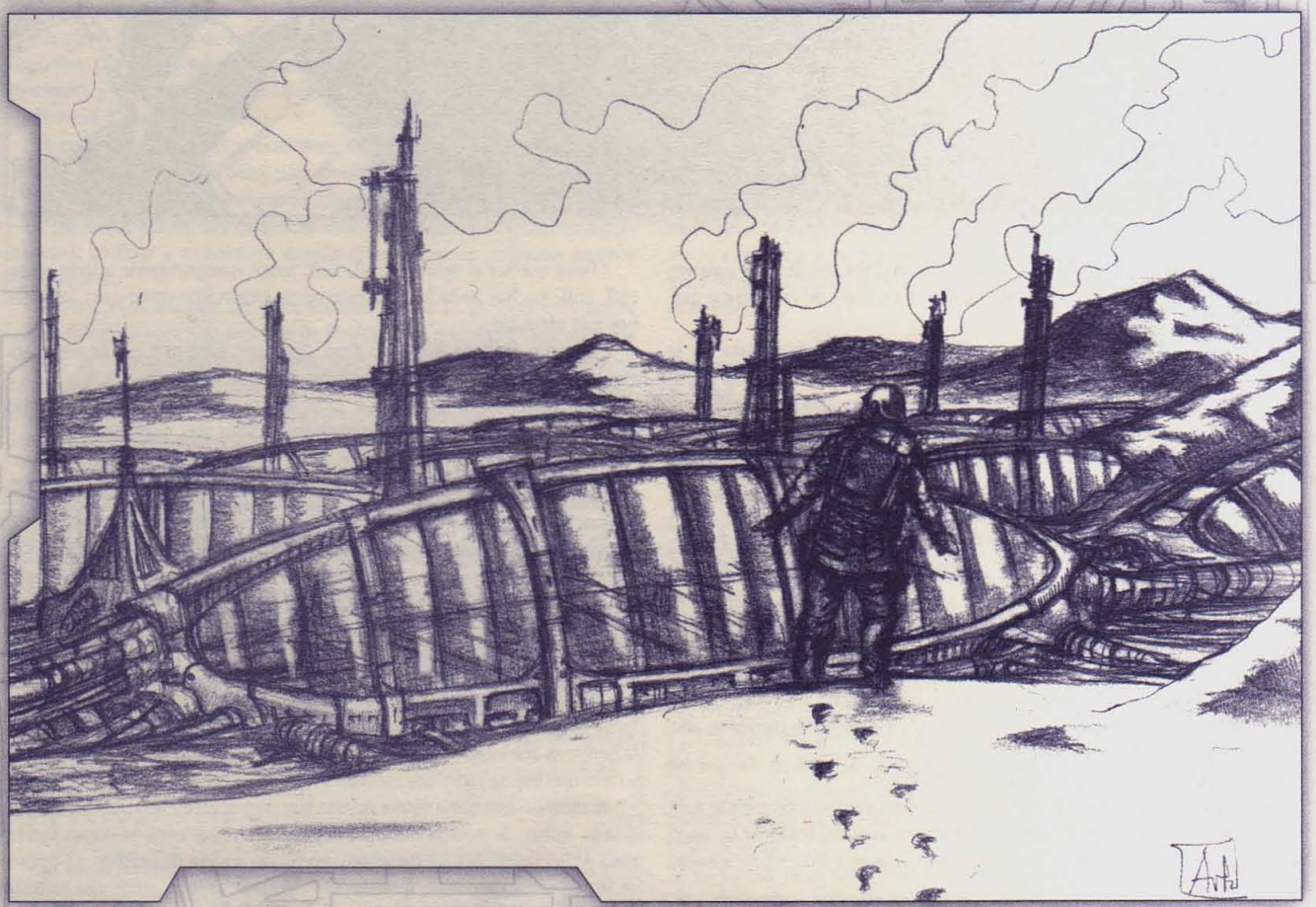
Juan (Director de Juego): Bueno, veamos, en este caso no tiene importancia quien actúa primero, así que os voy contestado en el orden que habéis hablado.

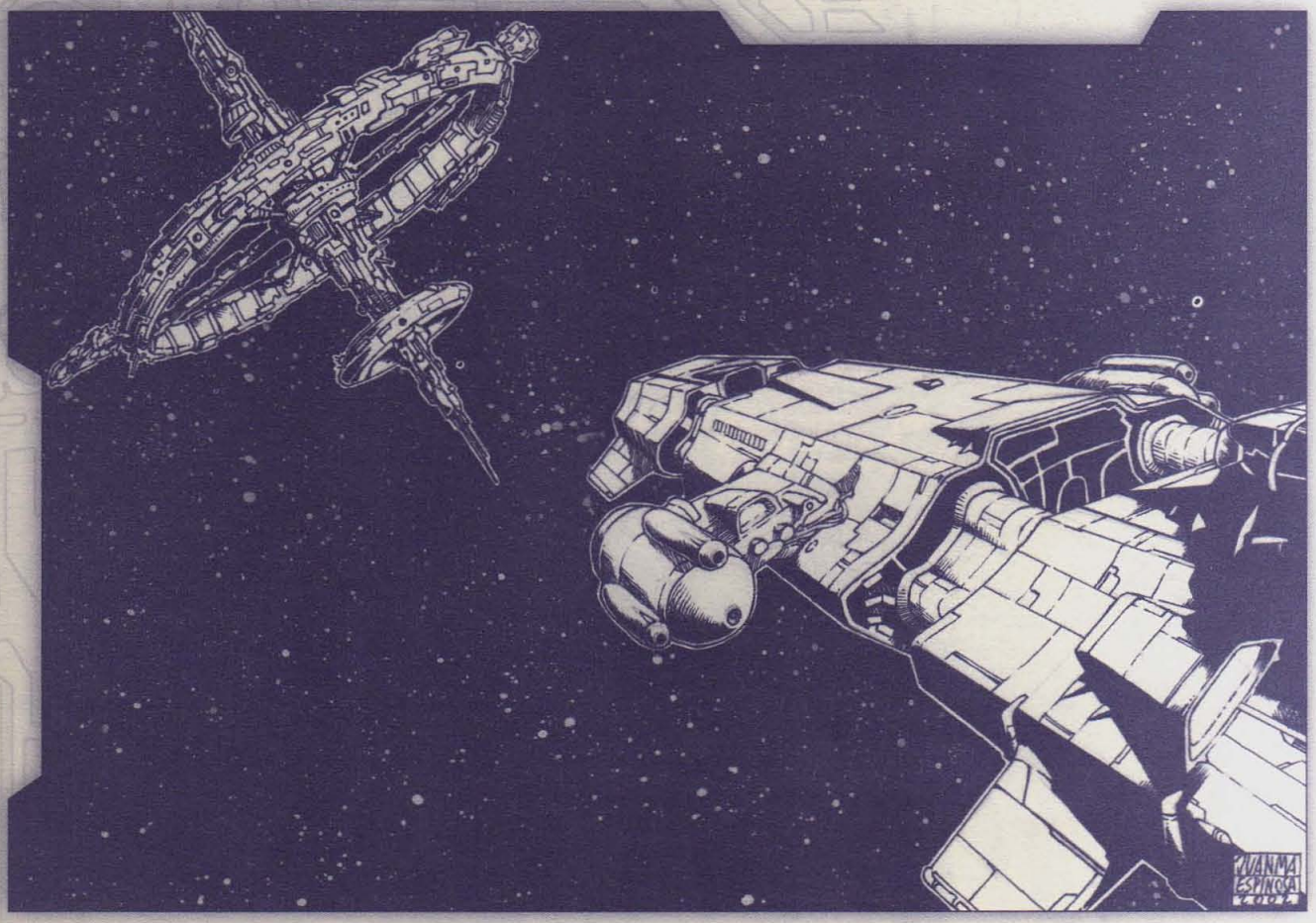
María, te acercas al teniente y ves que ha recibido un fuerte golpe en la nuca, sangra un poco, pero no parece que este muy mal, de hecho no está inconsciente sino muy atontado, intenta balbucear algo que no entiendes.

Tanto Roberts como Alarcón no logran acceder al sistema de control de emergencias, parece estar saturado y no responde.

Carlos, en la sala solo estabais vosotros y el teniente, y afortunadamente solo el teniente parece estar herido. La explosión parece haberse producido en las propias instalaciones del Gabinete de Seguridad, pero ahora mismo no sabrías decir de donde provenía. Al abrir la puerta te encuentras que el pasillo está lleno de humo y gente que como tu está saliendo a ver que ha ocurrido.

Alejandro, la explosión ha sido eso, una explosión, no sabes nada más por el ruido ni por la onda expansiva, pero lo que si sabéis es que ha sido tremendamente potente.





María (agente Hernán): Hago un Chequeo de Primeros auxilios para ver si consigo reanimar al teniente Pulver, utilizo el botiquín de emergencia que hay en los lavabos.

Luis (agente Roberts): Realizo un Chequeo de Informática para ver si encuentro alguna ruta de acceso.

Carlos (agente Olaffson): Vuelvo a cerrar la puerta, ¿hay mascarillas de emergencia o equipo de algún tipo en la sala donde nos encontramos?

Alejandro (agente Alarcón): Me acerco al ventanal, ¿se ha notado la explosión en el espaciopuerto?

Juan (Director de Juego): Alejandro, el espaciopuerto parece no haber sido afectado, la gente mira y señala en dirección a las instalaciones del Gabinete de Seguridad, pero por ahora no parece que vaya a cundir el pánico ni nada por el estilo.

Luis, logras acceder al sistema de control de emergencias, la explosión se ha producido en el centro de control de las oficinas del Gabinete de Seguridad en el espaciopuerto, se ha provocado un pequeño incendio, los sistemas de emergencia parecen funcionar correctamente, (para obtener esta información Luis habría superado con éxito el Chequeo correspondiente mediante una tirada de dado).

Luis (agente Roberts): Leo en alto la información.

Juan (Director de Juego): María, Hernán logra (después de superar mediante una tirada de dado el Chequeo de Primeros auxilios) reanimar un poco al teniente Pulver, este, que parece haber oído al agente Roberts informaros os dice:

"Tiene que ser el senador, coff, coff, tenéis que protegerle a toda costa, coff, coff, no hay nada lo suficientemente importante como para justificar hoy este atentado..."

Alejandro (agente Alarcón): Pero, ¿por qué sabe que es un plan para atentar contra el senador y no un simple accidente?

Juan (Director de Juego): De pronto, otra explosión, si cabe aún más fuerte que la anterior, sacude el suelo bajo vuestros pies, ¿qué hacéis?

REDENCIÓN JDR

Redención es un Juego de Rol en el que toma forma el futuro de la humanidad en el año 2387. Una época en la que el ser humano había conquistado las estrellas para acabar siendo expulsado de ellas.

En Redención Juego de Rol los Jugadores interpretan Personajes miembros de una sociedad tecnocratizada en extremo que se encuentra en continua lucha por la supervivencia. Una sociedad enfrentada a sus propias miserias y a la continua amenaza de una frontera, el espacio, antaño soñada por muchos y de la que hoy se lucha por escapar.

El universo que toma forma en este libro nos muestra las relaciones de un pasado lejano, de nuestra historia antigua, de civilizaciones olvidadas con el paso de los siglos, con un presente y un futuro repleto de peligros. El Egipto de los faraones, la cultura sumeria, el misticismo hindú,..., todo ello se rela-

ciona con el porqué de la existencia humana y las claves de las que dependerá su supervivencia.

Redención es un juego de supervivencia, de supervivencia espacial. El ser humano es un exiliado en un entorno, el espacio, que no puede aceptarle y con el que lucha día a día. Un planeta antaño llamado hogar, la Tierra, está repleto de peligros y amenazas acechándonos en nuestra ilusión por regresar a él. Los pocos humanos supervivientes de la catástrofe que supuso tener que abandonar la Tierra a su suerte (apenas doce millones), se han organizado en colonias en el Sistema Solar, pero las luchas internas carcomen esta sociedad del s. XXIV. Por si lo anterior fuese poco, la amenaza alienígena es real y preocupante...

EL AYER...

La humanidad, en la tercera década del siglo XXI, después de la Tercera Guerra Mundial, comenzó una carrera espacial que la llevo a un profundo conocimiento del espacio, a establecer bases en planetas de nuestro sistema solar y a colonizar Alpha Centauri y Vega.

La Luna acabó convirtiéndose en un importante puerto espacial, Marte fue terraformado y usado como base de pruebas para paliar los excesos de población de la Tierra, en los anillos de Saturno, en Júpiter, en el cinturón de asteroides y otros planetas se establecieron colonias y bases, se construyó la estación espacial Redención, se consiguió la curvatura del espacio, los agujeros de gusano, que hicieron al hombre entrar en una nueva era y emigrar masivamente a las estrellas.

En pleno desarrollo de los asentamientos terranos en Vega y Alpha Centauri, con terraformaciones de planetas de características similares a Marte concluidas y con millones de hombres y mujeres abriendo paso a una nueva humanidad, hubo un contacto.

El contacto, con seres procedentes aparentemente de la constelación Orión y que como tantas otras para nosotros simplemente era un número y una lucecita en el espacio, ocurrió sin previo aviso. Pese al lógico revuelo y alarma social inicial, dio comienzo una de las épocas doradas de la humanidad, gloriosa y tristemente dorada dicen ahora no sin razón muchos historiadores.

Durante años, más de un siglo, los amantes de la ufología y lo oculto habían divagado acerca de multitud de fenómenos y relaciones entre antiguas culturas de nuestra historia y visitas de seres de otros planetas. Bien, muchos de ellos se convirtieron en auténticos profetas, el ridículo y distanciamiento al que habían sido sometidos por gran parte de la sociedad durante todo este tiempo paso rápidamente a la admiración y reconocimiento.

Los Ki-engir eran una raza de apariencia y semejanza humana, viajaban en gigantescas naves colmena y se ofrecieron y pidieron permiso para establecerse junto a nosotros en el Sistema Solar, una pausa en su ruta, una pausa decían para abastecerse de Helio (al parecer clave en su tecnología) y partir al cabo de quince o veinte años. Obvia decir que las diferentes naciones, de la Tierra y sus colonias, entraron en un profundo debate. La raza humana ha sido por naturaleza, durante siglos, desconfiada, el miedo a lo desconocido imperó en las primeras reuniones. Sin saber realmente el porqué, se acabó dando permiso a las miles de naves que formaban la colmena para abastecerse de Helio en las atmósferas de Urano y Neptuno, a un ritmo de extracción que supondría la permanencia de los Ki-engir en nuestro sistema durante veintitrés años.

Fue nuestro primer error.

Los Ki-engir resultaron ser una raza extremadamente generosa, pagaron el Helio con ingentes cantidades de información de nuevas tecnologías; informáticas, biológicas, pero principalmente energéticas y acerca del desarrollo de potentes Inteligencias Artificiales. Increíblemente agradecidos, y sabiendo que aparentemente podrían coger todo el Helio que quisieran sin poder nosotros hacer nada para evitarlo, no nos preguntamos el porqué de su generosidad.

Fue nuestro segundo error.

Hubo un segundo encuentro, esta vez las cosas fueron algo más difíciles. Nadie sobrevivió para narrar lo ocurrido.

Los Ki-engir nos dieron una triste explicación, casi como si fuéramos niños, acerca de una malvada raza por la cual eran perseguidos a raíz de una gran guerra que llevaba durando ya varios milenos, una guerra que buscaba su exterminio. Pidieron nuestra ayuda, suplicaron nuestra indulgencia por habernos ocultado tan vital información... Lamentablemente les creímos y decidimos unir nuestras fuerzas en algo que los medios de comunicación de la época apoyaron alegremente como el Propósito. Fue nuestro tercer y último error.

Gracias principalmente a las nuevas tecnologías facilitadas por los Ki-engir procedimos a una carrera armamentística de dimensiones hasta entonces desconocidas para la humanidad.

Hubo un tercer encuentro en los límites de nuestro sistema, los Ki-engir nos abandonaron tan rápido como habían llegado y, en apenas meses, los Hijos de Ra, como entonces los conocimos, arrasaron a una humanidad en la cúspide de su esplendor. La practica totalidad de nuestras bases en diferentes planetas de nuestro sistema fueron destruidas, las colonias de Marte sufrieron daños en un noventa y seis por ciento, el faraónico IKS que ayudaba a crear los agujeros de gusano con los que nos comunicábamos con Alpha Centauri y Vega fue reducido a poco más que polvo espacial por nuestras propias naves para evitar su captura, la Tierra fue completamente arrasada. Solo permanecieron intactos, sin que nunca se haya sabido el motivo real, la práctica totalidad de los asentamientos lunares y la estación espacial Redención.

Tan rápido como vieron, llegaron y vencieron, los Hijos de Ra nos abandonaron sumidos en la destrucción, apenas nos dedicaron un suspiro de su existencia para continuar su aparentemente eterna persecución de los Ki-engir. Dejaron a una humanidad enfrentada al reto de evitar su exterminio...

HOY...

Sesenta años después de lo que muchos denominarían el Apocalipsis la humanidad lucha por resurgir de entre sus cenizas.

Como humanidad organizada tan solo quedan los habitantes de Redención (una gigantesca estación espacial en orbita alrededor de la Tierra), los asentamientos lunares y restos de las colonias marcianas. Estos restos, de una civilización a punto de rozar la extinción, apenas suman los doce millones de habitantes y llevan organizados la últimas cuatro décadas en el llamado Congreso de Emergencia Terrano (CET), órgano de gobierno de la nación constituida sobre las cenizas de la Unión Federal de Naciones (organismo supranacional que aglutinaba a la humanidad hasta el Día del Éxodo), nación hoy en día denominada República Solar.

Los contactos con Vega y Alpha Centauri se perdieron con la destrucción del Ingenio de Karl Schwarzschild que orbitaba alrededor de Plutón y nos permitía comunicarnos con nuestras estrellas vecinas. Desde el fatídico día en que los Hijos de Ra entraron en el Sistema Solar nada más se ha vuelto a saber de ellos.

La vida de estos supervivientes pasa por redescubrir y aplicar la tecnología tan comúnmente utilizada hace menos de un siglo. Tecnología clave para la

supervivencia de Redención y las bases lunares, clave para poder por fin acabar la terraformación de Marte y buscar un nuevo Edén para una humanidad hundida.

Los peligros siguen siendo muchos a parte del nada sencillo hecho de la lucha por la supervivencia. Desde el principio de los tiempos la humanidad se ha caracterizado por estar en continuo conflicto, la humanidad del año 2387 no resulta ser diferente y las luchas intestinas son una constante. Diferentes grupos de poder pugnan en el CET por imponer sus criterios, varias sectas apocalípticas generan terror y caos, hay quien cree que los Hijos de Ra no nos han abandonado... El futuro es una oscura incógnita y el presente una auténtica pesadilla.

Jugando a Redención

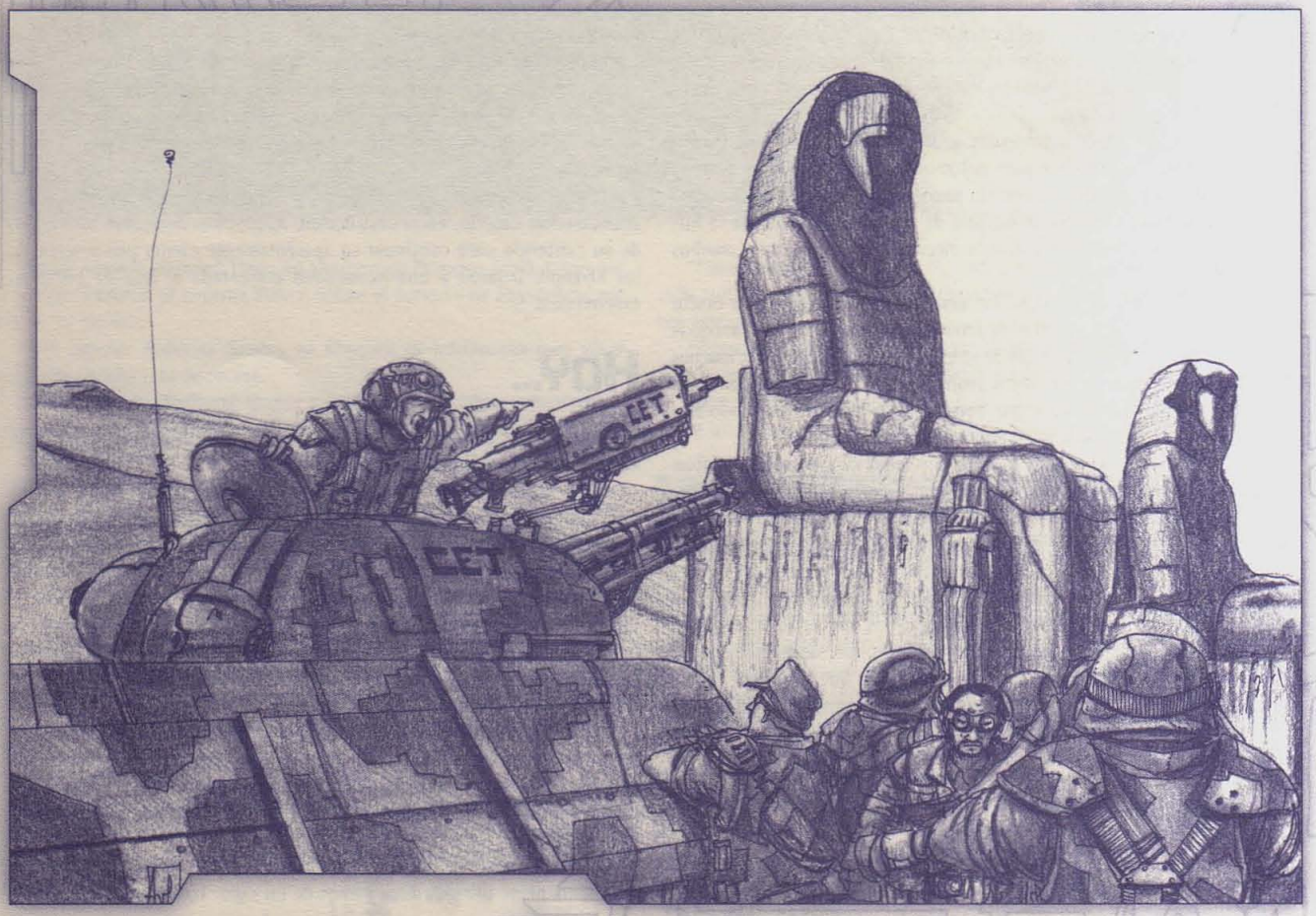
En Redención JdR los Jugadores tienen a sus Personajes viviendo en un tenebroso e incierto mundo en el que la lucha por la supervivencia de la raza humana es la realidad presente en la mente de todos.

Redención ofrece un universo en el que la humanidad se encuentra enfrentada a amenazas internas y externas. Un universo que mezcla la fascinación que nos despiertan antiguas culturas repletas de misterios (egipcia, sumeria, hindú, el abanico mesoamericano) con una ambientación apocalíptica de ciencia ficción. Investigaciones arqueológicas 2387 años después del nacimiento de Cristo, exploración espacial ambientada con ciencia ficción dura, oscuras tramas políticas, el redescubrimiento de un planeta Tierra que lleva décadas sin que la humanidad superviviente organizada se haya preocupado por él. ¿Qué podrán encontrar los Personajes en unas instalaciones secretas olvidadas en un Moscú destruido y abandonado durante más de medio siglo?, ¿qué podrán encontrar en una misión arqueológica al área 54?, ¿qué tienen que ver antiguos jeroglíficos de la pirámide de Keops con el desarrollo de un motor de fusión?...

Los PJs, por norma general, tomaran el papel de agentes del CET (Congreso de Emergencia Terrano), entidad bajo la que se aglutina el gobierno de esta desesperada humanidad. En su calidad de agentes del ente gobernante los PJs se verán enfrentados a todo tipo de retos y enemigos. El hecho de tener una afiliación clara al servicio del gobierno hará que los Personajes se encuentren en el centro de los diferentes acontecimientos que vayan sacudiendo la convulsa situación política de la República Solar, estar en el centro de esos acontecimientos tendrá todo tipo de consecuencias, la popularidad muchas veces puede ser peligrosa...

Los Jugadores, a parte de tener a sus personajes al servicio del CET, podrán también jugar interpretando individuos gestados artificialmente, con capacidades humanas potenciadas por obra y milagro de la ingeniería genética. Serán lo que comúnmente se conoce como GENs.

Lo anteriormente mencionado es el nivel por defecto del juego, una vez familiarizados con su ambientación y dinámica los Jugadores podrán escoger jugar con agentes libres de cualquier facción, profesión o ideología que deseen.



Como conclusión, en **Redención Juego de Rol** podrás:

- Sumergirte en un universo de Ciencia Ficción dura en el s. XXIV. Vivir aventuras de corte espacial realista; naves sin gravedad, viajes espaciales, la vida en estaciones orbitales...
- Participar en las oscuras tramas políticas que llenan la actualidad del Congreso de Emergencia Terrano. Peligrosos partidos con ideología nacional socialista, sectas religiosas de ideología radical, organizaciones pro-alienígenas..., enfrentados todos a la Coalición Redención, un cada vez más debilitado partido de tintes tecnócratas que lucha por salvar los restos de una otrora poderosa humanidad.
- Interpretar individuos gestados artificialmente (GENs), con capacidades humanas potenciadas y habilidades increíbles, que viven bajo la presión de ser diferentes en una sociedad cada vez más hostil, cuya situación se compara con la vivida por los judíos de la Alemania nazi.
- Verte envuelto en tenebrosas amenazas de peligrosa actualidad (terrorismo, sectas apocalípticas, mafias, ocultismo, etc.).
- Luchar contra amenazas alienígenas, amenazas presentes y reales que acechan el presente y el futuro de la humanidad.
- Descubrir un oculto pasado lleno de misterios. ¿Qué tienen que ver antiguos jeroglíficos mayas con una presencia alienígena demostrada en nuestro planeta?
- Investigar las posibles relaciones entre la antigua cultura hindú e individuos con capacidades extraordinarias, capaces según la leyenda de realizar todo tipo de portentos con el poder de la mente.
- Averiguar las relaciones entre las antiguas culturas egipcia y sumeria y el ataque a la Tierra ocurrido en el s. XXIV.
- Volver a explorar un planeta Tierra devastado, en el que impera la ley del más fuerte, con bandas armadas campando a su antojo y sin ningún tipo de autoridad que pueda defender a los más débiles.
- Participar en la transformación de Marte en un planeta apto para la vida humana.
- Descubrir los misterios del planeta rojo y saber, por fin, si Marte esconde algo más que arena y polvo. Ahora, cuando la terraformación está en su fase final, quizá Marte esconda lo impensable.
- Intentar redescubrir la tecnología tan comúnmente utilizada apenas cincuenta años atrás y que ahora se escapa ante nuestros ojos.
- Buscar entre antiguas bases espaciales olvidadas, naves a la deriva y colonias destruidas la información necesaria que nos permita volver a comunicarnos con las colonias que una vez la humanidad tuvo en otras estrellas, de las cuales no sabemos nada desde hace más de cincuenta años.

Más un largo etcétera.

Contenidos

Este libro está organizado en nueve capítulos, a continuación se ofrece el resumen del contenido de cada uno.

Capítulo 1 **Toda historia tiene un comienzo:** Presente capítulo, en el se explica brevemente lo que es un Juego de Rol y en qué consiste Redención Juego de Rol.

Capítulo 2 **Un pasado que llama a nuestras puertas:** En este capítulo se ofrece a los Jugadores la historia del mundo de juego, lo que ha llevado a la humanidad a estar como está en el s. XXIV. Constituye cultura general del año 2387.

Capítulo 3 **Un presente para luchar:** Capítulo de información actual acerca del Congreso de Emergencia Terrano (CET) y la República Solar. Nos dice como funciona social, política y económicamente la humanidad del s. XXIV, sus preocupaciones, aspiraciones, etc.

Capítulo 4 **Un universo muy cercano a explorar:** Sección de geografía donde se nos cuenta en que partes del Sistema Solar está establecida la humanidad, por donde se ha expandido y cómo, la descripción de cómo se encuentra cada planeta, sus colonias, estaciones espaciales, etc., en el s. XXIV.

Capítulo 5 **Elección y destino:** Capítulo dedicado a la Creación de Personajes. En esta sección se encuentra toda la información necesaria para poder diseñar los Personajes con los que vayamos a jugar. Es importante leer u ojear con anterioridad los cuatro capítulos anteriores ya que las decisiones que tenemos que tomar en este capítulo se refieren en muchos casos a la situación que ocupa el Personaje en la sociedad del s. XXIV, para lo que es conveniente saber cómo es exactamente esta sociedad y las posibilidades que nos ofrece.

Capítulo 6 **Sello y uso de la humanidad:** En este capítulo se nos presenta la realidad tecnológica del s. XXIV así como el equipo general que podrán escoger los Personajes durante el juego.

Capítulo 7 **Marcando la baraja:** Capítulo de reglas que nos explica como funciona la mecánica de Redención Juego de Rol. Presenta un sistema de juego que nos permite resolver todo tipo de situaciones.

Capítulo 8 **Entre bastidores:** En esta sección se encuentra información reservada exclusivamente al Director de Juego, los Jugadores deberán abstenerse de consultar cualquier contenido de esta sección para el buen desarrollo de la atmósfera de suspense e intriga que la ambientación del juego pretende crear.

Capítulo 9 **Apéndices:** Utilidades de ayuda al juego, Redención d20.

Ventajas de los Juegos de Rol

Son necesarios entre dos y siete Jugadores (más es complicado de jugar), el desarrollo social del individuo se potencia.
Para lograr alcanzar los objetivos del juego, es necesaria la colaboración de todos los Jugadores, favorecen pues el espíritu de grupo.
Hay que razonar y hablar mucho a lo largo de la partida, con lo que favorecen la capacidad comunicativa.
Para tener éxito los Jugadores deberán aportar soluciones a diferentes problemas y retos planteados, los JdR potencian la imaginación y avivan el ingenio.
La lectura, la escritura, están íntimamente relacionadas con los JdR, suponen un claro empuje en esta dirección.
Los JdR son una alternativa económica de ocio sana, enriquecedora y con posibilidad de compartirla entre niños, jóvenes y adultos.

APRENDE A VIVIR

Bienvenidos, acaban de salir de un largo período de criogenización, continuación de la labor de ingeniería genética milagro por el cual están Uds. aquí. Supongo que tendrán muchas preguntas, yo poco tiempo para darles respuestas. Algunos de Uds. podríamos decir que se gestaron hace décadas, otros apenas un par de años. Aprenderán todo lo que deseen saber enchufando sus conectores a los bancos de memoria de la estación.

Los motivos por los cuales han sido desarrollados artificialmente son principalmente dos, el primero es obvio, disponen de unas capacidades que ningún bien nacido por mucha preparación o entrenamiento que tuviese lograría alcanzar, El segundo radica en la triste realidad de las altas tasas de infertilidad que provoca la continuada estancia en el espacio, a lo que hemos de añadir la casi imposibilidad de dedicar valiosos recursos a criar niños cuando podemos jugar a dios y hacerlo mucho más rápido.

No se equivoquen, son tan humanos como yo, tan humanos como lo eran nuestros ancestros siglos atrás, la evolución es imparable, cuando lean a Darwin comprobaran que encajan perfectamente en su famosa teoría acerca de la selección natural, solo hemos aprendido a acelerar y modificar el proceso.

Ustedes sueñan, sienten y piensan como cualquier bien nacido, almacenan recuerdos y experiencias, solo sus sentidos y sus capacidades motoras han sido incrementadas. Son el presente y el futuro señores, no lo olviden ni dejen que nadie les haga dudar. Biennacidos siempre habrá, pero quienes marcarán la diferencia serán Uds.

Saben mucho y han vivido poco, su entrenamiento empieza ahora. Será duro, muchos querrán dejarlo, no soportarán el esfuerzo, la mayoría no terminará, pero les aseguro caballeros que quienes acaben serán el símbolo del destino de todos nosotros.

...

Rompan filas.

Por cierto, lean, aprendan y por favor búsquense un nombre, odio tener que llamarles por su número de cápsula.

...

Historia de la humanidad en el espacio, textos sacados de la enciclopedia Darkan, publicados en el 2384 por la Universidad Complutense de Marte

CAPÍTULO 2:

UN PASADO QUE LLAMA A NUESTRAS PUERTAS

LA HUMANIDAD ANTES DEL DÍA DEL ÉXODO

Tras la III GM las naciones se aglutinaron en grandes bloques; por un lado el mundo anglosajón, Europa, la Federación Rusa y Japón marcaban las pautas de la AENU y colaboraban en el proyecto común de abrir la Tierra al Sistema Solar. Por otro lado, la República Popular China y Pakistán junto a las grandes naciones árabes marcaban su propio camino en el espacio. La India, sumida en grandes problemas internos por su incapacidad de atender las necesidades de su población y la radiactividad imperante en varias de sus principales ciudades, cruel testimonio de la III GM, vagaba perdida sin rumbo fijo. El resto de naciones se hallaban inmersas en su propio desarrollo económico todavía muy por debajo de las potencias occidentales; Brasil, México, Argentina y Chile se unieron en un tímido intento de poner su voz en el espacio con limitado éxito.

Hubo pequeñas guerras por todo el globo, sobre todo entre aquellas naciones que no estaban inmersas en la carrera espacial que empujaba el grueso de la humanidad, pero en general fue un periodo de calma después de siglo y medio con tres guerras mundiales.

UNA CARRERA HACIA LAS ESTRELLAS

—"La noche en la cara oculta de la Luna es una gloria de estrellas. Sin el Sol ni la Tierra para superarlas, solo es necesario alejarse de la iluminación humana y el cielo se llenará de brillo; seis mil o más estrellas reveladas a un ojo frente al que no se interpone nada más que una lámina transparente y unos pocos centímetros de aire. Relucen sin titilar en la oscuridad cristalina, y las más brillantes no son todas blancas; muchas arden de un azul acerado, dorado, ámbar o un rojo broncíneo. Las constelaciones ya no son diagramas geométricos, sino más bien huestes en formación, con los planetas ardiendo entre ellas. Las nebulosas se presentan de frente sobre el fondo negro o flotan ligeramente luminosas. De horizonte a horizonte, se arquea el cinturón galáctico, con aspecto más helado que lechoso: un río invernal flanqueado de noche y con islas de oscuridad."

Las estrellas son de fuego
Poul Anderson
Ediciones B, 2001

El estudio del escenario de la humanidad en el s. XXIV da comienzo con el análisis de las circunstancias que nos abrieron la vida más allá de la Tierra.

El comienzo de la carrera espacial, junto a la III GM, marcó de forma definitiva las potencias que se formarían y rivalizarían hasta nuestros días.

La carrera espacial que nos llevó a las estrellas dio oficialmente comienzo en la conferencia de Tenerife del 2017 con la formación de la AENU (Agencia Espacial de Naciones Unidas).

Los ritmos de desgaste del planeta Tierra, la inevitable superpoblación a la que nos enfrentábamos, la necesidad humana de buscar nuevos retos y horizontes, dieron lugar a la apertura de la humanidad al espacio.

Con la voluntad internacional de conquistar el Sistema Solar, la revolución en los campos de astrofísica, aeronáutica, telecomunicaciones, etc., fue brutal. Lo más rápido, sencillo y tecnológicamente viable era el uso de energía nuclear, que había ido de capa caída a nivel global en lo últimos años, incluso con la decisión de EE.UU. a principios del s. XXI en volcarse en su desarrollo. Tres meses después de su formación, la AENU se decidía a autorizar su uso en el espacio.

Las naves espaciales de propulsión nuclear básicamente consistían y consisten en utilizar explosiones nucleares controladas con el objetivo de generar un empuje suficiente con un nivel de eficiencia aceleración / combustible muy alto. El principal problema que se planteó inicialmente fue la necesidad de conseguir un blindaje capaz de resistir los elevados niveles de radiación. El peligro de manejar explosivos nucleares era elevado, pero con los extraordinarios avances en el desarrollo de campos magnéticos, energéticos y nuevas aleaciones hubo prototipos listos en un par de años.

En la actualidad las naves espaciales del CET funcionan mayoritariamente con energía nuclear. En la Luna se encuentran suficientes depósitos, centrales nucleares y centrales de tratamiento de residuos como para mantener la actual flota en funcionamiento durante siglos.

También quedan algunos veleros solares en funcionamiento y naves más lentas que funcionan con todo tipo de combustibles, sobre todo en manos de particulares, ya sean kibbutzs, cooperativas o facciones del congreso.

Diferencias entre la AEC y la AENU

Durante toda la carrera espacial del siglo XXI, y pese al buen espíritu de cooperación reinante a nivel global, la separación entre Oriente y Occidente fue claramente palpable. La Agencia Espacial China (AEC) llevó a cabo junto al apoyo de diversos países de su órbita su propio programa. Estas diferencias quedaron marcadas principalmente en los procesos colonizadores, tanto de Marte y la Luna como de las colonias en las nuevas estrellas. Barrios, ciudades e incluso nuevas naciones se formaron siguiendo un patrón cultural diferente. No hubo grandes roces pero si se marco una línea de separación de difícil comprensión desde una perspectiva histórica, un línea con una solución complicada. A nuestros días ha llegado la situación de Huo Hsing como ejemplo de esta herencia.

Ingenio de Karl Schwarzschild (IKS)

Los Ingenios de Karl Schwarzschild fueron la puerta que abrió el camino a las estrellas de una humanidad hasta entonces atrapada en el Sistema Solar. Básicamente los IKS son portales capaces de generar agujeros de gusano de forma controlada.

La relatividad general clásica defendía que la gravitación modifica de forma muy intensa el espacio y el tiempo en las proximidades de un agujero negro, diferentes estudios realizados en las primeras décadas del s. XXI sacaron a la luz numerosos datos acerca de este fenómeno.

El físico ingles Stephen Hawking, sugirió en el s. XX, que la singularidad en la que teóricamente se colapsaría en el transcurso de una evolución estelar una estrella podría llevarnos a una increíble conclusión. La creencia habitual era que en el momento en que el combustible nuclear se acaba en el núcleo de una estrella, la presión asociada al calor que produce no llega a la necesaria para impedir la contracción del mismo núcleo por su propia gravedad, lo que llevaría a la estrella después de un complicado proceso a hundirse o colapsarse en una singularidad, un cuerpo sin dimensiones y de densidad infinita... Con respecto a esto, Hawking apunto a que más que colapsarse en una singularidad lo que se formarían serían "agujeros de gusano" que comunicarían universos diferentes al nuestro o puntos extremadamente distantes de nuestro propio universo.

Con estas ideas como principal inspiración la AENU concedió una beca, de importe prácticamente marginal, a un grupo de estudiantes de la Universidad Politécnica de Lisboa, cuyos resultados marcarían de forma asombrosa tanto el desarrollo de la carrera espacial como el futuro de la humanidad. Analizando el comportamiento de diversos agujeros negros, se consiguió desarrollar la tecnología IKS de agujeros de gusano.

Físicamente, los IKS son unos gigantescos aros de metal. El último IKS construido disponía de cien metros de radio y el aro propiamente dicho un diámetro de veinte metros, con los cables, mecanismos y maquinaria en su interior necesarios para jugar con el propio universo. Integrado dentro de cada IKS había una pequeña estación espacial que albergaba los escasos veinte miembros de tripulación que controlaban el Ingenio.

Para su correcto funcionamiento es necesario que haya un IKS de entrada y otro IKS de salida que enlacen entre si, de manera que se cree una singularidad en cada punto del viaje, el primer IKS se situó en Alpha Centauri por medio de una gigantesca nave robótica lanzada desde un espaciopuerto lunar a mediados del s. XXI. La nave tardó más de medio siglo en llegar a su destino, pero fue un completo éxito.

Aparentemente ni los Hijos de Ra ni los Ki-engir disfrutaban de tecnología IKS, viajaban en naves generacionales a velocidades que aunque superiores a las nuestras, no les permitían ni permiten la flexibilidad de la que gozaba nuestra civilización (el viaje prácticamente instantáneo entre colonias situadas a varios años luz). Por ese motivo y conscientes de la importancia, el mando de la UFN protegió hasta las últimas consecuencias el IKS de nuestro Sistema Solar, procediendo a su destrucción nada más se constató que la humanidad no podría frenar a los Hijos de Ra, protegiendo a Alpha Centauri y Vega y condenando al aislamiento a los escasos supervivientes solares del Día del Éxodo.

Primer encuentro

Una nave de la AENU fue testigo del primer contacto en el año 2298, un crucero de exploración, Viajero II AENU UE-525 se encontró con la flota colmena de los Ki-engir.

La comunicación con los Ki-engir resultó increíblemente sencilla, se expresaban en una lengua muerta hacía siglos en la Tierra; signos cuneiformes y antiguo sumerio. La AENU, consciente de que antes o después podría haber un contacto, llevaba en las bases de datos de todas sus naves información y traductores acerca de cualquier lengua que jamás hubiera habido en la historia de la humanidad.

El encuentro causó una gran conmoción en todo el globo. Aunque en un principio se intentó ocultar el hecho, varias cadenas de noticias habían interceptado las comunicaciones de la AENU y pronto fue de dominio publico. Increíblemente estallaron menos disturbios de lo que se hubiera podido pensar.

Fue la reunión con menos tiempo preparada y a la única que asistieron todos los lideres de todos los países en la historia de Naciones Unidas. Tras

un agrio debate se acordó enviar una flota al encuentro de los recién encontrados alienígenas (anclados en el espacio junto al Viajero).

Elegidos entre académicos de diversas ciencias y nacionalidades, un pequeño grupo de especialistas llevaron a cabo la primera reunión, físicamente hablando, con los Ki-engir (hasta ahora no había imágenes y las conversaciones habían sido mínimas), la reunión se llevó a cabo ocho meses después del encuentro en una de sus naves. Los especialistas iban equipados con trajes espaciales capaces de aguantar prácticamente de todo..., se encontraron con que los Ki-engir eran de apariencia humana, y que en sus naves se respiraba un Oxígeno muy puro, completamente respirable por el ser humano. La conmoción, si cabe, fue aún mayor.

Lo que siglos de miserias, catástrofes, epidemias y guerras no habían conseguido se consiguió en apenas meses con el Encuentro. Las Naciones Unidas pasaron a ser la Unión Federal de Naciones y la raza humana por primera vez en la historia habló con voz propia.

Durante los cerca de veinte años que los Ki-engir estuvieron en contacto con nosotros la humanidad disfrutó de una época de esplendor, las colonias de Vega y Alpha Centauri formaron sus propias naciones sin que mediase violencia en la secesión, gracias a los Ki-engir la humanidad cambió su enfoque cerrado de la vida, ya no estábamos solos, no lo estaríamos nunca. Ese sentimiento de identidad frente a lo venido de fuera que a lo largo de la historia había unido pueblos en la confrontación de sus problemas inundó por completo a una humanidad desperdigada ya por tres estrellas.

Unión Federal de Naciones (UFN)

Con el primer contacto con los Ki-engir la mentalidad de la humanidad cambió; desaparecieron los bloques, ya no era Occidente contra Oriente, no éramos musulmanes o cristianos, cualquier conflicto pasó a segundo plano, ahora estábamos nosotros y estaban ellos, éramos ante todo y sobre todo seres humanos, y no estábamos solos. Centenares de naves alienígenas estaban a un suspiro de nuestro Sistema Solar y había que hacer algo.

Durante aproximadamente cuatro siglos la Organización de Naciones Unidas había intentado con escaso éxito coordinar a nivel global las diferentes iniciativas por la mejora de las condiciones de la Tierra y más tarde también de las Colonias. Durante la carrera espacial, y pese a que la República Popular China junto a ciertas naciones árabes, en especial Pakistán, actuasen independientemente de la AENU con sus propios programas y objetivos, la ONU siguió sirviendo como principal foro de encuentro. Con la aparición de los Ki-engir quedo patente la incapacidad de la ONU para liderar a la humanidad en lo que sin duda era el comienzo de una nueva era.

La UFN nació con un objetivo; marcar y dirigir las relaciones extrahumanas, coordinar las políticas nacionales (ya fuesen solares, centauras o veganas) en una sola fuerza. En cuestión de meses la UFN nació de entre las cenizas de la ONU con un consenso total. Al frente de la UFN se puso un comité de veintiún delegados representantes de las diferentes federaciones locales de naciones solares, centauras y veganas. Como cabeza de esté comité se eligió un presidente. El primer presidente de la UFN fue Ernesto Garza Palacios, antiguo ministro de exteriores de la Republica de Chile. Durante su mandato de cinco años la UFN consolidó sus estructuras de gobierno, estableció mecanismos de fluida relación con los Ki-engir y como última medida de su mandato trasladó la sede de la UFN a Vega (debido a la incipiente necesidad de los Veganos de marcar su propio rumbo al margen de la UFN).

La UFN fue sin duda la organización humana más poderosa y globalmente aceptada por la historia de nuestra raza, lamentablemente tuvo un final terriblemente abrupto con la llegada de los Hijos de Ra.

Día del Éxodo

El 19 de Enero del año 2326 sería recordado desde entonces como el Día del Éxodo, antes de ese día muchos afortunados habían emigrado a las colonias, a partir del Día E los no menos afortunados que sobrevivieron al ataque de los Hijos de Ra mirarían atrás sin dar crédito a lo ocurrido.

Los Ki-engir estuvieron cerca de ocho años alentándonos, equipándonos, preparándonos... Una semana antes de la llegada de la flota de los Hijos de Ra al Sistema Solar, la gigantesca colmena que formaba su base en Urano volvió a transformarse en miles de naves que como una sola partieron en dirección contraria a los Hijos de Ra. Los pocos Ki-engir que había en la Tierra a modo de embajada, establecida en el desierto de Nevada, partieron los primeros, y cuando nuestras naves intentaron darles caza y abrieron fuego contra ellas al constatar la enorme traición, nos dimos cuenta de lo realmente impotentes que estábamos ante lo que se nos avecinaba. Hay quien dice que los Ki-engir no tuvieron suficiente tiempo para armarnos en consecuencia, habían decidido utilizarnos como carne de cañón en su guerra y al no conseguirlo huyeron sabiendo que nos condenaban al exterminio.

En cualquier caso la Tierra tenía cerca de dos mil naves de combate. Cruceros, fragatas, naves de patrulla, cientos de cazas..., nada sirvió. Los Hijos de Ra entraron en nuestro espacio sin atender a los cientos de canales de comunicación abiertos en docenas de idiomas, incluido el hablado por los Ki-engir (variante de la milenaria lengua muerta sumeria). Entraron a sangre y fuego más naves de las que nadie contó y de un tamaño superior a la de nuestros cruceros más potentes. Nuestra flota apenas logró derribar unas pocas docenas. La potencia de fuego en nuestro haber era similar a la suya, pero su tecnología en lo que se refiere al blindaje de naves estaba infinitamente por encima de la nuestra, la concentración intensa de nuestra artillería naval en ciertos blancos causo sus únicas bajas pero de nada sirvió. Tras poco más de un año de combates la Tierra estaba siendo bombardeada sin posibilidad de defensa. En tres semanas de bombardeos el ser humano dejó de ser el amo de la creación.

Sin poder asegurar el motivo, y pese a que haya especulaciones muy diversas, los Hijos de Ra no atacaron de forma masiva Redención, la Luna o Marte (lo cierto es que eran objetivos desarmados y aunque sufrieron daños, los sistemas de mantenimiento de vida funcionaban con cierta seguridad). Introdujeron un virus informático que amenazaba con colapsarlo absolutamente todo en las redes de la Tierra y en las de las colonias. Gracias a los dioses ahí tuvimos nuestra pequeña gran victoria. Un informático de origen europeo, el ruso Alexander Tovak evitó el desastre con unas contramedidas lanzadas sobre la marcha..., el grueso de los conocimientos de la humanidad del s. XXIII se salvó de la destrucción y el olvido. Al parecer Tovak descubrió en el último momento la forma de detener el virus de los Hijos de Ra, pero en una red tan abierta como era la de la Tierra le era imposible aplicar su descubrimiento, tan solo en las pequeñas redes de las colonias solares sería posible un único intento...

La Luna, Redención, Marte, Until the End, se salvaron de la brutal destrucción a la que se enfrentó la Tierra; Había muchas preguntas: ¿el increíble ingeniero informático Tovak?, ¿piedad ante los que solo tenían cables y electricidad para poder respirar?, ¿objetivo destruir nuestra capacidad industrial pero no a nuestra raza?... Son preguntas sin respuesta, nuestra supervivencia es nuestra única realidad.

Caos

El ataque de los Hijos de Ra tuvo una precisión matemática; un virus informático introducido en nuestras redes causó el colapso de sistemas de

transporte, centrales energéticas, aparatos domésticos... La humanidad sufrió un apagón generalizado, lo que no lograron destruir sumiéndonos en la oscuridad lo hicieron con un bombardeo masivo, nuestras defensas fueron del todo inútiles.

La muerte pasó de largo y con ello fuimos conscientes de nuestra desgracia. El militar de mayor rango superviviente, la joven Almirante Constance Yaris, tomó de inmediato el mando de la situación y tras dos semanas de cuidado análisis tomó la decisión; las colonias supervivientes del Sistema Solar debían agruparse bajo un solo mando y romper sus relaciones con la Tierra hasta que su propia seguridad estuviese garantizada, el futuro de la raza humana dependía de ello. La mano firme del Almirante aglutinó a una temerosa y hundida humanidad en lo que hoy es el CET.

En la Tierra no quedaba un solo transistor al que se le pudiese mandar señal alguna y los humanos que sobrevivieron en las ruinas pronto tuvieron que aprender a vivir como las alimañas hacía tanto tiempo encerradas en zoológicos.

Los motivos de este aislamiento fueron varios, en primer lugar la falta de naves con capacidades atmosféricas y organización a nivel general para llevar a cabo algún tipo de descenso. En segundo lugar había grandes zonas en las que los niveles de radiactividad eran demasiado elevados. Por último y en tercer lugar por el sencillo hecho que los habitantes de las colonias del Sistema Solar estaban acostumbrados a vivir en el espacio, no echaban de menos la Tierra tanto como para correr riesgos, solían ir en vacaciones, ahora tenían que preocuparse por cosas más serias.

Pese a todo se hicieron intentos. Multitud de supervivientes en las colonias solares tenían familiares y amigos en la Tierra y se hicieron intentos de rescate.

Lamentablemente cada nave que escapaba el bloqueo impuesto por las naves de Yaris y lograba tomar tierra era asaltada por centenares de supervivientes que buscaban como fuera la salvación, casi ninguna de esas naves consiguió volver a despegar.

Sin electricidad, sin suministros de agua potable, sin comida..., pronto los supervivientes de las ciudades emigraron masivamente al campo en busca de sustento, pero en el transcurso de tan gigantesca emigración, todas las terribles epidemias hacía siglos desterradas por la humanidad camparon a sus anchas contra un ser humano indefenso, la peste y la lepra hicieron estragos y los muertos se contaban por millones sin que hubiese nadie para darles sepultura. La humanidad en la Tierra se formó de nuevo entorno a comunidades agrícolas, las ciudades se convirtieron en gigantescos y fantasmagóricos cementerios malditos por todos.

Un hogar perdido

Una vez superado el caos posterior al ataque, una vez las colonias solares tomaron constancia que la supervivencia estaba garantizada, a un coste elevadísimo, pero garantizada, todas las miradas se posaron sobre la Tierra. Una Tierra sumergida en lo más parecido al infierno que jamás hubiera conocido la humanidad; plagas, radiactividad, pequeñas pero brutales guerras por todo el globo... El aislamiento era necesario, tras el Día E prácticamente todos lo aceptaron, pero según el CET se iba consolidando y la República Solar cobraba solidez y fuerza, más y más miradas se volvían de nuevo a la Tierra, más y más voces se alzaban proponiendo la colonización de entornos controlados, la conquista a la fuerza si era necesario de islas fértiles para el cultivo, fácilmente defendibles con superioridad aérea (apenas se registran y detectan más de dos vuelos anuales en la Tierra desde el Día E), de tal forma que sirviesen de campo de experimentación para recuperar un hogar perdido.

Los tecnócratas del CET han puesto siempre muchos reparos en volver a la Tierra, argumentando la falta de medios y el peligro de verse expuestos a las múltiples epidemias y al contacto con una población superior en una proporción de doscientos o trescientos a uno, pero estos motivos cada vez carecen de menos y menos sentido y pequeñas bases de experimentación abiertas tan solo a grupos muy selectos de científicos han sido establecidas. La opinión pública puja abiertamente por volver y el gobierno se encuentra más y más solo en su postura aislacionista.

Una introducción al CET

El Congreso de Emergencia Terrano (CET) es el órgano de gobierno que rige el destino de los escasos doce millones de humanos que sobrevivieron al holocausto provocado por los Hijos de Ra y que se aglutinan bajo el paraguas de la República Solar. También es conocida como CET la que podríamos llamar nación formada con las cenizas de la humanidad colonial del Sistema Solar tras el Día del Éxodo.

El CET está formado básicamente por los humanos que viven en Marte, la Luna y la estación espacial Redención. Es una organización surgida en tiempos desesperados para afrontar problemas desesperados. Nació fruto de postulados basados en la necesidad, la razón y la lógica, postulados por otro lado completamente fríos ante el sentimiento humano, ya que en su momento la palabra clave que rigió su fundación fue supervivencia.

Esta frialdad y extremo uso de la razón en la vida cotidiana ha hecho que los pilares básicos del CET empiecen a tambalearse con el empuje de nuevas generaciones, que nada saben de un glorioso pasado y mucho saben de las rígidas condiciones de vida a la que se enfrentan día a día. Sin un pedazo de tierra estable donde poder respirar sin necesidad de máquinas, muchos se plantean la necesidad del porqué atenerse a las rígidas normas marcadas por una tecnocracia que quizá no ha sabido adaptarse a un presente cambiante, un presente que puja por labrarse un futuro muy diferente al que teóricamente se le ha establecido.

¿Antepasados o colonizadores?

–"La casualidad no es, ni puede ser, más que una causa ignorada de un efecto desconocido."

François Marie Arouet (Voltaire).

El estudio del mundo antiguo cambió de significado con el encuentro con los Ki-engir y la constancia que su lengua nativa era antiguo sumerio.

Durante siglos habían habido 'investigadores' que proclamaban indicios alienígenas en misterios arquitectónicos y artísticos de épocas remotas. Cultura hindú, sumerios, egipcios, antiguas culturas mesoamericanas..., todas ellas habían sido sometidas a estudio. Había innumerables lagunas en nuestros conocimientos acerca de ellas, pero en ningún momento se pensó seriamente en la posibilidad de encontrar respuestas en lunáticas teorías alienígenas.

Como veremos en profundidad más adelante, los Ki-engir y los Hijos de Ra evidenciaban una conexión entre el antiguo Oriente Medio, hasta enton-

ces estudiado como cuna de nuestra civilización, y las dos grandes naciones alienígenas encontradas hasta la fecha. Pero, una vez evidente la relación entre el Egipto de los faraones, la cultura sumeria y el imperio babilónico con vida más allá de nuestro Sistema Solar; ¿qué debíamos pensar de la milenaria cultura hindú?, ¿o los extraños e inexplicables símbolos encontrados en pirámides mayas y aztecas?, ¿y de los enormes monolitos de la isla de Pascua?...

Durante el periodo de convivencia con los Ki-engir hubo por supuesto quien se dedicó de forma independiente a analizar posibles relaciones y a establecer increíbles teorías de multitud de razas o naciones extraterrestres conviviendo de alguna forma en la Tierra... Nunca hubo un análisis oficial del tema, se realizaron varios estudios no concluyentes, estando prácticamente todos los medios enfocados a conseguir información de los Ki-engir, que a fin de cuentas era a quienes teníamos en nuestras puertas. Quedaron formulados muchos interrogantes acerca de la posible existencia de otras naciones o culturas alienígenas. Quedando todo por definir excepto ciertos hechos históricos relacionables con presencia alienígena en nuestro planeta. Diversos caminos de investigación nos llevaron a la creencia de la posible coexistencia de cinco culturas alienígenas diferenciadas, no se encontraron datos concluyentes, pudiendo significar sencillamente desde grados militares dentro de su estructura jerárquica hasta clanes o naciones integrantes de la propia cultura Ki-engir.

En la actualidad las discusiones y debates acerca de lo qué realmente ocurrió están a la orden del día, tanto a nivel particular como en los medios de comunicación, desde el Día del Éxodo el público en general no se ha cansado de buscar respuestas y hay opiniones para todos los gustos. Lamentablemente, ningún alto responsable del gobierno de la UFN sobrevivió para dar explicaciones.

Los Ki-engir

Aproximadamente en el V milenio a.C., el pueblo conocido como obeidiano se asentó en la región que más adelante sería conocida como sumer. Siglos más tarde hubo filtraciones migratorias de semitas procedentes de los desiertos de Arabia y Siria.

Llegando aproximadamente al 3250 a.C. un pueblo que procedía del noreste de Mesopotamia emigro a la región, sus habitantes comenzaron a tomar esposas con la población nativa. Estos recién llegados, conocidos como sumerios, se expresaban en un lenguaje sin ninguna relación aparente con otro idioma conocido. Tras un minucioso estudio de diversas fuentes arqueológicas, contrastando datos y fechas con información suministrada por los propios Ki-engir, se ha llegado a la conclusión que las fechas coinciden con la primera aparición de los Hijos de Ra en nuestro planeta, estando seguro los expertos que ambas civilizaciones tenían más en común de lo que jamás se pensó hasta la actualidad.

Del primer gobernante registrado como soberano de Sumer, de nombre Etana, rey de Kis, se le describe como el "hombre que estabilizó todas las tierras". Durante los siglos posteriores a la llegada de los sumerios, la región creció en riqueza y poder. El arte, la arquitectura, la artesanía, el pensamiento religioso y ético florecieron durante este periodo como nunca antes lo habían hecho. Fue en esta época donde surgió la escritura cuneiforme.

La historia de la región se vio salpicada durante siglos por continuas disputas entre las diferentes ciudades estado que conformaban la nación de Sumer, hubo grandes monarcas; como Enmerkar y Lugalbanda, cuyas hazañas y conquistas formaron el tema de un ciclo de cuentos épicos. También es de está época el monarca de nombre Gilgamesh, que da nombre al mítico poema sumerio.

Tras siglos de victorias y derrotas contra pueblos vecinos, a finales del s. XVIII a.C., Hamurabbi fundó la primera dinastía babilónica que gobernó a los pueblos de Acad y Sumer. Curiosamente, el fin del antiguo imperio babilónico, coincide con el reinado del último faraón genuinamente egipcio. En el 605 a.C. Nabuconodosor II, de la dinastía caldea, derrotó a los egipcios en Karkemish (Siria), en el 539 a.C. el imperio babilónico llego a su fin por manos del rey persa Ciro II el Grande.

El sumerio era una de las lenguas muertas más antiguas y estudiadas por los historiadores a lo largo de los siglos, la cultura sumeria, babilónica y obviamente egipcia habían sido incluidas en los traductores de todas las naves de la AENU y la AEC. Cuando las naves de los Los Ki-engir contestaron en escritura cuneiforme sumeria la conmoción fue notable. Pese a la evidencia, los Ki-engir jamás reconocieron tener constancia de su estancia entre nosotros, las respuestas ante muestras claras de escrituras cuneiformes de hacía 3000 años eran ineludiblemente contestadas con evasivas y que quizá una nave perdida...

Sin embargo, en otros muchos temas se mostraron increíblemente dispuestos a compartir conocimientos. Sus necesidades giraban principalmente entorno a la carencia de Helio, clave en su tecnología. Urano y Neptuno, ricos casi hasta el infinito en Helio se les antojaban unas bases ideales para hacer una parada en su migración.

Como justificante a esta masiva migración nos dijeron que los soles binarios de su sistema habían entrado en el proceso final de conversión en novas. En la actualidad se dirigían a otro mundo que tenían localizado a seiscientos años luz del Sistema Solar (en un punto del espacio completamente desconocido e inexplorado para nosotros) y nos habían encontrado de casualidad. Este otro sistema solar, lo habían localizado a través de extraños instrumentos de medición en función de búsqueda de sistemas solares binarios aptos para su colonización y multitud de sondas mandadas hacía cientos de años. En realidad, la ruta que les llevó a encontrarse con nosotros era distinta a la inicialmente planeada, pero tuvieron que tomarla debido al paso de un gigantesco cometa que colisiono con una enana blanca creando unas olas de radiación y cortinas de meteoritos peligrosos para la colmena (según su versión). Los datos de la explosión, el cometa, etc., eran ciertos y estaban registrados en nuestros equipos de observación astronómica.

Cultura y Sociedad

Pese a los veinte años en los que mantuvimos contacto muy poco aprendimos de ellos. Compartieron innumerables conocimientos científicos pero prácticamente nada de su cultura y organización social. Directamente con nosotros solo se mezclaron escogidos embajadores y científicos que apenas convivieron nada con nuestra raza. No hay ningún caso conocido de amistad entre un Ki-engir y un humano, ni siquiera entre diplomáticos de la UFN y diplomáticos kinianos.

Establecieron por decisión propia su embajada en el desierto de Nevada, construyeron un gigantesco y bello edificio de tres plantas con multitud de jardines que destruyeron por completo en su precipitada huida. Muy pocos humanos llegaron a traspasar sus puertas y ninguno conoció jamás más que unas pocas salas.

Es increíble como pudieron llevar con tanto secretismo su estancia entre nosotros y como llegamos nosotros a confiar tanto en ellos hasta el punto de prepararnos para una guerra por su sola palabra...

Físicamente son de apariencia humana, tienen los rasgos faciales más afilados lo que les confiere un aspecto algo agresivo, apariencia aparentemente alejada de la realidad ya que durante su estancia entre nosotros nunca mostraron inclinación a la violencia. Vestían con ropas amplias, ligeras y de fuertes colores, tanto varones como hembras llevaban afeitadas las cabezas, aunque muchos hombres mostraban copiosas barbas trenzadas. Los pocos casos que en los que se ha visto Ki-engir sin la cabeza afeitada parecían de un nivel social superior.

Tecnología kiniana

Los Ki-engir nos ofrecieron innumerables avances en diversas ciencias, principalmente en temas médicos, en el manejo de campos magnéticos y en la aplicación de nanotecnología y nuevas aleaciones. El único elemento de nuestra tecnología que les era completamente desconocido era el Ingenio de Karl Schwarzschild (que afortunadamente tuvimos el buen sentido común de no compartir).

Su tecnología espacial era totalmente diferente a la nuestra. Gracias a sus conocimientos y manejo de diferentes campos magnéticos habían logrado la práctica invulnerabilidad de sus naves contra el polvo espacial o los micro meteoros, a la par que hacían de sus naves inmunes al paso del tiempo gracias a aleaciones especiales tratadas con campos aislantes de baja intensidad. Carecían de tecnología IKS pero disponían de motores capaces de superar ampliamente la velocidad de la luz. Su colmena era una gigantesca nave generacional, llevaban viajando (según ellos) un siglo y medio y todavía les quedaba para concluir su viaje varios siglos.

Los Ki-engir construyeron para nosotros nuestro primer ascensor orbital en Marte, lo que facilito en gran medida el tráfico con el planeta. Nuestro segundo ascensor orbital fuimos capaces de construirlo en solitario gracias a esta primera experiencia en Golatres (cuarto planeta de Alpha Centauri). También gracias a los Ki-engir logramos acelerar el proceso de terraformación de Marte.

Sin duda la parte más relevante en cuanto al apartado de conocimientos cedidos por los Ki-engir se encuentra la revelación parcial del mayor secreto de su increíble tecnología, la ZPE (Zero Point Energy, ver más adelante), lamentablemente el ataque de los Hijos de Ra frustró el buen término de los estudios acerca de esta materia.

Novas: se forman cuando las capas exteriores de una estrella forman un exceso de Helio mediante una serie de reacciones nucleares que se expanden a una gran velocidad. De forma explosiva la estrella despide en forma de capa de gas una pequeña fracción de su masa.

Los Hijos de Ra

–"Yo estuve cerca del confín de los muertos. Yo pisé el umbral de Proserpina y fui conducido más allá de los elementos. En medio de la tiniebla nocturna vi brillar el sol con un resplandor deslumbrante, y cuando subía adonde los dioses y descendía hasta ellos, vi sus rostros y los adoré cara a cara."

Serge Sauneron,
The Priests of Ancient Egypt, Grove Press, Nueva York, 1960

El estudio del Egipto de los faraones (considerado como el periodo en el que los Hijos de Ra operaron activamente en la Tierra de nuestros antepasados) englobaría los siguientes periodos: Periodo predinástico (o arcaico, 3200 a.C.), El Imperio Antiguo (2755-2255 a. C.), Imperio Medio (2134-1784 a.C.), y el Imperio Nuevo (1570-1070 a.C.). El primer faraón aparece en el Imperio Antiguo, y el último faraón genuinamente egipcio fue derrotado en el 525 a. C por Cambises II (rey de Persia en 529-522 a.C., hijo de Ciro II el Grande) en el 525 a.C.

Hacia el final del periodo geerziense en el 3200 a.C. hay determinadas fuentes arqueológicas (el jeroglífico más antiguo data de esa época) que muestran el nacimiento de una fuerza política dominante que consolidó el primer reino unificado del antiguo Egipto. Es en ese momento cuando los historiadores actuales creen que hubo el cambio. No ha habido tiempo para un análisis detallado, ni pruebas que lo corroboren, pero algunos estudios parecen demostrar que fue en esa época cuando los raianos hicieron su puesta en escena. Al parecer todo debió empezar para ellos como una especie de estudio científico, seguramente una misión que nosotros podríamos llamar de investigaciones sociológicas...

Durante el largo periodo de su más que segura estancia entre nosotros nos dieron muestras evidentes de sus avanzados conocimientos tecnológicos. Nos los dieron a través de lo místico, de lo mágico, de lo divino...

La conclusión evidente para cualquiera que mire al pasado es que los Hijos de Ra no tardaron en utilizar nuestro planeta como un gigantesco campo de pruebas; nos utilizaban en juegos y guerras simplemente para estudiar nuestras interactuaciones, hay quienes dicen que incluso como diversión, como la Roma Imperial con gladiadores y esclavos en la arena del circo, pero a una escala mucho mayor.

Las dudas albergadas por egiptólogos de todo el mundo durante siglos acerca de la misteriosa forma de construcción de las pirámides, la alineación estelar de estas con la galaxia Orión, lo exacto de sus cálculos matemáticos (sus relaciones con el número π), su increíble y avanzada medicina..., todo ahora tenía una respuesta, aunque claro, casi hubiésemos preferido mantenernos en la ignorancia.

Cuando sus naves aparecieron en el Sistema Solar nadie dio crédito a lo que se veía; gigantescas esfinges voladoras, casi parecía un chiste o una mala película de serie B del s. XX. No fue ninguna broma, cientos de naves trajeron ira y fuego sobre una raza humana que no pudo hacer nada para defenderse, todo vestigio de tecnología sobre el planeta Tierra fue tratado como objetivo, la raza humana como civilización dejó de existir en el planeta azul. Tan rápido como habían venido, los Hijos de Ra desaparecieron dejando tras de si ceniza y humo.

Informe Tutmosis

Hace veinte años, en el 2367, el CET encargó al físico de origen mexicano del kibbutz Asclepio, Octavio Sánchez, un informe que resumiera toda la información que se encontrara en poder de lo que quedaba de humanidad acerca de los Hijos de Ra.

Los primeros pasos de la investigación estuvieron enfocados al análisis de los escasos datos que obraban en las bases de datos del CET acerca del Día del Éxodo. El virus introducido por los Hijos de Ra en las bases de datos destruyó prácticamente todo material al respecto.

Dada la evidente relación entre los Hijos de Ra y el antiguo Egipto, Sánchez, aficionado a la historia, empezó a indagar en centenarios tratados de egiptología para buscar cualquier cosa que se pudiera relacionar.

Sánchez, investigando en los antiguos fondos de la Biblioteca Nacional de Madrid (España), descubrió un preciado volumen de la época napoleónica acerca del Egipto de los faraones.

En 1798, antes de su subida al poder, Napoleón dirigió una exitosa expedición a Egipto que se encontraba bajo el dominio Turco. La campaña napoleónica se acompañó de un nutrido grupo de eruditos que iban a estudiar y registrar todos los aspectos de la historia de Egipto, antigua y reciente. De estos esfuerzos surgió una obra fundamental 'Description de l'Égypt', que fue publicada por primera vez entre 1809 y 1830 (constaba de varios volúmenes).

Al parecer uno de los integrantes de esa expedición inicial y coautor de esta gran obra que marco la egiptología durante el siglo siguiente, François Leemans, acabó en la corte de José Bonaparte en España trayendo consigo copia de diversos escritos y papiros obtenidos de sus investigaciones en Egipto. Durante su estancia en España redactó unos ensayos acerca de ciertos jeroglíficos y rollos de papiros asociados con el 'Libro de los Muertos'; esos ensayos nos describían las relaciones de los faraones con sus dioses, el proceso

de ascenso al cielo después de la muerte y la vida en las estrellas junto a las divinidades... Octavio intentó averiguar como pudo Leemans hacerse con una traducción de los mismos, pero a lo único que pudo llegar es a la constatación de que eran originales del siglo XIX.

Estos ensayos también recogían, entre otras, ciertas anécdotas (sin sentido para la época de la Ilustración) acerca del faraón Tutmosis III (1504 a 1450 a.C.,). En papiros escritos por escribas de la Casa de la Vida se nos narra como estos avistaron un 'círculo de fuego', que viajaba silenciosamente por el cielo, y como durante los siguientes días aparecieron más 'círculos de fuego' en los cielos de Egipto... Datos como que en los anales inscritos por Tutmosis en el gran templo de Karnak, se mencione a nuevos sacerdotes venidos de más allá de lo nunca conocido por Egipto, con increíbles conocimientos y fabuloso arte, despertaron la curiosidad de Octavio Sánchez lo suficiente para interesarse por la historia de este faraón y seguir el rastro de los ensayos de François Leemans hasta las ruinas de la Biblioteca Nacional en Madrid. Los ensayos recogidos y custodiados en la llamada Sala Velázquez desde hacía más de cuatro siglos fueron recuperados tras seis meses de búsqueda.

Estos escritos de François Leemans, entre las anécdotas mencionadas, señalaban diversos lugares donde había jeroglíficos, que nada tenían que ver con la Piedra de Roseta. Al parecer, no eran grandes textos, sino incongruencias que llamaron la atención de Leemans. Investigando estos puntos marcados por François Leemans, Sánchez estableció una serie de líneas entre los monumentos de los que partían, marcaban lo que sin duda era una carta estelar...

Tras varios meses de trabajo y después de un viaje a la gran pirámide de Gizeh, Octavio Sánchez estableció las siguientes conclusiones:

- Los Hijos de Ra hicieron su primera aparición en la Tierra al final del periodo geerziense (3200 a.C.). En un primer momento actuarían de forma discreta, mezclándose con la población humana de la zona.
- En el año 1500 a. C. hay signos de una mayor implantación, de una mayor integración e intervención.
- Sus objetivos en la Tierra nos son inciertos. Las muestras analizadas de los conocimientos en ingeniería y medicina de los antiguos egipcios no son coherentes con el nivel de desarrollo de la época. Hay indicios que nos hacen pensar en algún tipo de experimento biológico y antropológico, ya que muestras de algún tipo de colonización (aunque hubiera sido a pequeña escala) no han sido encontradas.
- Estos experimentos crecieron en intensidad durante el periodo de Tutmosis III y al parecer acabaron bruscamente a finales del Imperio Nuevo. La causa de un abrupto abandono de la Tierra queda libre a la imaginación pero podría ser alguna plaga, problemas en su lugar de origen, etc... Increíblemente la historia bíblica de Moisés coincide en fechas (siglo XIII a.C.) con la estimada de su abandono de Egipto.

- Las pirámides no son simples cámaras mortuorias, tienen otra finalidad, hay indicios que las marcan como centrales energéticas o de comunicaciones de algún tipo.
- La escritura jeroglífica del antiguo Egipto podría contener información vital acerca de los Hijos de Ra. La carta estelar que marcan ciertos escritos jeroglíficos relacionados con Tutmosis III no define ningún sistema conocido, pero sus medidas son exactas y describen un sistema binario con siete planetas con sus satélites y las órbitas perfectamente señaladas.
- Los Hijos de Ra son un pueblo que presta una gran atención a los símbolos de todo tipo, la eficiencia y la eficacia van entrelazados con el arte. Su cultura parece estar enfocada a la búsqueda de un orden y un equilibrio perfectos.
- Las pautas de su ataque indican que atacaron todo rastro de tecnología no vital para la vida humana. En el caso de la Tierra eso convirtió un transistor en objetivo militar, mientras que en Redención u otras colonias del Sistema Solar cualquier ataque suponía la aniquilación inmediata de toda su población. Obviamente cualquier base armada de relevancia fue atacada y destruida. (Nota: el autor cree que pudo haber otros motivos pero las únicas pautas para las que se ha encontrado cierta lógica son las explicadas).
- Un ataque tan brutal y una desaparición tan rápida del Sistema Solar indica su falta de interés en nuestra cultura. Tanto como objetivo militar como de estudio. También podría indicar sus prisas en encontrar y destruir a los Ki-engir. Los motivos de estas prisas requeriría otro estudio en el que solo podríamos dar elucubraciones.
- En su tecnología militar son de gran importancia los escudos energéticos que controlan con absoluta precisión. Nuestro nivel tecnológico de la época al respecto era infinitamente inferior, no así nuestros niveles tecnológicos en otras áreas energéticas (véase IKS) o armamentísticas.
- Estuvieron aquí, nos utilizaron, volvieron después de miles de años, nos destruyeron sin esfuerzo y dejaron lo mejor de nuestra tecnología operativa, actualmente no hay indicios de su presencia entre nosotros, pero si no piensan volver no hay motivos por los cuales no nos hubieran aniquilado por completo, ya que lo que es evidente es que si alguna vez la humanidad consigue recuperarse y volvemos a surcar el espacio, los Hijos de Ra se habrán ganado a pulso nuestra enemistad eterna.

Ra: Único dios egipcio venerado de forma constante en el Egipto de los faraones, señor de las deidades cósmicas, los primeros faraones egipcios se proclamaban descendientes suyos (surgido entre 2134 - 1668 a.C. en el Imperio Medio).

Jeroglíficos

–"El Egipto que los griegos visitan con sus barcos es un país regalado, un don del río."

Herodoto, Historia, Libro II, 5.

El historiador romano Publio Cornelio Tácito (55 – 120 d. C.) nos cuenta como cuando el general romano Germánico visitó las ruinas de Tebas le llamaron poderosamente la atención las inscripciones jeroglíficas esculpidas y al preguntar a un anciano acerca e su significado este se declaró como el último sacerdote capacitado para traducir una tradición de cuatro millares de años...

El Egipto Antiguo siempre tuvo un encanto y una magia especial, durante siglos no faltaron académicos que se dedicaran a su estudio, con el paso de los años su encanto se diluyó con las posibilidades que nos abrían las estrellas. Desde el Día E, el CET volvió de nuevo la vista hacia las arenas del desierto, hacia el delta, hacia el Nilo. Los jeroglíficos volvieron a estar de actualidad como nunca lo habían estado en tres mil años, se trabajo en su análisis, en su clasificación, en el estudio de todos sus significados, se hicieron descubrimientos asombrosos.

Utilizando información obtenida de las escasas naves de los Hijos de Ra derribadas, junto con jeroglíficos hallados en la Tierra se vio que algunos de 'nuestros' jeroglíficos decían mucho más de lo que hubiésemos podido soñar. Descripciones de increíbles sistemas de energía y comunicación, cartas estelares de total precisión,... Había mucho por descubrir y solo era el principio. Muchos de estas cadenas de jeroglíficos que nuestros antepasados o quizá los suyos nos legaron eran solo fragmentos incompletos que no nos llevaban a ningún sitio, pero el hecho es que la información había estado allí y todavía podía estarla en algunos sitios.

Los Sindhu

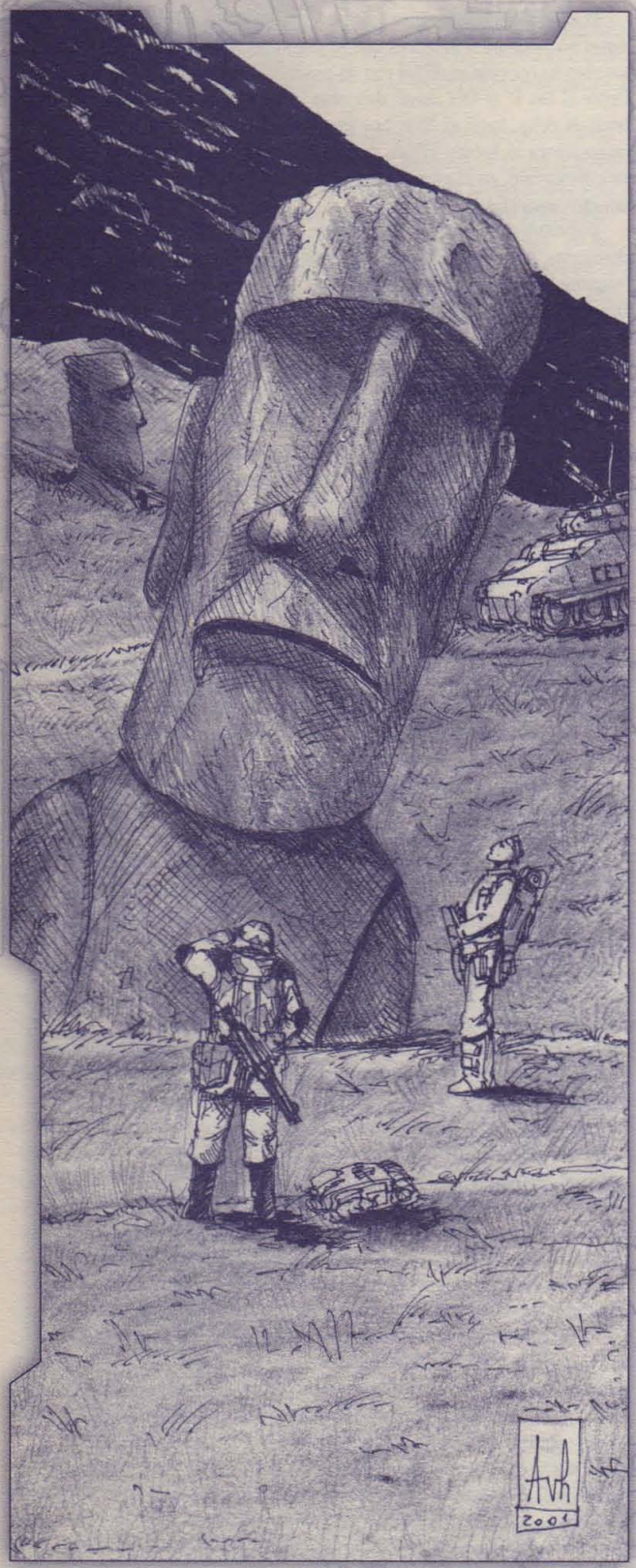
Sindhu es el nombre con el que se bautizó una posible tercera presencia extraterrestre en el tercer planeta del Sistema Solar. Eligieron Sindhu por ser el origen de la palabra hindú, (es una palabra de origen sánscrito que significa río, o más concretamente río Indo). Los hindúes se definen a ellos mismos como aquellos que creen en los Veda (conocimiento en sánscrito) que es el conjunto de escritos sagrados más antiguos del hinduismo.

El origen del hinduismo parece que lo podemos encontrar aproximadamente en el 1500 a.C. Al igual que encontramos ciertas relaciones históricas en la fundación y expansión del Egipto Faraónico y el Imperio Sumerio, y durante su evolución en la historia diversos analistas han relacionado diferentes hechos que indican su más que posible interacción y procedencia extraterrestre, al contrario que con los Hijos de Ra o los Ki-engir no hay evidencias palpables que impliquen a los Sindhu en relaciones alienígenas. Lo que si se han encontrado son indicios de que estos tenían acceso a una tecnología infinitamente superior a la que teóricamente les correspondería.

Un análisis en profundidad de los Veda; Rig-Veda, Sama-Veda, Yajur-Veda y Atharva-Veda (también llamados samhitas, que significa colección), las Upanisads y obras épicas tales como el Mahabharata y el Ramayana plantean inquietantes preguntas sin atisbo de poder encontrar respuestas convenientemente documentadas. Estas preguntas apuntan hacia relaciones con naciones venidas de los cielos, extrañas habilidades e increíbles herramientas.

Las Upanisads, escrituras místicas y esotéricas agrupadas en las Aranyakas (que a su vez forman parte de los vedas), tienen como tema principal la naturaleza, el alma universal (Brahman), y el alma más interior (Atmán). También se habla en estas escrituras de diversas formas de meditación y culto. Son textos complicados, incluso con los modernos procesos de análisis actuales, pero hay diversas interpretaciones extraídas del Mahabharata o de los mismos Vedas, en las que se nos muestra tecnología infinitamente superior a la que correspondería por época, entonces, tendríamos una tercera raza o bien alienígena con raíces en nuestro planeta, bien nativa con relaciones alienígenas, bien nativa con una increíble tecnología teóricamente no accesible en el s. XV a.C. Todo lo anterior expuesto, son claramente conjeturas y ningún organismo del CET ha dado hoy por hoy ninguna aclaración al respecto, sin embargo, las teorías más comúnmente aceptadas se inclinan por la segunda y tercera opción.

El misticismo, la profundidad y en alto grado elaboradas teorías espirituales de los Sindhu han creado una pequeña pero fuerte corriente de creyentes en la República Solar. Por diversas interpretaciones extraídas de los Veda y una desviación de las teorías de reencarnación más clásicas, creen que si primero



llegaron los Ki-engir, más tarde los Hijos de Ra, el turno les toca ahora a los Sindhus, según ellos esta vez debemos estar realmente preparados para recibirles, para esto debemos identificarnos y comprender sus costumbres y formas de pensar, reflejadas en los milenarios escritos de 'nuestros' Sindhus.

Nota

"Según el yongui Pundit Kaniah de Ambattur (Madrás, finales del s. XX), la medición original del tiempo de los brahmanes era sexagesimal, menciona el Brihath Sathaka y otras fuentes en sánscrito. En la antigüedad, el día se dividía en sesenta kala, estos kalas a su vez equivalían a veinticuatro minutos, subdivididos en sesenta vikala, que son veinticuatro segundos. A continuación había otra subdivisión sexagesimal del tiempo en para, tatpara, vitatpara, ima, y, para terminar, casta (1/300.000.000 de un segundo). Los hindúes no fueron un pueblo caracterizado por las prisas y la pregunta obligada es el motivo por el que los brahmanes utilizarían estas fracciones de microsegundo. Al parecer los brahamanes instruidos estaban obligados a preservar esta tradición desde tiempo inmemorial, pero según diversos testimonios incluso ni ellos mismos lo comprendían.

Esta forma de calcular el tiempo hace de nuevo que nos planteemos varios interrogantes; ¿sería un recuerdo tradicional de una civilización con capacidades tecnológicas altamente desarrolladas?, sin instrumentos de precisión no tendrían mucho sentido. El casta, o 3x10-8 se aproxima mucho a la duración de ciertos mesones e hiperiones. ¿Cómo es realmente de antigua la física nuclear?

En la tabla Varahamira (aproximadamente del 550 a.C.) se indica el tamaño del átomo, la cifra matemática que aparece se aproxima mucho al tamaño real del átomo de hidrógeno."

Moais

El término Moai denomina las gigantescas cabezas talladas en piedra encontradas en la Isla de Pascua.

Esta isla, también conocida como Rapa Nui, es una isla triangular que pertenece a la antigua región de Valparaíso (en lo que era la República de Chile). Localizada en el océano Pacífico, aproximadamente a 3.700 Km. al oeste de la antigua costa chilena. La isla está formada por tres volcanes y tiene una superficie de 117 Km2 (la última erupción registrada data del 2067 y apenas fueron unos pequeños temblores sísmicos acompañados de un poco de humo y lava, sin peligro ni para el ecosistema local ni para la población).

Los motivos que señalan las relaciones extraterrestres de la Isla de Pascua son varios. El primero data del análisis detallado de las enormes estatuas de piedra que se pueden encontrar en la isla. Estas, consistentes en enormes cabezas con narices y oídos alargados plantean muchos interrogantes sobre el cómo fueron elaboradas. La piedra utilizada en la confección de estos megalitos se cree que puede proceder de uno de los volcanes de la isla (del cráter de Rano Raraku), en el se encontró una gigantesca estatua sin terminar de 21 metros de longitud, toda una proeza si diferentes estudios la marcan como del s. III o IV después de Cristo (sin que haya unanimidad al respecto), pero aunque hay restos de este tipo de piedra en el cráter del volcán no se ha hallado la suficiente como para explicar la elaboración de las estatuas, ¿completa y absolutamente agotada?, puede, pero el interrogante sigue planteado.

El origen de las estatuas, su confección, su transporte y colocación (impensable para la tecnología de la época) hacen de ellas un misterio demasiado tentador como para no relacionarlo a nuestra reciente historia con alienígenas.

En la isla también se encontraron tablillas de madera, piedra y arcilla con restos de escritura pictográfica, algunos investigadores han relacionado dicha escritura con el sistema pictográfico proto-indico del valle del Indo y existen algunos caracteres demasiado similares a elementos de la escritura cuneiforme sumeria como para creer en casualidades. Se han establecido patrones comunes y diversos estudiosos del tema creen que hubo un asentamiento kiniano en el continente americano que pudo estar relacionado. Este sistema de escritura nunca ha podido ser descifrado y permanece hasta hoy sumido en el misterio de su significado, utilidad y origen.

El último indicio que nos marca a los Moais como de procedencia alienígena es el extraño hecho que justo antes de nuestro encuentro con los Ki-engir hubo varias docenas de avistamientos de OVNIs en la isla, avistamientos con pruebas gráficas, que si bien nunca se les dio credibilidad por la opinión publica del momento, con la aparición de los Ki-engir esa creencia, obviamente, cambió.

Olmecas

Los Olmecas fueron conocidos tradicionalmente por la comunidad científica como la cultura más antigua conocida en Mesoamérica (México y América Central).

Eran un antiguo pueblo del sur del golfo de México cuyo momento álgido se centra aproximadamente entre el 1500 hasta el 900 a.C. De nuevo una fecha nos llama poderosamente la atención, el 1500 a.C., en esa fecha la humanidad ha sido testigo en varios de sus continentes del florecer de extrañas y enigmáticas civilizaciones cuyos misterios y enigmas nunca aclarados se achacaban a la inevitable perdida ocasionada por el paso del tiempo..., y cuyo auténtico significado solo ahora se nos empieza a revelar.

Su principal área de influencia ocupó 18.000 km2 en el interior de las pantanosas selvas situadas en las cuencas ribereñas de los antiguos estados Mexicanos de Veracruz y Tabasco. Pronto, su influencia, se extendió por las tierras altas de México, conocidas como el Anáhuac, y los antiguos estados de Oaxaca y Guerrero, teniendo al parecer una influencia importante en culturas posteriores como la mixteca y la zapoteca.

Investigadores independientes y del CET han encontrado varios datos que de nuevo señalan indicios alienígenas relacionados con una antigua cultura terrana. La fecha empieza a ser un elemento clave en todas las relaciones establecidas, sugiriendo un acontecimiento de gran importancia entre las posibles naciones alienígenas en torno al s. XVI a. C. En el caso de los Olmecas son fundamentales los rastros encontrados de su sistema de escritura, jeroglíficos claramente precursores de los famosos jeroglíficos Mayas y en los cuales desde el s. XX se venían encontrando lo que entonces se consideraba anecdóticas similitudes con jeroglíficos egipcios y caracteres cuneiformes sumerios. Las coincidencias no pasan de la docena, pero curiosamente, ninguna ha podido jamás ser descifrada.

Los Olmecas también fueron constructores de pirámides, las más conocidas de tierra apisonada, pero recientes indicios señalan que ciertas pirámides de piedras escalonadas de supuesto origen teotihuacan o maya pudieran ser de origen Olmeca y que estas tienen las mismas relaciones con el número π que la pirámide egipcia de Gizeh.

Lo que definitivamente dejó clara la pista alienígena en la cultura Olmeca fueron las enormes cabezas de piedra, máximo exponente de su arte superviviente a nuestra época. Estas gigantescas cabezas de basalto de cerca de tres metros de altura y veinticinco toneladas de peso eran realizadas con piedra extraída a casi cien kilómetros de distancia de su localización, al igual que las cabezas de la Isla de Pascua su elaboración y situación despiertan multitud de interrogantes... Sin embargo, la clave de estos interrogantes, se encuentra en la cabeza encontrada en la aldea de Chipocamaz. Tras un accidente durante su traslado para construir una presa en la región, la cabeza se agrieto, dejando su interior expuesto y descubriendo una cavidad, dentro de la cual había tablillas de jade con jeroglíficos técnicamente de origen maya (que han resultado imposibles de descifrar) y dos esferas perfectas de diez centímetros de diámetro de uranio puro.

Las enormes figuras esculpidas por los Olmecas están en su mayor parte realizadas en basalto magnético, coincidiendo los polos magnéticos naturales con la región umbilical de las mismas. Los Olmecas pues conocían el fenómeno del magnetismo (algunas de estas figuras encontradas en Guatemala se dataron en el 2000 a. C.).

Investigaciones poco ortodoxas que parten del estudio de movimientos migratorios originados en el lago Titicaca, fronterizo entre las antiguas repúblicas de Perú, Chile y Bolivia (en donde muchos localizan el origen de las culturas precolombinas) han llevado a interesantes interrogantes.

A orillas del Titicaca se encuentra Tihuanaco, centro de una antiquísima cultura preincaica. Es el santuario de América más antiguo y de los más importantes, existe un templo solar gigantesco, el de Kalasaya, con la más que celebre puerta solar impresionantemente tallada en un solo bloque de andesita ricamente ornamentado y de gigantescas proporciones. En este templo solar pueden verse también las cabezas de piedra más grandes de toda América, con más de siete metros de altura que corresponden, según la leyenda, a los gigantes que construyeron la ciudad en una sola noche...

Muy interesantes son las leyendas peruanas que aluden a hombres blancos barbudos que vivían a la orilla del Titicaca y que transmitieron sus conocimientos a naciones vecinas...

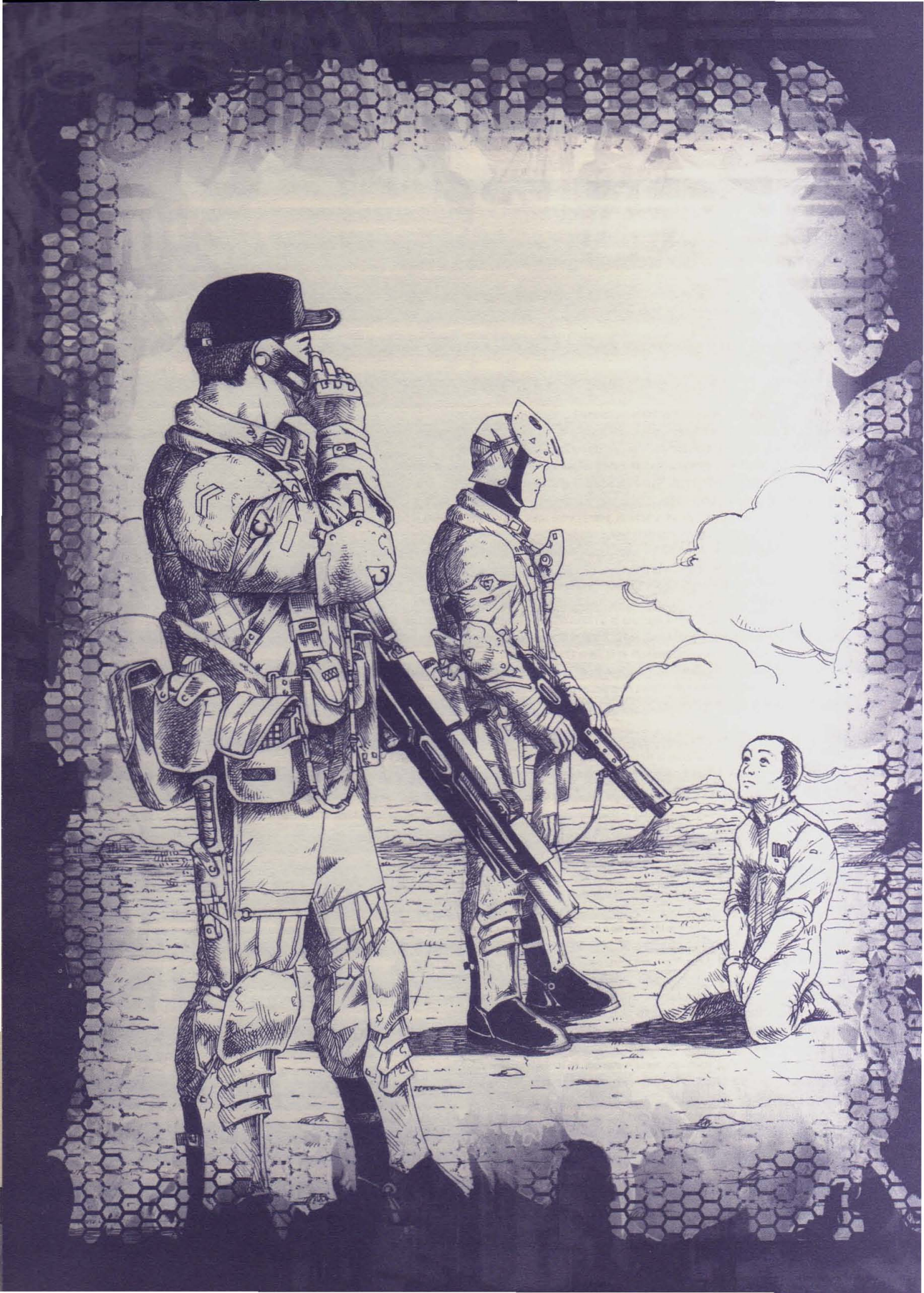
Estas leyendas de hombres blancos barbudos portadores de conocimientos son frecuentemente relacionadas con un diluvio universal y es aquí donde empiezan a encontrarse asombrosas coincidencias entre los mitos de indios americanos y otros del mundo antiguo, en especial con la epopeya mesopotámica de Gilgamesh y la propia Biblia.

Llevados hasta aquí no podemos sino preguntarnos: ¿coincidencias o auténticas relaciones entre el mundo kiniano y el de los Olmecas?, ¿para qué propósito servían las gigantescas cabezas Olmecas?, ¿algún tipo de señal que marcaba un camino o ruta? De nuevo nuestros interrogantes arrojan pocas respuestas, pero el simple hecho de su planteamiento nos arroja luces sobre lo que pudo ocurrir en un pasado que actualmente se nos antoja no tan lejano.

En el s. XXIV, investigadores de todo tipo (arqueólogos, historiadores, periodistas, etc.), se asombran de la cantidad de libros, documentales, noticias que avisaban de lo que llegaría.
Desde el s. XIX están documentados los primeros indicios. En el s. XX la cantidad de señales e información es abrumadora. Buscando un ejemplo, las noticias acerca de la presencia de Ki-engir e Hijos de Ra durante la historia en 'nuestro' planeta fueron como un leve susurro durante siglos, en el s. XIX consistirían en un ligero rumor, y a finales del s. XX y principios del XXI nos gritaban al oído, no nos dimos cuenta.
Conviene al visitante no despreciar ninguna fuente, en antiguas revistas, libros, etc., podrá encontrarse, sin quererlo, datos, casos y referencias que sorprenderán.

1232	La ciudad China de Kaifeng se defiende de los ataques mongoles con cohetes.
1609	Galileo Galilei construye un telescopio de 20 aumentos y descubre entre otros aspectos del Sistema Solar los cuatro satélites más grandes de Júpiter.
1642	El matemático francés Blaise Pascal inventa la primera máquina de calcular mecánica.
1670	El filósofo y matemático alemán Gottfried Wilhelm Leibniz perfecciona la máquina de Blaise Pascal e inventa una que también puede multiplicar.
1865	El escritor francés Jules Verne describe un viaje espacial en su novela de la Tierra a la Luna.
1880	El estadístico estadounidense Herman Hollerith concibe la idea de utilizar placas perforadas para controlar el censo de los EE.UU.
1890	Hollerith consigue compilar la información del censo de EE.UU. mediante un sistema que hacía pasar tarjetas perforadas por contactos eléctricos.
1943	Se pone en funcionamiento en Bletchley Park, al norte de Londres lo que se consideró el primer ordenador digital completamente electrónico, el Colossus.
1957	Lanzamiento por parte de la Unión Soviética del primer satélite artificial, el Sputnik 1.
1958	Fundación de la NASA.
1961	Yuri Gagarin, astronauta de la Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas primer hombre en surcar el espacio a bordo de una nave espacial, la Vostok I.
1965	Alexei Leonov, en la misión de la nave Vosjod 2, realiza el primer paseo espacial.
1969	Los astronáutas norteamericanos del Apolo 11, Neil Armstrong y Edwin Aldrin, los primeros hombres en pisar la Luna.
	Aparece el circuito integrado.
1971	Se pone en órbita la primera estación espacial, la estación soviética Salyut 1 de 18.000 Kg.
1973	La NASA pone en órbita su primera estación espacial, la Skylab, de 88.000 Kg.
1975	Fundación de la ESA.
1979	La sonda Pioneer 11 es lanzada por la NASA para la exploración del Sistema Solar
1980	La sonda Voyager 1 es lanzada por la NASA para la exploración del Sistema Solar
1981	La sonda Voyager 2 es lanzada por la NASA para la exploración del Sistema Solar. Primera misión de la lanzadera espacial Columbia.
1986	Se pone en órbita la estación rusa Mir.
1998	La Agencia Espacial Rusa pone en órbita la primera sección de la ISS (Estación Espacial Internacional en sus siglas inglesas).
2003	La Agencia Espacial China pone su primer taikonauta en el espacio.
...	...
2014	Intercambios de disparos en la frontera indio-paquistaní. Disturbios a ambos lados de la frontera.
	Estalla un artefacto nuclear de pequeña potencia el Tel-Aviv, Israel acusa a los servicios secretos de la República Palestina, 750.000 reservistas movilizados.
	Israel invade Palestina, 12.732 muertos en menos de 24 horas.
	La Liga Árabe declara la guerra a Israel.
	Tensiones entre China y Taiwán.
	China ataca Taiwán, el congreso de los EE.UU. en pleno apoya el envío de tropas a la zona para defender Taiwán de la agresión China.
	Comienza la Tercera Guerra Mundial.
...	...
2015	Finaliza la Tercera Guerra Mundial.
	Paz en Moscú. Rusia, neutral durante todo el conflicto, logra un acuerdo de paz a nivel mundial, gracias en su mayor parte al miedo al uso de más cabezas nucleares.
	120 millones de muertos (la mayor parte Indios y Pakistaníes), 23 cabezas nucleares usadas. Taiwán provincia de la República Popular China. Israel pierde una cuarta parte de su anterior territorio. Cachemira en poder de la India. EE.UU. retira sus tropas del Pacífico. Doce ciudades en el mundo con niveles de radiactividad letales para la vida humana.
2016	En un año han surgido 18 tipos nuevos de cáncer debido a los diferentes niveles de radiactividad extendidos por todo el mundo.
	Segundo acuerdo de Moscú. Los representantes de todas las naciones del mundo acuerdan la prohibición de la energía nuclear con fines militares. Comienza el desarme a nivel mundial.
	Lluvia de meteoritos en África, Asia y EE.UU., 23 millones de muertos. Astrónomos y Científicos de todo el mundo coinciden en sus análisis, es solo el principio.
2017	Conferencia de Tenerife, todas las naciones del mundo acuerdan aunar esfuerzos en el desarrollo espacial con fines científicos. Se crea la AENU (Agencia Espacial de Naciones Unidas).
	Se aprueba el uso de reactores nucleares en naves espaciales. China rompe con la AENU e inicia una carrera espacial junto a Pakistán y las naciones árabes.
	La Agencia Espacial Rusa, Japonesa, la NASA y la ESA acuerdan lanzar una misión conjunta a Marte en el 2023. Su misión establecer una base marciana y observatorios para la detección de meteoritos en ruta a la Tierra. Proyecto Rojo.
2020	El Reino de España, único país europeo con territorio propio en zona ecuatorial, comienza la construcción en la isla de Hierro de una base de lanzamiento espacial.
2021	El equipo internacional de la Cyrano de Bergerac comienza a construir una base excavada en la roca lunar.
2023	La misión Proyecto Rojo un completo éxito. Los veinte tripulantes de la expedición a Marte cumplen con todos sus objetivos. Se instalan telescopios de gran potencia en órbita alrededor de Marte. Se funda la primera colonia marciana no permanente.
2024	La nave Platón I del Proyecto Rojo se cruza en su regreso a la Tierra con la nave Sun Tzu I de la Agencia Espacial China en su ruta a Marte.
2025	Regreso feliz a la Tierra del Proyecto Rojo.
2026	La nave no tripulada Pieter Dirckz I es lanzada desde la isla de Hierro a la exploración del sistema Alpha Centauri. Primera nave que utiliza el sistema Mini Magneotospheric Plasma Propulsión (M2P2), que utiliza la interacción de la magnetosfera terrestre con el viento solar.
2027	Cerca de un 50% de los vehículos terrestres a nivel mundial funcionan con energías no dependientes de combustibles fósiles.
2030	Meteoritos de gran tamaño en dirección a la Tierra destruidos desde bases en Marte. La comunidad científica internacional y prácticamente todas las naciones del mundo apoyan el desarrollo de una nueva carrera espacial para la exploración en profundidad del Sistema Solar y sus recursos. Población de la Tierra: 12000 millones. Tras siete expediciones exitosas a Marte se aprueba su bombardeo con algas como parte del comienzo de la terraformación del planeta.
2031	Se establece la primera base lunar de carácter permanente, se comienzan a explotar las reservas minerales de la Luna. La AENU inicia la construcción de astilleros y espaciopuertos lunares.

2041	Nace el consejo Mendel bajo la supervisión de la Organización Mundial de la Salud. Su objetivo, controlar a nivel mundial todo lo relacionado con experimentación o modificación de cualquier ADN humano o animal.
2042	La nave no tripulada Pieter Dirckz I llega al sistema Alpha Centauri. El quinto y el cuarto planeta presentan condiciones similares a las de Marte pero con mayores concentraciones de nitrógeno y oxígeno en su atmósfera. Se encuentran grandes cantidades de agua congelada en sus polos.
2044	Nace el primer bebe en la Luna.
2046	La nave no tripulada Pieter Dirckz II con el ingenio de Karl Schwarzschild (nombre puesto en honor del famoso astrónomo Alemán que predijo la existencia de los agujeros negros), es lanzada desde la Luna con destino Alpha Centauri.
2047	Población de la Tierra 18.000 millones.
2048	La nave no tripulada Pieter Dirckz III es lanzada por la Agencia Espacial China desde la Luna con destino a Vega en la constelación Lira. Lleva un ingenio de Karl Schwarzschild.
2051	Nace el primer bebe en Marte.
2055	La primera nave no tripulada llega al agujero negro en el centro de la galaxia M87. Los datos proporcionados por la expedición Hubble IV de importancia vital para futuros viajes a las estrellas.
2058	La AENU eleva a cinco años la estancia permitida en las colonias lunares.
2067	La nave no tripulada Pieter Dirckz II llega a Alpha Centauri. En su camino ha enviado cerca de 36 sondas a la exploración de diferentes galaxias, estrellas, planetas y cometas.
	La Pieter Dirckz II deja en orbita alrededor de sus tres estrellas el Ingenio Karl Schwarzschild.
	La sonda Colonizer I entra en el Ingenio de Karl Schwarzschild, desapareciendo para siempre en su interior.
	La sonda Colonizer II entra en el Ingenio de Karl Schwarzschild, la señal de su llegada es recibida por la Tierra un mes más tarde, habiendo aparecido instantes después en su ingenio hermano de Alpha Centauri.
2068	La Intrépida, primera nave tripulada por seres humanos, pese a ciertos altercados iniciales, atraviesa el Ingenio de Karl Schwarzschild con completo éxito, sin efectos secundarios para los astronautas ni daños en la estructura de la nave.
2069	Comienza de forma masiva la terraformación del cuarto planeta del sistema Alpha Centauri, se bautiza el planeta como Nueva Esperanza. Varios centenerares de naves son lanzadas desde el Sistema Solar para llevar a cabo tan titánica tarea.
	Un gigantesco cometa, bautizado como 'Pequeño Quebec' sufre el desprendimiento de parte de su masa, dando lugar a lo que en un futuro no muy lejano se convertiría en la estación espacial Redención.
2077	La nave no tripulada Pieter Dirckz III llega a Vega, una de las lunas del tercer planeta presenta condiciones óptimas para su terraformación.
2078	La nave no tripulada Gaminides atraviesa el Ingenio de Karl Schwarzschild hacia Vega. Comienza la terraformación de una de las lunas del tercer planeta. Se bautiza la luna como Afrodita.
2088	Atmósfera de Nueva Esperanza respirable. Población de la Tierra 27.000 millones.
2089	Comienza la colonización de Nueva Esperanza, se inicia un éxodo de veinte millones de emigrantes anuales hacia la nueva tierra prometida. Autoridades desbordadas.
2092	Se empieza a explotar industrialmente yacimientos minerales en el Cinturón de Asteroides.
2116	Fundación del Partido Independentista Lunar.
...	...
2298	Primer encuentro con los Ki-engir.
	Fundación de la Unión Federal de Naciones, la humanidad, por primera vez en su historia habla con una única voz.
2299	Las Colonias de Alpha Centauri y Vega declaran formalmente su independencia. La secesión ocurre sin complicaciones, las nuevas naciones entran de inmediato a formar parte de la Unión Federal de Naciones.
2307	Los Ki-engir llegan al Sistema Solar.
	El ascensor orbital de Marte entra en funcionamiento gracias a la tecnología ki-engir.
2325	Primer contacto con los Hijos de Ra, una nave científica con 253 tripulantes es destruida, no hay supervivientes.
2326	La flota de la Unión Federal de Naciones entra en combate en las afueras del Sistema Solar con los Hijos de Ra.
2327	Último contacto entre Alpha Centauri y Vega con la Tierra, el IKS es destruido para evitar que caiga en manos de los Hijos de Ra.
	Los Hijos de Ra se retiran del Sistema Solar tras haber arrasado a la humanidad.
	El Almirante Constante Yaris declara la Tierra en cuarentena y ordena su bloqueo total, nadie podrá entrar ni salir.
2347	Se aprueba la constitución de la República Solar. Los dirigentes que organizaron la reconstrucción de los restos de la humanidad en el espacio fundan su propia opción política: Coalición Redención.
2348	Primeras elecciones de la República Solar, participación del 99,98%, la Coalición Redención obtiene el 87,22 % de los votos.
2352	La Iglesia del Tercer Testamento se constituye como fuerza política fundando su propia opción parlamentaria.
2354	Nacimiento del primer GEN. Manifestaciones en las calles en contra de la gestación masiva de GENs
2361	Una secta apocalíptica intenta sin éxito introducir un gas nervioso en el sistema de suministro de aire de Mariner II, asentamiento marciano de 12.000 habitantes. El hecho constituye el primer atentado terrorista de la corta historia de la República Solar.
2367	Un misil nuclear, modificado para albergar una pequeña nave espacial, es lanzado desde la Tierra con dos tripulantes abordo. Constituye el primer signo de actividad espacial de la nueva Tierra, lamentablemente los tripulantes son un padre y una hija que han actuado en solitario.
2369	Vladimiro Hohenstaufen funda el Movimiento Nueva Humanidad, de ideología nacional socialista.
2372	El Congreso de Emergencia Terrano aprueba el Acta de Exploración y Análisis por la que se conceden licencias para la exploración de zonas puntuales de la Tierra. Se acaba así casi un siglo de aislacionismo de la República Solar.
2383	El Congreso de Emergencia Terrano instala su primera base permanente de observación en la isla de Cuba.
2384	Sextas elecciones de la República Solar, participación del 81,01%, la Coalición Redención obtiene el 53,97% de los votos.
2387	Actualidad



SUEÑOS DE UN FUTURO MEJOR

Mira Juan, no sueñes despierto, es sencilla y llanamente imposible.

No Antonio no, podemos hacerlo.

Si claro, solo tenderemos que competir con miembros del MNH de la Alianza Ares, y de los kibbutz más poderosos e influyentes de todo el CET, entre muchos otros.

Es una subasta libre, el CET quiere abrir por fin las puertas y tenemos la oportunidad de ser de los primeros en cruzarlas, va a haber un par de docenas de licencias y el CET quiere repartirlas lo máximo posible. No habrá posibilidad de chanchullos, los de Corrupción van a meter sus narices hasta en nuestras duchas para comprobar que todo ruede sin rozamiento, podemos conseguirlo.

Y si lo conseguimos qué, no tenemos nave, no tenemos el equipo adecuado, demonios cuantas horas de trabajo crees que podríamos hipotecar para conseguir todo lo que necesitamos; ¿el resto de nuestras vidas?

No, no, no seas exagerado; tengo una prima que su exnovio, un tipo del Gabinete Científico con un hermano en el Gabinete de Infraestructuras con mano en el Control Espacial que podría conseguirnos todo lo que necesitamos.

Venga no jodas, el hermano, del exnovio, del vecino del kibbutz, ¿estas de guasa?

No, joder, somos muy amigos, hemos salido ya varias veces por Pequeña Tierra y hemos hablado del tema. En su kibbutz nos podrían prestar ayuda y quizá a tu cooperativa podría interesarle algo de abono auténticamente terráqueo y no esa mierda sintética. Quizá incluso intentar subir unas truchas, imagínate, truchas terráqueas, no tendríamos que volver a trabajar en la vida.

No se, no puede ser tan fácil..., y venga vale, lo conseguimos y luego qué, no sabemos a lo que nos podemos enfrentar allí abajo, ha pasado ya un siglo desde el día del Éxodo, ven bajar una nave y qué crees que van a hacer, ¿aplaudir? Podemos enfrentarnos a Dios sabe que..., y no tenemos preparación militar.

Eso también tiene arreglo. Te lo veo en lo ojos, quieres hacerlo, no seas cagón, es nuestra oportunidad, la oportunidad. ¿Qué cojones quieres hacer el resto de tu vida? ¿pudrirte en las granjas? ¿alistarte?

Es precisamente eso, que me gusta pensar en el resto de mi vida con un horizonte temporal indefinido, además aquí las cosas están empezando a cambiar, con Vladimiro tenemos un futuro y el estar aquí en el momento adecuado por si hay un cambio, abriría muchas puertas...

No me lo puedo creer, ¿tu también con esos de Nueva Humanidad? Mira, haz lo que quieras, yo voy a presentar la solicitud, incorporaré tu nombre en la tripulación y si te decides sabes que serás bienvenido. Es una oportunidad de hacer algo por nosotros mismos al margen de todo y de todos, no la dejes pasar Antonio, no sabemos lo que nos deparará el futuro, y ¡qué demonios! quiero pisar Covadonga, mis bisabuelos eran de allí.

Sociedad y República. Conozca la vida del ser humano de nuestro siglo. Datos emitidos por el Canal 6, premio al mejor documental divulgativo del año

CAPÍTULO 3: UN PRESENTE PARA LUCHAR

AÑO 2387

–¿Ignoras acaso que Egipto es la copia del cielo o, mejor dicho, el lugar donde se transfieren y se proyectan aquí abajo todas las operaciones que gobiernan y ponen en marcha las fuerzas celestes? Además, si hay que decir toda la verdad, nuestra tierra es el templo del mundo entero.

Hermes Trimegistro a su discípulo Asclepio.

Nota: citado por Christian Jacq, El misterio de las catedrales, Barcelona, Planeta, 1999, p. 36.

2387 es el año donde se marca un punto de inflexión entre el pasado y el futuro de la humanidad, es un año donde los diferentes acontecimientos sociales que han marcado los últimos sesenta años en los que el ser humano se contraía como civilización, han implosionado provocando una nueva corriente de pensamiento y actitudes de rumbo incierto. La agitación social, el descontento generalizado, la materialización de una corrupción hasta hora inexistente y olvidada, las nuevas posibilidades de un modelo de sociedad único sitúan a la humanidad en un momento de cambio.

SOCIEDAD EN LA REPÚBLICA SOLAR

–Solo los locos tienen bastante fuerza para sobrevivir. Solo los que sobreviven pueden juzgar acertadamente lo que es locura.

Refrán.

El congreso de Emergencia Terrano lleva ya funcionando cerca de un siglo, tras el ataque y el Día del Éxodo, una dispersa humanidad se aglutinó en torno a la única colonia humana que prácticamente no había sufrido ningún daño; Redención. Schiparelli y Nueva Shangai en Marte, junto a las pequeñas colonias entorno a Tycho en la Luna fueron los otros dos puntos de unión. El resto de las pequeñas bases por el resto del Sistema Solar fueron abandonadas. El Ingenio de Karl Schwarzschild que nos

CONGRESO DE EMERGENCIA TERRANO (REPÚBLICA SOLAR)

	REDENCIÓN	MARTE	LA LUNA	UNTIL THE END	CET
Población					
Habitantes	3.070.232	8.453.452	1.203.577	3.458	12.730.719
Crecimiento de la Población	0.089	0.097	0.049	0.0001	0.078
Densidad de la Población	517 hab/km2	298 hab/km2	312 hab/km2	417 hab/km2	340 hab/km2
Esperanza de vida	109 años				
Tasa de mortalidad infantil	0.1 niño por cada mil nacidos				
Tasa de Alfabetización	100%				
Composición de la población					
Ascendencia europea	32%	19%	9%	12%	21,18%
Chinos han	14%	21%	3%	6%	17,60%
Ascendencia eslava	9%	2%	1,5%	3%	3,64%
Ascendencia americana	21,5%	7,5%	2,5%	5%	10,40%
Marks	2%	40,5%	6%	6%	27,94%
Selenitas	4%	3,5%	65%	32%	9,45%
GENs	7%	4%	8%	27%	5,11%
Otros	10,5%	2,5%	5%	9%	4,67%
Lenguas Oficiales	Español, inglés, chino mandarín, francés, hebreo.				
Dialectos, lenguas no oficiales	Spanglish				
Religión	No declarada 77,13%, ITT 9,1%, judaísmo 1,5%, cristianismo 3,1%, islam 5,1%, hinduismo 1%, otras 4,07%				
Gobierno					
Forma de Gobierno	República parlamentaria				
Fecha de Formación	02/09/2342				
Constitución	09/10/2347				
Derecho al voto	Universal y obligatorio				
Economía					
Industria	Farmacéutica, ingeniería genética, química, software, aeroespacial (satélites), pilas de combustible, maquinaria de precisión.	Minería, metalúrgica, hardware, reciclaje de polímeros, industrias de deshidratación y envasado de alimento, armamento ligero.	Minería, metalúrgica, aeroespacial, armamento pesado.	Minería, farmacéutica.	
Servicios	Órganos de Gobierno, Sedes de los principales Gabinetes.	Universidad Complutense de Marte.			
Unidad monetaria	Crédito Solar				
Agricultura y ganadería	Piscifactorías, invernaderos.	Granjas avícolas, ganado ovino y bovino, piscifactorías, cereales...	Invernaderos.	Invernaderos.	
Recursos naturales		Variedad de minerales	Variedad de minerales	Variedad de minerales	

permitía comunicarnos con nuestros hermanos en otras estrellas destruido sin posibilidad alguna de poder recuperarlo...

El ataque de los Hijos de Ra arrasó completamente la Tierra, ni una sola ciudad se libró de su ataque, nada escapó al infierno desatado y la devastación fue total. Todo rastro de tecnología en el planeta madre fue borrado por completo en un apocalipsis sin precedentes.

Aproximadamente un año después de constituirse el CET se iniciaron una serie de misiones para ver el estado en que se encontraban las naciones de la Tierra (antes había habido infructuosas iniciativas aisladas pero no una investigación seria a nivel global). El resultado no pudo ser más desalentador estando sumida esta en un absoluto caos y con guerras fraticidas propias de una sociedad feudal repartidas por todo el globo. El CET decidió entonces una política aislacionista para intentar conservar la civilización tal y como se conocía antes del Día del Éxodo.

Diversos partidos políticos han ido apareciendo con el paso de los años, en los comienzos del CET una población asustada por su propia subsistencia no ponía demasiados repararos a nada sabiendo que lo único que importaba era la lucha por la supervivencia. La tecnocracia y el uso de la razón llevados al extremo reinaron en una humanidad exhausta. La actualidad ha cambiado, la humanidad del CET disfruta de una posición estable, el riego alienígena aunque presente se encuentra lejos en el tiempo (se podría contar con los dedos de una mano los individuos que viven todavía y presenciaron el Día del Éxodo), hombres y mujeres que nunca conocieron la Tierra quieren algo más que paredes de metal y electricidad, hay descontento, grupos extremistas, sectas religiosas, terrorismo, miedo a la creciente presencia de una delincuencia común nuca conocida, fenómenos inexplicables...

La comparación histórica que mejor encajaría según los analistas actuales es la de la Alemania de la República de Weimar con el partido nazi en plena

lucha por alcanzar el poder. El CET todavía mantiene un control total, pero un partido de tintes radicales como es el Movimiento Nueva Humanidad crece en poder, provoca disturbios, agitación social y su peso político entre la población crece a medida que el futuro de la humanidad parece más y más estancado sin avances en ninguna de las áreas que preocupa a la opinión pública (desempleo, bajo nivel de vida generalizado, terrorismo, terraformación de Marte, el debate acerca de instalar colonias en la Tierra, ...).

El problema del desempleo no es en sí un problema de desamparo, ya que kibbutzs y el propio CET proporcionan cobertura más que suficiente para las necesidades básicas del individuo, el problema radica en el descontento que provoca la inactividad y falta de una proyección de futuro, la gente necesita una causa, necesita un proyecto, el CET dio un proyecto tras el Día del Éxodo, el Movimiento Nueva Humanidad lo da ahora.

En la sociedad humana del s. XXIV hay principalmente lo que podríamos llamar dos tipos de ciudadanos, los libre nacidos y los no nacidos, esto hablando en un lenguaje claramente coloquial. A ojos del CET solo hay un tipo de ciudadano, aunque luego a nivel popular no sea exactamente así. En cualquier caso los libre nacidos son aquellos que han sido concebidos por el método tradicional, los no nacidos aquellos que han sido manipulados genéticamente y gestados en incubadoras de forma artificial, estos últimos reciben el nombre oficial de GENs (proviniendo el nombre de la abreviatura de la palabra genoma).

Organización social

La humanidad del CET está organizada principalmente en torno a kibbutzs (no existe la propiedad privada y el trabajo se organiza colectivamente) a imagen y semejanza de los originalmente establecidos desde principios del s. XX primero a la orilla del río Jordán por los primeros inmigrantes judíos en Palestina y más tarde por todo el estado de Israel. Este tipo de comunidades tuvieron un resurgimiento desde que el hombre empezó a emigrar al espacio, la falta de medios y la lucha por la supervivencia hicieron de este sistema el único lógico y coherente para organizarse contra una naturaleza claramente hostil.

Un alto porcentaje de la población vive de acuerdo a esta forma de vida (aproximadamente un 65%), sin embargo también existen (y son fomentadas por el CET) diversas cooperativas de trabajo y cierto de grado de iniciativa privada y agentes libres.

Los kibbutzs son pues como una familia, entre sus miembros se comparte todo (alojamiento, comida, gastos de estudios para los niños, etc.), en muchas ocasiones todos los miembros del kibbutz trabajan en lo mismo gestionando un negocio concreto, otras solo ponen en común el dinero necesario para que el colectivo funcione.

Los Personajes independientemente de su profesión podrían formar parte del mismo kibbutz, la dedicación de este queda a elección y al acuerdo de Director de Juego y Jugadores.

En un principio el sistema de reparto de recursos, licencias, contratas, permisos, etc., que la República Solar puso en marcha funcionó bastante bien, con el paso de los años, hubo kibbutzs que despuntaron entre el resto, unos por la valía de sus miembros y otros entre rumores de corrupción. Las penosas condiciones de vida del principio hicieron que la riqueza (en forma de recursos básicos) estuviera bien dividida, pero poco a poco se fueron creando kibbutzs de ricos y kibbutzs de pobres, elites gobernantes y trabajadores con muy pocas alternativas. En la actualidad la situación económica y social no difiere mucho del s. XXIII, XXII o anteriores, salvo por la diferencia que en vez de haber individuos ricos o pobres, la unidad ha pasado a ser el kibbutz y no la persona. No hay tantos extremos, la pobreza entendida desde un punto de vista tradicional no existe, pero si empiezan a notarse privilegios que antes no se daban (diferencias importantes en salarios de altos funcionarios, facilidad de ciertos kibbutzs para obtener las mejores contratas, módulos y viviendas más confortables centrados en determinados kibbutzs, cooperativas y elites de funcionarios, etc.).

Kibbutzs de renombre

En esta sección se mencionan algunos de los kibbutzs más conocidos del CET, bien por las especiales tareas que llevan a cabo, bien por sus inclinaciones políticas.

La mayoría de los kibbutzs carecen de proyección pública, son herederos del sistema social familiar y de economía de mercado de siglos anteriores en la Tierra, los kibbutzs son todos únicos, dedicándose casi todos ellos a tareas anónimas y teniendo muy pocos especial relevancia. En muchos casos los kibbutzs operan solo como unidad familiar, trabajando sus integrantes en diferentes destinos a las órdenes directas del estado.

Los aquí mencionados son kibbutzs notables precisamente porque se salen de lo común, destacan por peculiaridades propias, insistimos sin embargo que la mayoría de los kibbutzs son sencillamente unidades familiares y de trabajo con sueños y aspiraciones tranquilas y sencillas.

Kibbutz Mileto

El Kibbutz Mileto se formó treinta años después del Día E, su principal impulsor fue Sevastopoulos Eleuterios, catedrático de historia de la Universidad Complutense de Marte en el campus de Nuevo Somosaguas.

Este kibbutz, apoyado por el núcleo duro del CET, tiene encargadas las misiones de exploración arqueológica en la Tierra. Tiene en su haber cerca de treinta misiones, todas ellas cumplidas con éxito.

La última misión les llevo al Templo de Hatshepsut, en Dayr al-Bahari, cerca de la antigua Tebas (construido hacia el 1478 a.C.). Su objetivo era establecer conexiones entre este templo y los Hijos de Ra, al parecer encontraron unos jeroglíficos en una cámara secreta que hasta entonces no habían sido vistos por la comunidad egiptóloga y parecen indicar la relación entre ciertas construcciones del Imperio Nuevo (1570 a. C. - 1070 a.C.) y una especie de transformadores de energía. La parte de la misión de campo concluyó, pero todavía se sigue trabajando en los laboratorios del kibbutz en el Museo de Historia Terráquea de Redención para sacar conclusiones y datos de utilidad para el Gabinete Científico.

En la actualidad, su fundador y actual dirigente, Savastopoulos Eleuterios, tiene prevista una misión de investigación a una antigua ciudad azteca aún sin determinar (para la opinión pública) ya que ha encontrado ciertas relaciones entre los jeroglíficos hallados en Hatshepsut con caracteres de la escritura azteca que han hecho a los cerebros de Mileto ponerse en alerta máxima y estar en extremo ilusionados con el proyecto.

El Kibbutz Mileto está formado por unos doscientos quince miembros entre hombres, mujeres, ancianos y niños. Llevan a cabo entre sus miembros continuos programas educativos, tanto como para formar a los jóvenes como para evitar que los adultos se queden atrás. Algunas de las cabezas más brillantes del CET se encuentran entre sus filas. Es uno de los más conocidos entre la población en general ya que sus misiones siempre son seguidas con gran interés por los medios de comunicación.

Sus actividades están supervisadas por el Gabinete Científico, aunque en muchas de sus expediciones les acompañan comandos de los Grupos de Intervención del Gabinete de Seguridad. En teoría se supone que dependen del Comité I+D, pero en realidad su único superior directo es Alexander Tovak.

El Kibbutz Mileto es un núcleo de votantes seguros para la Coalición Redención a la que apoyan públicamente. Este hecho les está empezando a granjear enemigos entre aquellos que buscan el cambio.

Kibbutz Beagle

En honor del mítico buque de Darwin bautizaron hace ya medio siglo a este kibbutz sus fundadores.

Especializado en reparaciones y rescates espaciales, el trabajo de estos temerarios chalados raya demasiadas veces la locura.

Sus misiones consisten en ir más allá de donde ningún otro puede ir, entrar en instalaciones espaciales al borde de la catástrofe, en naves a la deriva apunto de desmembrarse..., para estos chicos la adrenalina es una droga y no dudan en declararse completamente adictos a ella.

En una de sus misiones más celebres, la del trasbordador espacial de pasajeros Alameda, desobedeciendo todo tipo de ordenes y protocolos al respecto salvaron la situación de una forma que nadie dudo en considerar como milagrosa. El trasbordador anclo en un muelle exterior de Redención, las compuertas se cerraron para presurizar el hangar, el pasaje comenzó a descender y de pronto estalló una esclusa, se cerraron todos los accesos al hangar del Alameda, el riesgo era enorme al estar en ese momento descargando dos naves de pasajeros más en muelles adjuntos y diversas naves de suministros haciendo lo propio.

El Capitán del Alameda comenzó a refugiar de inmediato al pasaje de nuevo en la nave, pero las compuertas estaban atascadas y el Alameda atrapado. Parte de la estructura exterior corria el riesgo de resquebrajarse, habia una fuga de combustible nuclear... La operativa de seguridad del espaciopuerto cerró todas las esclusas de seguridad condenando en vida al pasaje del Alameda y a su tripulación, al mismo tiempo evacuaba a toda prisa las naves cercanas. El Alameda estaba condenado con sus 934 pasajeros y tripulantes. El Beagle estaba a diez minutos regresando de una misión, recibieron toda la información en tiempo real.

El CCA había tomado una decisión, si el Alameda explotaba de forma controlada los daños serían minimos y se centrarían en el propio Alameda, pero si lo hacia descontroladamente la catástrofe sería mayúscula, diez veces mayor.

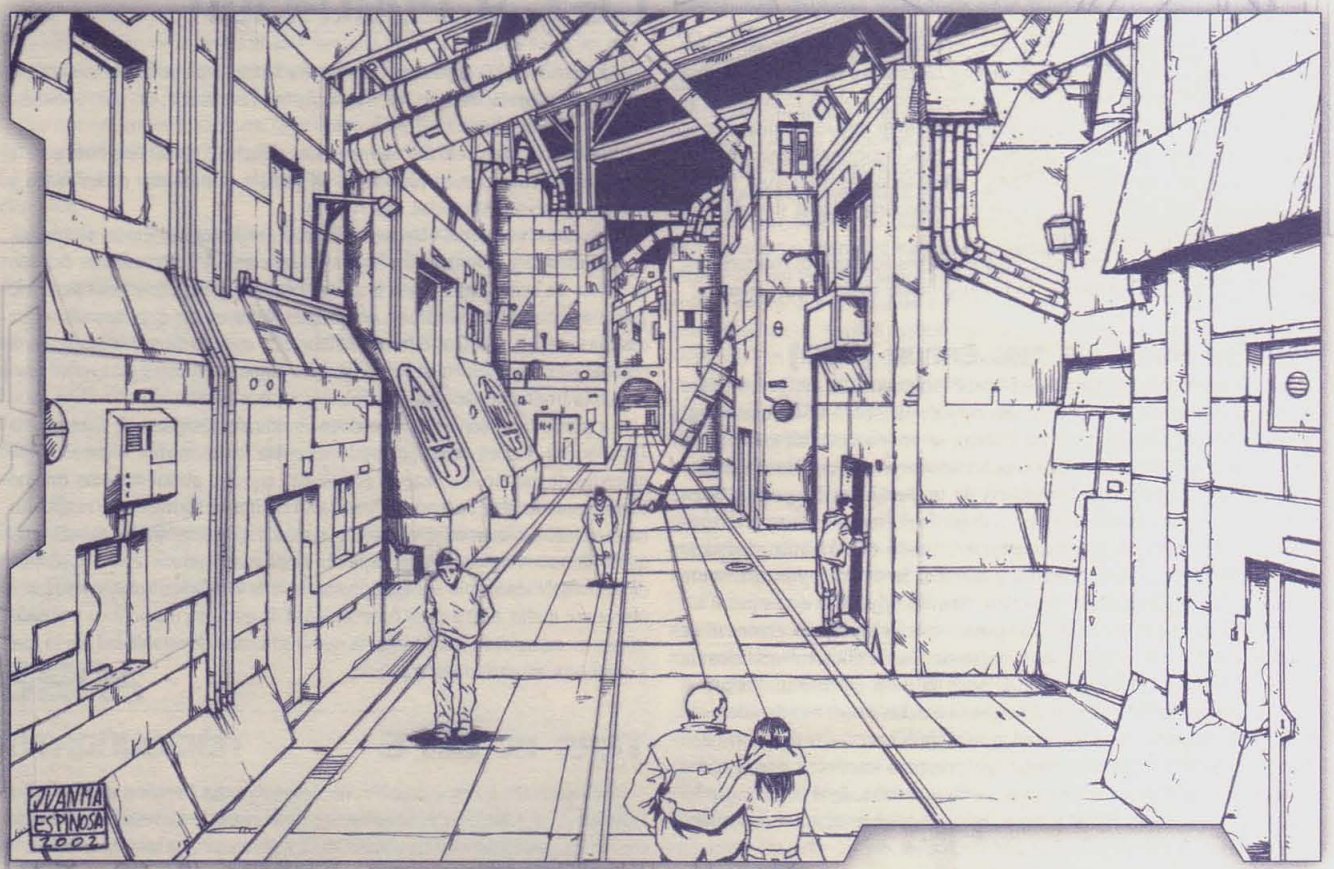
Jorge Urbano, capitán de la Beagle puso a su tripulación en marcha... Viendo la CCA que de pronto la Beagle aparecía y empezaba a soltar un equipo de Rescate las órdenes al Beagle fueron tajantes, no intervenir. Haciendo caso omiso el equipo de rescate se encontró contrarreloj trabajando en la esclusa dañada y en la fuga de combustible nuclear... Nunca jamás se había hecho algo semejante en tan poco tiempo, y seguramente nunca jamás vuelva a conseguirse...

La CCA quería crucificarles independientemente del éxito conseguido, resulto políticamente imposible, eran héroes.

Son temerarios rayando la estupidez, pero nadie hace su trabajo como ellos. Disponen de su propio hangar y un equipo con el que sueñan muchos departamentos gubernamentales del CET. Este kibbutz, formado por cerca de cincuenta familias de individuos a cada cual más chiflado, ha demostrado sin duda su valia en multitud de ocasiones. La CCA no tiene sustitutos para este equipo.

Kibbutz Maus

Su principal dedicación es cuidar el alcantarillado de Redención. Este kibbutz se encarga del mantenimiento de todos los conductos por los que circulan los desperdicios de Redención de camino a las plantas recicladoras. Para prácticamente el 100% de los ciudadanos de Redención un trabajo en extremo desagradable, para ellos la oportunidad que nadie les moleste, sus individuos son solitarios y bastante poco sociables con los miembros de fuera del kibbutz.



Desde hace unos años, el incremento de delincuencia organizada y la necesidad de implantar cierta seguridad en los túneles hizo que el Gabinete de Seguridad concediera una autorización especial al Kibbutz Maus, dándoles permiso de armas y credenciales de seguridad en los túneles. Uno de los peores destinos a los que pueden asignar a un miembro del GS es a servir de enlace con este kibbutz.

Su trabajo ha sido en los últimos tiempos más notorio por la aparición de varios cadáveres en los túneles, uno de ellos el de un congresista del MNH. También les han salpicado los rumores acerca de Gary Nain, ya que fueron ellos los que encontraron los cuerpos que han suscitado tanta polémica.

El mundo en el que se mueven los integrantes de este kibbutz no tiene nada que ver con lo que les rodea, su vida transcurre en un submundo aun más sombrío y extraño.

Kibbutz Abraham

El Kibbutz Abraham, liderado por Ruth Kellerman, se dedica al transporte de correo y mercancías urgente entre Redención, Luna y Marte. Está compuesto por dieciocho jóvenes, la tripulación de su nave (la Diáspora), ocho hombres y diez mujeres, que viven casi como si de una comuna se tratara (similar a las de los movimientos hippies de la década de los sesenta en el s. XX), en una especie de matrimonio compartido. Este hecho se ha intentado usar por sus enemigos políticos para desacreditarlos, pero consiguiendo un efecto contrario, semejante muestra de liberalidad y carácter les ha hecho ganar puntos. Se está poniendo de moda, de hecho, entre la juventud, las relaciones afectivas de grupo. Sobre todo en grupos cerrados y alejados de los entornos más poblados, como es el caso de Abraham, que pasan casi todo su tiempo juntos en una nave. Como explicaba Ruth, con su habitual seguridad en si misma:

"Yo me paso diez meses de cada doce encerrada en un puñado de metros cúbicos con otras diecisiete personas, siempre las mismas. Yo dependo de ellos y ellos dependen de mi. Somos todo los unos para los otros. Es normal que surjan relaciones afectivas, como no se puede permitir que surjan disensiones, y esas vienen de celos y demás actitudes posesivas, lo mejor es nuestra opción, que refuerza todos los aspectos positivos, y anula todos los negativos." Sonríe. "Estoy casada con siete personas, y no me divorciaría de uno siquiera, y si alguien quiere opinar, que opine."

Su apoyo a Salto Adelante ha hecho que muchos ataquen sus convicciones, pero como ya hemos mencionado nada parece hacer mella en sus creencias.

Kibbutz Home of the Brave (HOB)

Este kibbutz fue fundado por Clayton Abernathy Jr, un joven piloto americano que sirvió a bordo de un caza de la AENU-USAF durante el conflicto con los alienígenas. Este kibbutz se podría describir como 'fundamentalista norteamericano'. El ahora anciano y casi retirado Abernathy era un patriota americano convencido de las bondades de su país, y en particular del sueño americano: con trabajo duro, ilusión, suerte, y el apoyo de tu familia, llegar a lo más alto. Así, fundó este kibbutz, dedicado a actividades de ingeniería espacial y minería. Se dedican principalmente a labores de construcción, reparación espacial, y extracción mineral en el cinturón de asteroides. Está compuesto por cerca de un centenar de personas, de raza blanca, negra, e hispanos. Todos ellos convencidos de la validez e incluso superioridad del modo de vida americano, incluso si América ya no está. Recriminan al gobierno que los mantenga estáticos sin posibilidad de luchar por sus sueños, y conseguir hacerlos realidad. Desean que se les permita bajar, y recuperar América, para los americanos, y todos aquellos que quieran ser americanos, al fin y al cabo, América siempre ha sido un país que estaba (y está) esperando con los brazos abiertos a aquellos dispuestos a trabajar y luchar por sus sueños.

Kibbutz Delfos

El Kibbutz Delfos fue uno de los primeros kibbutz creados, apareciendo para servir a los primeros intentos de organización de la humanidad. Su objetivo principal es actualizar, mantener y desarrollar todas las herramientas científicas al alcance para la toma de decisiones. Manejan datos demográficos, productivos, geográficos, climatológicos, psicológicos, para construir simulaciones, proyecciones, etc., que sirvan para dar luz sobre la situación actual, y quizás, iluminar el futuro. Aparte de esta tarea, utiliza estos mismos datos para tareas más prosaicas, como dar índices de audiencia para los medios, perfiles laborales, hacer propuestas y estimaciones de producción, planes de emergencia, etc. Para tan ingente labor, el kibbutz solo cuenta con catorce personas, con Margaret del Hierro a la cabeza, secundada directamente por Alexander Tovak. A pesar de su reducido número, el kibbutz cumple con su cometido perfectamente, gracias sobre todo a que cuentan con acceso informático preferente, la colaboración no declarada de todo el gobierno y sus ramas. El Kibbutz se encuentra en Redención.

Familia

La unidad familiar tal y como siempre se había conocido sigue sin haberse alterado. Los seres humanos del siglo XXIV siguen contrayendo matrimonio y la monogamia heterosexual sigue siendo el patrón estándar. La organización en kibbutzs se basa en unos patrones prácticos y no ha cambiado la tradicional organización familiar.

CET y población

La relación del Congreso de Emergencia Terrano con su población es pese a la estricta legislación que rige sus designios muy fluida. Se podría incluso definir como familiar.

Desde su comienzo el CET se marco dos objetivos; el mantenimiento de la civilización humana en la cúspide de su gloria y el mantener conexionada y unida a la escasa humanidad superviviente.

Con estos fines como objetivos principales organiza numerosos programas de intercambio y voluntariado, festivales, concursos y actos sociales de todo tipo a fin de evitar una tendencia aislacionista entre los diferentes colectivos. Todas estas actividades, si bien voluntarias, influyen en el presupuesto que destina el CET luego a los diferentes kibbutzs y cooperativas, con lo que en la práctica se convierten en obligatorias. Solo algunos kibbutzs granjas marcianos de la frontera están dando problemas en este aspecto.

La política proteccionista e intervencionista del Congreso de Emergencia Terrano con respecto a su población recuerda la de muchos regímenes comunistas de antaño. Un sistema económico como el actual a medio camino entre economía libre de mercado y socialismo puro ha dado buenos resultados hasta ahora. En la actualidad, cuando el miedo al exterminio ha pasado y las ganas de una vida cómoda y tranquila empiezan a primar sobre el sentido de responsabilidad de la sociedad humana de la República Solar, empiezan a plantearse dudas acerca de la funcionalidad de este sistema político y económico y su capacidad para afrontar la nueva situación de estabilidad (en lo que a garantizar supervivencia se refiere).

Tras el Día E

Cuando el Día E llegó, la población de las colonias humanas en el Sistema Solar era una población principalmente paria, paria y aventurera aderezada con una ingente cantidad de población científica con alta tasa de rotación.

La vida en el espacio nunca fue fácil, ni siquiera en los días de la UFN, aquellos que se aventuraban a establecer su lugar de residencia lejos de tierra firme y una atmósfera respirable no solían hacerlo por voluntad propia, normalmente era su única salida o sueños de una vida mejor. Las diferentes naciones incentivaban enormemente la vida en la frontera con desgravaciones fiscales, sueldos muy por encima de la media, prestaciones y acceso a una tecnología impensable para la vida en el planeta madre.

El expediente de los voluntarios era exhaustivamente investigado (nadie con antecedentes policiales o violentos era aceptado en el programa colonial), se pasaban controles físicos muy exhaustivos (más que por capacidad física por miedo a enfermedades), la edad era un factor determinante...

Los experimentos en baja gravedad y las posibilidades de investigación eran un imán para la comunidad científica, que tenía como costumbre desarrollar tesis doctorales e importantes investigaciones en la multitud de laboratorios establecidos al efecto en las colonias solares. Esta población era sin embargo itinerante y rara vez su estancia se prolongaba más allá de cinco años en los casos más extremos.

El Día E, pues, aglutino a una población joven y aventurera enfrentándose a la catástrofe, una población representativa de cada rincón de la Tierra, toda nación tenía representantes y grupos de trabajadores propios en el espacio solar, eso sí, aquellos que precisamente habían renunciado en la práctica a su nacionalidad por encontrar algo mejor. Al igual que las colonias extrasolares de Alpha Centauri y Vega habían formado sus propias naciones, las gentes de Marte, la Luna o Redención sentían su nacionalidad de forma diferente y propia.

Hoy

Hoy en día, la población descendiente de aventureros, científicos, militares de la UFN y parias de la sociedad, está formada por individuos de todas los credos y razas altamente preparados, extremadamente cultos y cultivados en el uso de la razón y la alta tecnología como herramientas clave de la supervivencia.

Lo que fue en sus inicios una sociedad joven y dinámica enfrentada a retos de magnitud prácticamente épica, es ahora una sociedad vieja y estancada. La natalidad es mínima y la esperanza de vida supera en muchos casos los cien años.

El continuo envejecimiento de la población es de los problemas más graves a los que se enfrenta el CET de nuestros días, de ahí radica el establecimiento del Programa GEN y toda la polémica que suscita el mismo.

En una sociedad tan tecnológica, la razón ha desplazado completamente a la fe. Al igual que desde el s. XX las religiones fueron poco a poco perdiendo su influencia hasta llevar a países tradicionalmente islámicos a declararse laicos, en la actualidad menos de un 18% de la población del CET se considera creyente de cualquier religión. El ateismo ha ido unido a la razón y los diferentes actos religiosos son vistos como mero folclore propios de culturas ancladas en el pasado.

Dentro de este pequeño espectro de la población que sigue manteniendo sus creencias, se encuentra gente muy preparada y comprometida con sus respectivos credos. En la actualidad, la iglesia con mayor número de creyentes es la ITT (Iglesia del Tercer Testamento) que aglutina a casi un 10% de la población.

GENs

Introducción

La palabra genoma denomina la totalidad del material genético de un organismo, esta información genética se encuentra localizada en todas las células del cuerpo y codificada en el ADN (ácido desoxirribonucleico).

El Proyecto Genoma Humano, un programa internacional de colaboración científica comenzado en el s. XX y que mostró sus descubrimientos al mundo entrando ya en el s. XXI, identificó todos los genes del núcleo de una célula humana, estableció el lugar que ocupan los genes en los cromosomas del núcleo y determinó mediante secuenciación la información genética codificada por el orden de las subunidades químicas del ácido desoxirribonucleico ADN (que básicamente es el mapa del ser humano).

Con semejante inicio, el ser humano se adentró en el s. XXI con unas altas expectativas de desarrollo en el campo de la genética. La clonación de seres humanos, la gestación de bebes perfectos, las múltiples aplicaciones en el campo de la medicina..., un universo de posibilidades se habría a los pies de la humanidad.

Durante varias décadas del s. XXI multitud de aberraciones tuvieron lugar en nombre de la ciencia y lo que es peor, en nombre de oscuros intereses económicos. Sin embargo, el mapa del ser humano no acabó abriendo tantas puertas como se deseaba y esperaba.

La clonación de células y órganos con fines médicos acabó por ser una práctica habitual, pero en cuanto se trataba de clonar animales o seres humanos el nivel de error alcanzó unas magnitudes del todo inaceptables desde el punto de vista médico, social y económico. Uno tras otro los mismos países que aprobaron por primera vez su experimentación acabaron prohibiéndola. El interés por estos campos fue perdiendo terreno paulatinamente frente a la preocupación por la superpoblación de la Tierra y los intereses creados con la nueva carrera espacial.

Muchas cosas se habían aprendido durante décadas de investigación, el índice de fracasos en conseguir artificialmente un niño alto, fuerte, sano, inteligente... era elevado, pero conseguir que tuviera una fuerza motriz realmente especial, una capacidad visual fuera de lo común o unos reflejos en general más agudos era cuestión de tiempo de trabajo.

El problema de quererlo todo radica en la capacidad del ser humano de adaptar su cuerpo a los cambios, de los márgenes de error y la teoría del caos. Pese a las dificultades y tropiezos los implantes y prótesis con fines reconstructivos acabaron funcionando aceptablemente bien.

Los experimentos previos a los GENs actuales eran intentos de adentrarse en campos solo reservados a los dioses, como es el de crear vida. Todos los proyectos que trataban la clonación, el ser humano perfecto, la 'fabricación' de replicantes o androides mecánicos o biológicos, acabaron en el más absoluto de los fracasos. Los logros se medían por el número de semanas o como mucho meses que la criatura permanecía con vida, con el problema de la determinación de la edad celular real, siendo durante ese tiempo que se les mantenía con vida poco más que un vegetal.

Los GENs del s. XXIV son seres humanos dotados de capacidades naturales potenciadas. Como civilización la concienciación de no buscar la perfección en nuestros hijos que potenció la sociedad de consumo del s. XX ha llegado a ser algo natural. Se buscan enfermedades, malformaciones, se atajan, pero la medicina y la genética siguen sin ser ciencias exactas y el ser humano tendrá que vivir eternamente con ello. Estas capacidades naturales potenciadas incrementan aproximadamente entre un veinte y un treinta por ciento la habilidad natural tope del ser humano, se han llegado a dar casos que incluso más.

Conseguir un GEN sigue sin ser nada fácil y requiere de un proceso altamente complicado y lento. La transformación de un humano adulto en GEN es imposible, el rechazo al proceso es inevitable.

La gestación comienza con la fecundación artificial de un óvulo y su posterior desarrollo en incubadoras. El "proyecto" (como se denomina el procedimiento de gestación de un GEN) debe de ser desarrollado y tratado durante lo que pueden ser años hasta que se consigue completar el proceso. El resultado es un bebe con cuerpo de adulto, un bebe que nace con un rudimentario habla y apenas tarda minutos en aprender a andar, como si de un potrillo recién nacido se tratara. Un bebe al que se le han ido introduciendo datos generales muy

básicos de comportamiento social y supervivencia. Habitualmente nacen con un cuerpo equivalente al de un adolescente de gestación terrana.

Un GEN no es un ser humano perfecto, es un humano con ciertas capacidades naturales incrementadas, ni más ni menos.

Historia GEN

Inicio

Tras el caos posterior al Día del Éxodo, el CET dedicó todas sus energías a reunir los restos de la humanidad extraterrana bajo una misma bandera; Redención, Tycho y los asentamientos en Marte. Una vez organizada la supervivencia de los restos de nuestra civilización en el Sistema Solar, el CET empezó a trabajar en la recuperación de nuestro legado cultural y tecnológico. Entre otros problemas, se encontró con que las altas dosis de radiación, estrés y trabajo a que estaba sometida la humanidad en un entorno tan hostil como es el espacio, generaban un grave de problema de esterilidad. La humanidad, para evitar su desaparición, necesitaba garantizar la reproducción, si la naturaleza no proveía, tendría que hacerlo la tecnología.

El CET puso en marcha un programa de ingeniería genética. Recogió muestras genéticas de toda su población, y empezó a trabajar con ese material, a fin de asegurar el mantenimiento de una tasa de natalidad creciente y al mismo tiempo más fuerte y capaz.

¿Qué es un GEN? Un ser humano potenciado creado en laboratorio a partir del material genético de la población humana bajo control del CET. Superior fuerza, capacidad sensorial, sistema inmunológico, capacidad intelectual, tiempo de reacción, etc. El CET no intenta crear seres humanos perfectos, hay quien dice que por dilemas éticos, otros que por pura imposibilidad, pero la realidad es que a día de hoy el CET se conforma con crear seres humanos con ciertas capacidades mejoradas, que desde luego se quedan muy lejos de la perfección.

Antecedentes

A principios del s. XXI, un consorcio internacional integrado por entes públicos y privados llevó a cabo una hazaña que abría las puertas de un futuro glorioso a la humanidad.

El Proyecto Genoma Humano trazó el mapa del ADN humano, dando el pistoletazo de salida a la Revolución Genética. En apenas una década, la medicina sufrió cambios increíbles. El mapa del ADN permitió desarrollar curas específicas para cada enfermedad y para cada paciente, identificar la tendencia a desarrollar enfermedades específicas de un paciente concreto, comprender los mecanismos del cáncer, etc.

Pasada una década, las técnicas de manipulación genética habían avanzado lo suficiente para poder empezar a emplearse con garantías en seres humanos, comenzó un proceso de comercialización de servicios por parte de corporaciones farmacéuticas difícil de imaginar para el ciudadano de finales del s. XX. Escoger hijos a la carta se convirtió en algo común entre las clases privilegiadas, escogiendo sexo, características físicas (color de los ojos, complexión, etc.). Parecía no haber más límite que el que se pudiera pagar. Se desarrollaron técnicas para corregir deficiencias genéticas en el feto, clonación de órganos de crecimiento ultrarrápido para transplantes a partir de tejidos del propio individuo, etc.

El rapidísimo desarrollo de la ciencia genética comenzaba a ser demasiado para la capacidad de asimilación de la humanidad. Igual que a finales del s.XX y principios del s.XXI con las tecnologías de la información, empezó a abrirse una brecha entre la ciencia y la sociedad, entre los que disponían de acceso a estas tecnologías y sabían utilizarlas y los que no. Si la Revolución Informática trajo problemas éticos y sociales difíciles de resolver, la Revolución Genética trajo problemas casi irresolubles.

Con la genética, todo parecía ser posible sobre el papel, pero la realidad era muy distinta. La sociedad no estaba preparada para asimilar tantos cambios en tan poco tiempo.

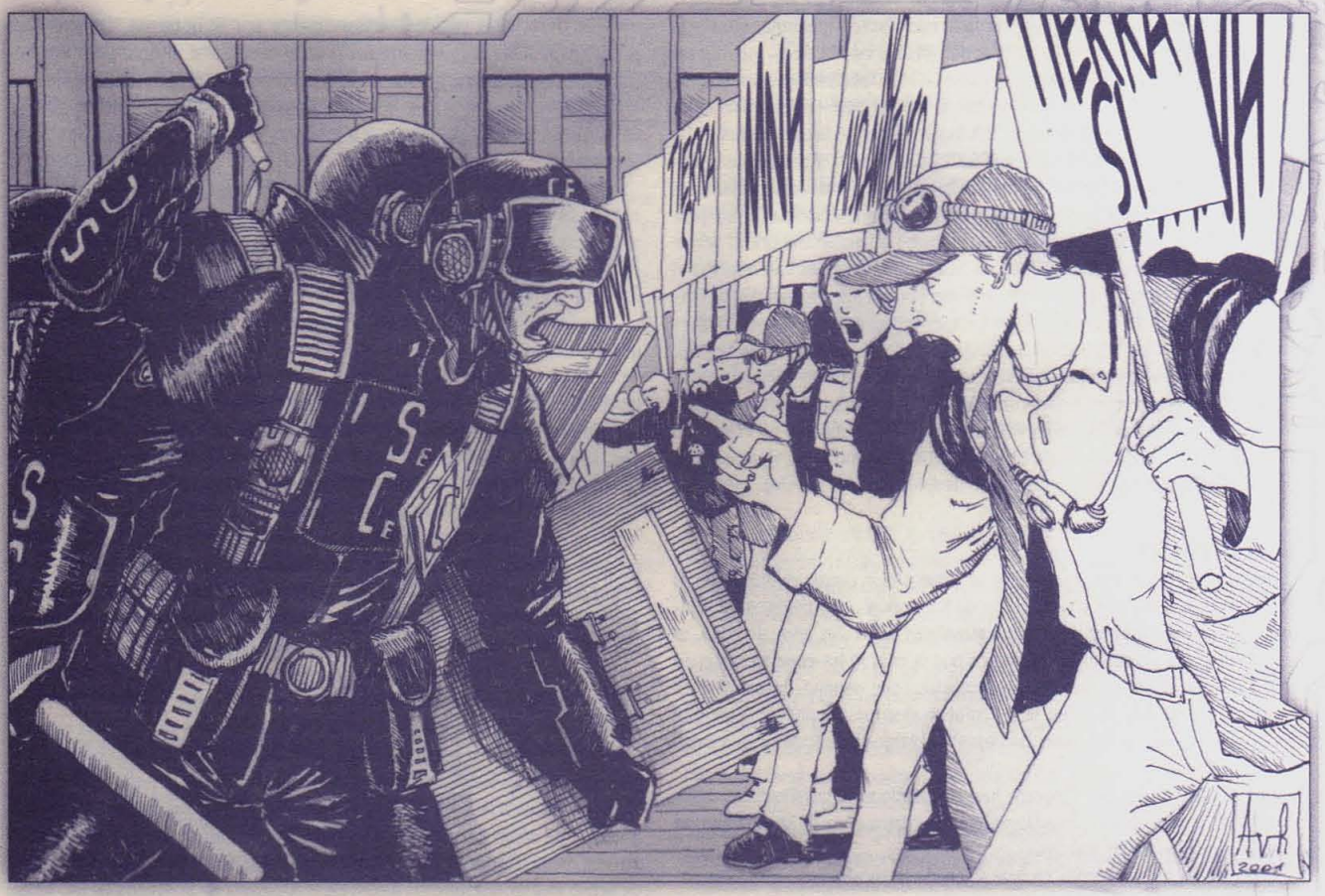
La diferencia entre países ricos y pobres se acentuó hasta límites casi intolerables. En los países desarrollados la esperanza de vida aumentó hasta superar los 100 años, mientras que en los países del Tercer Mundo la esperanza de vida continuaba en niveles lamentables y seguían careciendo de lo más básico. Las modificaciones genéticas más específicas y deseadas, ya dentro de los países desarrollados, solo estaban al alcance de las clases privilegiadas, creándose también diferencias muy acusadas entre clases de un mismo país. Las diferencias económicas pues, se acentuaron. Los avances en genética empezaron a ser aplicados por empresas, dificultando la adquisición de seguros y empleos para aquellos no modificados (o mejorados) genéticamente.

Las diferentes religiones no dejaban de condenar las pretensiones del hombre de meterse donde solo Dios debía tener potestad, exacerbando los ánimos de la gente, ya bastante soliviantados. Los gobiernos, movidos como siempre por la presión electoral hacia el pensamiento a corto plazo, y como ya había ocurrido con la Revolución Informática, se mostraban incapaces de legislar con la suficiente prontitud, creándose vacíos legales de los que las corporaciones abusaban, y que de hecho promovían económica y políticamente mediante grupos de presión.

La situación marchaba a un ritmo insostenible, y llegó la catástrofe. La manipulación genética indiscriminada empezó a provocar la aparición de nuevas enfermedades. La explotación comercial de la genética llevó a una rebaja del rigor científico del proceso, fetos manipulados en exceso empezaron a mostrar problemas durante su posterior crecimiento, sufriendo mutaciones y tumores. En el vacío legal imperante, comenzaron a ver la luz hechos aberrantes, manipulaciones transgénicas (combinación de genes humanos con los de otras especies), que favorecían la aparición de enfermedades hasta entonces desconocidas por el hombre, se crearon subespecies incompatibles con el resto de seres humanos apenas formadas por un puñado de individuos... Finalmente grupos de indeseables accedieron a la tecnología, empleándola con fines racistas, o terroristas.

El punto de inflexión en la Revolución Genética, el principio del fin de esta época, vino de la mano de un grupo americano de supremacistas blancos. Este grupo diseñó y liberó un virus diseñado para afectar a aquellos cuyo ADN mostrara rasgos con una determinada oscuridad en la pigmentación de la piel. Decenas de miles murieron, y la catástrofe solo pudo ser evitada gracias a un error en el diseño del virus que hizo que no pudiera extenderse tanto como habían previsto sus creadores. Este acto terrorista, combinado con los graves problemas sociales y morales, y hasta económicos surgidos a partir de la utilización indiscriminada de los avances genéticos dio lugar a una reacción a nivel global. Los primeros en reaccionar fueron los medios de comunicación, organizaciones no gubernamentales, y ciertas personalidades públicas. Posteriormente, los gobiernos a nivel mundial.

Así, en Copenhage, en Marzo del 2041, los diferentes gobiernos del mundo decidieron poner punto y final a la Revolución Genética. En esta reunión, se creó un organismo de control de toda la industria relacionada con la genética, conocido como Consejo Mendel, que tendría que estudiar y emitir veredicto sobre todos los avances en genética, sus aplicaciones y posibilidades de nuevos estudios o experimentaciones. Sin su visto bueno, no se podría desarrollar nada en el campo de la genética. Todos los países acordaron prohibir todo tipo de tecnología genética no aprobada por este consejo, compuesto por expertos internacionales en genética, independientes de los intereses de las corporaciones (en su composición inicial figuraban dos Nobel de Medicina). Estos expertos contaban con una serie de expertos auxiliares, en demografía, sociología, ética, economía, etc. Para asegurar su independencia de intereses nacionales de cualquier tipo, se constituyó bajo el control de la Organización Mundial de la Salud (OMS).



Con la firme resolución de respaldar el control del Consejo sobre la manipulación genética se tomó una polémica decisión. Se procedió a la creación de un virus genético, bautizado por los medios como 'Ecualizador', que afectaría a aquellas personas que tuvieran modificaciones genéticas no autorizadas. El virus no fue diseñado como mortal, pero sí requería hospitalización, procediéndose en los hospitales al registro de aquellos individuos con modificaciones no autorizadas, registros a disposición del gobierno y la policía.

El caos de la genética había terminado. Hubo protestas ante las medidas draconianas adoptadas por el Consejo Mendel, especialmente de las corporaciones, pero el público en general veía con buenos ojos este control. La tranquilidad estaba garantizada. El Consejo garantizaba que los avances en genética solo serían aplicables cuando sus consecuencias solo fueran positivas, y para el mayor número de personas posibles, dando tiempo además a la sociedad a asimilar las novedades. Así, se hizo práctica obligatoria, el escáner genético de los fetos, y la corrección inmediata de malformaciones y enfermedades genéticas. Se prohibió la clonación y transplante de órganos excepto en casos de vida o muerte. En definitiva, se mejoró la vida de la gente en general, y se puso coto al abuso, además de frenar hasta cierto punto el potencial beneficioso de la genética, como por ejemplo, en el tema de la longevidad, dado que el riesgo de la superpoblación pesaba mucho en el Consejo Mendel.

A partir de entonces, y hasta el primer contacto, el Consejo fue lentamente ayudando a mejorar la humanidad, mejorando sus capacidades, acabando con enfermedades, antiguas y nuevas, permitiendo el desarrollo de nuevos alimentos, fármacos, etc. Solo tras una comprobación y estudio exhaustivo de todos los efectos físicos y sociales de cada avance, y su alcance real (esto es, que efectivamente fueran a ser disfrutados por una mayoría de la población mundial, no una minoría privilegiada) se permitía su desarrollo y distribución. El Consejo Mendel siguió persiguiendo activamente las modificaciones genéticas ilegales, mejorando y renovando el 'Ecualizador' cada año.

Proceso de creación

Se comienza combinando material genético selecto, escogido de los bancos del CET, y se manipula para potenciar las capacidades naturales del futuro individuo. Posteriormente, este material genético es inyectado en un óvulo fecundado, y este óvulo es desarrollado en una incubadora artificial, a crecimiento ligeramente acelerado, manteniendo un estricto control sobre el desarrollo para poder evitar y corregir posibles problemas y errores.

Proyectos

El Comité de Previsión del CET realiza estimaciones de crecimiento de población y recursos de la República Solar, cuando se prevé que la producción y demás factores serán capaces de absorber un aumento de población, se da luz verde a la creación de nuevos GENs.

Cada grupo de GENs es creado de acuerdo a una previsión específica, cada grupo asociado a una previsión concreta se denomina Proyecto, generalmente añadiendo el año en concreto al que se refiere la previsión. Todos los GENs de un mismo Proyecto son desarrollados al tiempo, y con unas capacidades naturales prácticamente iguales. Los GENs no son clones, pues el CET entiende que

necesita de diversidad genética, por un lado con vistas a mantener abierta la posibilidad de un aumento de población por medios tradicionales, y desde un punto de vista técnico, para minimizar riesgos (si algo falla, no tiene por que fallar en todos). Los GENS producto de un mismo Proyecto suelen desarrollar entre ellos un lazo de amistad tipo familiar, al haberse criado y educado juntos.

En un principio la gestación de cada GEN iba destinada a proveer de trabajadores más aptos para diferentes tareas (mejor resistencia a la radiactividad para astronautas o trabajadores en centrales nucleares, mejor capacidad física para agentes de la ley, etc.). En la actualidad sin embargo diferentes denuncias acerca de la libertad de elección de los GEN y su igualdad de derechos con respecto al resto de la humanidad hicieron que se aboliese esa práctica. Hoy en día la creación de GENs sigue un complejo sistema estadístico que señala las necesidades de población del CET (en cuanto a trabajadores de distintas áreas se refiere), los GENs se gestan siguiendo esas directrices. Luego el GEN es capaz de elegir libremente, aunque siempre estará condicionado por sus características propias, lo que en la mayoría de los casos resulta en el GEN trabajando en el destino para el que fue diseñado (situación que el CET incentiva mediante contratos con prima a aquellos que demuestren especial ideonidad para el puesto).

Desarrollo

Una vez en la incubadora, el feto se desarrolla a mayor velocidad de la natural, bajo el escrutinio y supervisión de los responsables médicos del Proyecto. Cuando alcanzan el desarrollo equivalente a los dos años de edad, se les somete a una intervención quirúrgica por la cual se les conecta al nervio óptico un dispositivo de enlace biotecnológico (que permite formar al GEN durante su gestación). También se les colocan electroestimuladores para que no se atrofie su estructura muscular durante el largo tiempo que van a pasar en la incubadora.

Una vez los sujetos del Proyecto han alcanzado el desarrollo físico equivalente a la pubertad, aproximadamente a los cuatro años de incubadora, se procede a sacarlos de las mismas.

Desde el mismo momento en que salen de la incubadora, los GENs comienzan un programa de integración académica y social. Se les somete a continuas baterías de test psicológicos para garantizar la no existencia de anomalías y tratar las que pudiera haber. Finalizada esta primera etapa, se anima a los GEN a continuar su educación de forma más personal e individualizada, de acuerdo a sus preferencias e intereses particulares.

Cuando el GEN alcanza la mayoría de edad y quiere 'independizarse' (cuatro años después de haber salido de la incubadora y haber permanecido bajo tutela del CET, debe pasar una prueba final que consistente en nuevas baterías de test psicológicos que verifican que esta perfectamente socializado y cabal, y pruebas de capacitación profesional que verifican que es un miembro de provecho de la humanidad. Hasta entonces tienen los mismos deberes y derechos que cualquier otro ciudadano menor de edad del CET, pero en este caso bajo la tutela del CET y no la de una familia o kibbutz normal.

Sociedad y GENs

El humano de a pie del s. XXIV no ve con buenos ojos a los GENs. A un GEN no se le distingue de un ser humano normal salvo en raras ocasiones o cuando emplean sus habilidades. La humanidad superó una dura prueba aceptando los primeros contactos alienígenas, dado el resultado, como colectivo, la humanidad del CET se ha vuelto bastante desconfiada, rechazando y desconfiando de aquello que no es claramente humano. Todo el mundo sabe que los GENs son clave para una humanidad desterrada al espacio, pero no quieren tenerlos cerca.

Desde el gobierno son vistos con buenos ojos, ya que al fin y al cabo son sus 'hijos', y posiblemente la mejor esperanza de la humanidad. El hecho que los GENs sean creados exclusivamente por el gobierno, engendra no pocas suspicacias. Este mal ambiente se alimenta a si mismo, pues muchos GEN deciden dedicarse a trabajar directamente para el CET, donde se les valora y respeta, con lo que se disparan las suspicacias. Algunos GEN, aunque en pequeño porcentaje, se unen a kibbutzs o deciden comenzar los suyos propios.

En la actualidad, la población GEN es aproximadamente el 6% de la población humana en el espacio, porcentaje que va creciendo. De hecho, los GEN resisten mejor las duras condiciones de vida en el espacio, y pueden procrear, existiendo ya algunos individuos adultos producto de la unión entre GENs, llamados GENs de Segunda Generación.

Muchos creen que la igualdad de derechos que gozan los GENs es un grave error, ya que a fin de cuentas ellos son realmente mejores que el resto de la raza humana, están físicamente mejor preparados, mejor dotados. Está igualdad de derechos crea el peligro que los GEN puedan organizarse y buscar sus propios intereses al margen de lo que sea bueno o malo para la humanidad, hay quienes defienden que ya lo hacen en la sombra, que ya hay organizaciones de GENs clandestinas que mueven sus intereses de forma oculta. Los más radicales defienden que es el principio del fin de la humanidad tal y como la conocíamos, que el programa GEN acabara exterminando a la raza humana para ser sustituida esta por una nueva raza de superhumanos, que el programa GEN atenta contra la dignidad humana y que debe acabarse la gestación de nuevos GENs o instaurar una legislación concreta para ellos, ya que en definitiva la realidad es que no somos todos iguales.

Está en debate una comprometida ley por la cual los GENs serían obligados a portar una marca invisible (tan solo detectable mediante un lector especial) que les identificase como tales. Casos recientes de violencia extrema y asesinos en serie de supuesto origen GEN hacen que la opinión pública empiece a ver como viable la idea (defendida en gran medida por el Movimiento Nueva Humanidad). Grupos pro derechos civiles empiezan a hablar de nuevos ghetos y de cómo peligrosamente se parece la situación actual a los comienzos del genocidio judío de la Alemania nazi. Lo cierto es que las situaciones de acoso vividas por muchos judíos en la Alemania de la década de los 30 del s. XX, se están repitiendo de forma peligrosamente parecida en la República Solar del s. XXIV. Curiosamente, la población hebrea de nuestros días es uno de los sectores que más radicalmente está en contra del programa GEN, al que considera heredero de los programas de experimentación genética a los que fueron sometidos sus antepasados siglos atrás en campos de concentración de la Alemania nazi.

Miscelánea

Generaciones

La manipulación genética está limitada por la inmensa complejidad del ADN. Cambiar una pequeña proteína o una simple molécula puede suponer estar cambiando un número inmenso de variables, lo que puede desembocar en un fracaso total. Así, los GEN creados por el CET tienen principalmente capacidades naturales que podría que tener cualquier ser humano, pero varias de ellas. Así, donde un individuo normal podría resultar particularmente inteligente, y otro rápido, tenemos que el GEN es tanto rápido como inteligente. Modificaciones serias, o mejoras, solo tiene unas pocas. Efectuar más cambios fuera de los límites de la normalidad, supone o bien correr un alto riesgo de que surjan complicaciones que estropeen el Proyecto (en forma de enfermedades, tumores, malformaciones, etc.), o bien dedicar más tiempo y recursos de los que el CET considera óptimos.

Un GEN de Segunda Generación ya tiene su ADN modificado estable, pues es adquirido de sus padres. Sobre este ADN de base, ya superior al de un humano normal, es factible desarrollar alguna otra modificación extraordinaria. En posteriores generaciones, sería posible introducir cada vez más modifica-

ciones, que en un efecto acumulativo llevarían finalmente al desarrollo de superhombres. Hay rumores de que el CET esta trabajando en ello.

Otro rumor dice que los GEN de segunda generación son ya tan diferentes de los humanos normales que no son compatibles, siendo una especie aparte.

Formación

Rumores muy extendidos apuntan que el sistema mecanizado de educación subliminal de los GENs mientras permanecen en las incubadoras, es un sistema de lavado de cerebro para hacerlos adictos al gobierno, y que es por esto que prácticamente todos los GEN desarrollan funciones para el CET, y los que no, probablemente sean algún tipo de agente encubierto.

Varios

Popularmente también se cree que extractos de hormonas de GEN pueden ser utilizados como drogas por los humanos normales, que adquirirían así capacidades extraordinarias de forma temporal.

Hay quienes acusan a la tecnocracia gobernante en la República Solar de ser la responsable de la creciente infertilidad, y querer sustituir a los humanos por GENs.

El odio y desconfianza han generado su propio lenguaje. Así, los humanos normales llaman a los GEN despreciativamente 'malnacidos' o 'mengeles', mientras que estos se defienden llamando a los normales 'jodidos' o 'mulos'.

...

Constitución de la República Solar

La constitución de la República Solar fue diseñada siguiendo unas pautas tecnócratas, en las que el objetivo número uno era garantizar la supervivencia de la raza humana y en la que el bienestar del individuo estaba supeditado al bienestar de la mayoría. Existen organizaciones pro derechos civiles que luchan para evitar los atropellos y la discrecionalidad que provoca que en muchas ocasiones, ante injusticias de gran calibre, se utilice como excusa el bien común. La Coalición Redención, en el gobierno desde la constitución de la República Solar y la aprobación de la Constitución, ha rebajado el nivel de presión que ejerce el estado sobre sus ciudadanos, lo ha rebajado voluntariamente (gracias también en gran medida a la presión social), la constitución de la República Solar permite la instauración de un estado policial sin tener que cambiar ni una coma de la misma y hay muchos que se preguntan que le deparará a la humanidad, si con semejante constitución, un partido como el MNH llegase al poder.

A continuación se presentan algunos artículos escogidos de la constitución de la República Solar.

- La República Solar de constituye como un estado social y democrático, que propugna como valores superiores de su ordenamiento jurídico garantizar la supervivencia de los seres humanos bajo su autoridad mediante el uso de la razón y la justicia.
- La soberanía reside en el pueblo de la República Solar y la forma de gobierno es la de República Parlamentaria.
- Las fuerzas armadas y los cuerpos de seguridad del estado tienen como misión principal garantizar el correcto funcionamiento, la integridad y la seguridad de todos los hábitats de la República Solar así como su defensa. Es también competencia de las fuerzas armadas y cuerpos de seguridad la defensa del ordenamiento constitucional.
- Los derechos fundamentales de los ciudadanos recogidos en la carta universal de derechos humanos estarán subordinados al bienestar, seguridad y supervivencia de la mayoría.
- La defensa asociativa o no de intereses particulares está condicionada al bien colectivo.

...

Al margen de la ley

"No hay ley sin agujero para quien sabe encontrarlo."

Proverbio.

"Solo se puede gobernar bien a un pueblo cuando son tantas las leyes que nadie esté seguro de no ser ahorcado."

Napoleón Bonaparte.

La legislación del CET es una legislación estricta y represiva, suavizada por una protección social extrema y unos medios de comunicación sin censura que apoyan cada vez menos unas medidas extremas para unas condiciones de vida que están dejando de ser tan extremas.

Las leyes del CET son fruto de la razón llevada al límite y las complicadas condiciones de vida que las vieron nacer en una sociedad en la que la necesidad de orden era clave para la supervivencia.

Se podría decir que durante las dos primeras décadas de existencia del CET, los índices de criminalidad organizada fueron nulos, sin embargo, con el paso del tiempo la situación fue cambiando.

Cuando la vida misma estuvo garantizada, cuando el aire respirable, la comida, la sanidad, dejaron de ser problemas que preocupaban a la población, entonces, fue cuando empezaron a surgir las primeras organizaciones criminales de la humanidad del CET.

En un principio no fueron más que kibbutzs que trapicheaban con favores, ciertos componentes tecnológicos, etc. Más tarde la cosa se fue agravando..., la prostitución como tal nunca había llegado a desaparecer, pero si de forma organizada. Los problemas del alcohol y las drogas habían sido cosa del pasado pero poco a poco volvieron a asentarse en la sociedad. El uso de tecnologías de realidad virtual para la generación de placer artificial creó peligrosas adicciones que junto al uso de ciertos agentes químicos hacían del individuo poco más que una marioneta en manos de su proveedor.

Hubo diferentes bandas que acabaron luchando por el control de los nuevos placeres prohibidos y el lucrativo trafico de objetos de difícil obtención, llegó a haber enfrentamientos en las calles y situaciones de peligro para la población de una gravedad inaceptable. El Gabinete de Justicia del CET decidió cortar por lo sano, se reinstauró temporalmente la pena capital, la primera vez que se hacía en casi dos siglos... Hubo doscientas tres ejecuciones en menos de dos meses, la violencia en las calles cesó.

Aquellos amantes de lo ajeno y del submundo criminal que sobrevivieron a estos dos fatídicos meses aprendieron a solucionar sus problemas en privado, con discreción. El Gabinete de Justicia siguió combatiéndoles con fuerza pero una cosa era perseguir disturbios en la calle y otra trapicheos en la oscuridad de un callejón, y a fin de cuentas prácticamente cumplían con una necesidad social... Se llegó a un acuerdo tácito, mientras no se sobrepasaran ciertos límites el Gabinete de Justicia haría su trabajo con normalidad, en casos extremos no habría cuartel.

El problema fue que durante otras dos décadas en las que el Gabinete de Justicia podríamos decir que se relajó al no ver problemas en las calles, el

crimen organizado se asentó, se volvió altamente sofisticado, discreto y con una estructura que en algunas ocasiones le permitia operar en la más absoluta clandestinidad al margen del CET.

Hace unos años el Gabinete de Justicia creo un comité especializado en crimen organizado, fue entonces cuando el gobierno se dio cuenta del alcance real del problema, al constatar la fuerte implantación de un submundo criminal organizado dentro todas las colonias terrestres, que pese a la discreción con la que llevaba sus asuntos no dejaban de ser una amenaza para la estabilidad y los intereses del propio CET.

Agenda de prioridades del GS

En las múltiples caras de su lucha por la seguridad pública, el Gabinete de Seguridad ha establecido prioridades en cuatro áreas, con equipos de investigación y especialistas con dedicación en exclusiva a las mismas. Hay muchos problemas a solucionar por parte del GS, pero son estas cuatro áreas que a continuación presentamos las que gozan de mayor atención.

Terrorismo

El terrorismo ha sido una constante en la vida del CET. Tanto proveniente de individuos aislados como de colectivos.

En la actualidad el grupo más peligroso es el denominado Herederos de Kali en honor a la terrible diosa india adorada por los Thugs. Esta organización reclama de forma inmediata la vuelta a la Tierra, la renovación de la raza humana a través del conflicto y el enfrentamiento. Para ellos el estancamiento produce retroceso y en la actualidad consideran al CET estancado. Han propuesto una serie de desquiciantes medidas a cumplir por parte de las autoridades y no dejaran de matar hasta que estas se vean cumplidas.

Grupos de radicales marcianos también traen de cabeza al GS. Aislados en campos autosuficientes en cualquier rincón de Marte hacen su vida de espaldas al CET hasta que les interesa conseguir algo de lo que no disponen y a lo que no tienen acceso, momento en el cual empiezan los problemas... Se está investigando la aparición de extraños aviones armados indetectables por los medios del GS que atacan kibbutzs y granjas marcianos afines al CET. La enorme superficie de Marte hace imposible una búsqueda exhaustiva pero se ha creado una unidad aérea especial para combatir esta inquietante y nueva amenaza.

También hay selenitas descontentos por el abandono en inversiones que sufre la Luna, locos que atentan contra la seguridad de todos por disconformidad en una decisión del Congreso, más un largo etc.

Disturbios

En una atmósfera tan tensa el estallido fortuito de disturbios es algo si no habitual tampoco extraño. Una masa de gente violenta es algo muy impredecible y la seguridad debe de primar por encima de todo. En este sentido al GS le preocupan ciertos individuos y partidos políticos que en sus concentraciones tienden a la exaltación. Un turba puede romper muchas cosas y en la vida cotidiana actual eso no es aceptable, el GS dispone de grupos de intervención especiales, los Pelotones de Choque para frenar de raiz cualquier manifestación violenta.

Muertes por causa violenta

Desgraciadamente sigue habiendo los asesinatos que ha habido a lo largo de la historia de la humanidad; ambición, codicia, celos, envidia..., cualquier motivo es válido si tu mente está en el filo de la realidad. Todas las muertes por causa violenta son investigadas, la mayoría aclaradas y unas pocas ocultadas a todos...

Crimen organizado

Los robos de bienes y equipos de alto valor han comenzado a ser la gota que ha colmado el vaso de paciencia del GS. Una cosa es permitir un poco de trapicheo y otra muy distinta la sustracción de bienes sensibles para la seguridad. Es preocupante la existencia de organizaciones mafiosas solidamente establecidas, pero mayor lo es la existencia de un mercado negro cada vez más y más extendido y una corrupción en extremo complicada de atajar. Muchos informativos comparan la situación con la de los EE.UU. en los años 50. En la actualidad las dos organizaciones más importantes son Babel y la Triada.

Fraude

El fraude es sinónimo de drenaje injustificado de recursos y en una sociedad cuya supervivencia depende en gran medida del aprovechamiento máximo de unos recursos en extremo limitados la persecución del fraude es una prioridad. El aprovecharse del sistema para sacarle recursos no merecidos es perseguido hasta sus últimas consecuencias; desde una estafa por telefonía ilegal interplanetaria, el aprovechamiento ilícito de bonos de viaje, etc. El fraude está normalmente penado con trabajos forzados a la comunidad (si el fraude no supera un límite razonable, situación la cual podría acarrear cárcel e incluso en un caso extremo cadena perpetua).

Medios de Comunicación

Los medios de comunicación en Redención son un poder de facto. En un principio el CET del Almirante Yaris controlaba en sus inicios con cuentagotas el flujo de información al público general. A medida que se estabilizaba la situación y las infraestructuras necesarias para la supervivencia quedaron asentadas, el control se volvió difícil y no recomendable de cara a la opinión pública.

Todo el CET está interconectado, los diferentes niveles de acceso te controlan los sitios a los que puedes acceder y a la velocidad que lo haces, pero cualquiera con rudimentarios conocimientos de informática puede lanzar su mensaje a los aproximadamente doce millones de solares. La diferencia entre un medio de comunicación y otro se basa en la seriedad, periodicidad y rigor con la que emiten. En la actualidad hay tres cadenas de holovisión principales, siete emisoras de radio y unos cuarenta portales en la red que dan noticias de manera más o menos regular y seria. Los kibbutzs al frente de alguno de estos medios gozan de popularidad y ventajas, desconocidas por la gran mayoría, al contar con valiosos recursos de medios y personal.

Desde hace dos años una mayoría de estos medios de comunicación lanzan encendidas acusaciones al CET de estancamiento, los discursos de Vladimiro y los actos convocados por el MNH son seguidos con interés por estas cadenas y su audiencia. La trayectoria de la ITT también despierta su atención por los encendidos comentarios de los que hacen gala.

Uno de los acontecimientos que levanta pasiones tanto en medios como audiencia es la liga de rugby marciano, esta modalidad de rugby con cerca de dos siglos de antigüedad levanta pasiones en todos los rincones de la República Solar.

El Gabinete de Seguridad tiene la autoridad y los medios para bloquear cualquier emisión a la red pública que considere que atenta a la seguridad global, que se sepa, hace años que no se tiene constancia de su intervención para censurar o bloquear una emisión. El último incidente del que se tiene constancia estaba relacionado con un ataque terrorista, incidente el cual, una vez solucionado, se ofreció todo tipo de información.

Rumores y creencias

En todas las sociedades y a lo largo de las épocas siempre ha habido temas de opinión pública que han llamado por una u otra causa más la atención, a continuación mostramos cuestiones de actualidad en la opinión pública del CET.

Alejandría

Cronistas como Estrabón (c. 63 a.C.-c. 24 d.C., geógrafo e historiador griego) o Flavio Josefo (37 d.C.-c. 101, historiador judío), mencionan en su legado que el mítico faro de Alejandría superaba con creces los ciento veinte metros de altura, el equivalente a un rascacielos de cuarenta plantas del s. XX. De la existencia de este increíble edificio la historia no deja lugar a dudas (monedas romanas acuñadas durante tres siglos muestran una imponente torre construida sobre tres niveles superpuestos...).

Pero las maravillas y los interrogantes que nos plantea Alejandría dejan mucho de limitarse a su fantástico faro.

La Alejandría de Cleopatra y Marco Antonio fue hundida por un terremoto y un tsunami ocurrido en el 335 a.C., otro terremoto producido en el s. XIV acabó de destruir y hundir lo que quedaba de la mítica ciudad, incluido el faro. Sin embargo esta destrucción quizá haya ayudado a su mejor conservación, ya que los restos de la ciudad se encuentran sumergidos a seis metros de profundidad en las tranquilas aguas del puerto.

Hay evidencias históricas que muestran como varios edificios de Alejandría disponían de ascensores, y la presencia de robots en el mundo antiguo es un hecho... Ya los egipcios disponían de enormes estatuas articuladas para realizar rituales. Pero de nuevo Estrabón nos habla de autómatas y hay indicios que indican tecnología de vapor y maravillas difíciles de encajar para la época.

Los especialistas del CET, con el kibbutz Mileto a la cabeza, tienen en mente una expedición submarina a los restos de Alejandría para intentar aclarar ciertos puntos oscuros, el hecho que los satélites del Gabinete de Seguridad hayan descubierto una nave de los Hijos de Ra estrellada en el centro de la mítica Alejandría hace más que recomendable la pronta aprobación de una misión.

Si se comprobara que hubiera alguna relación entre Alejandría y la presencia alienígena en la Tierra se echarían por tierra ciertas hipótesis del Informe Tutmotsis, ya que se supone su abandono de nuestro planeta mucho antes de la fundación de Alejandría. ¿Quedarían individuos aislados de su cultura en nuestro planeta?, si realmente fue así ¿hasta cuando estuvieron presentes?, ¿accidente?, ¿se quedaron con algún propósito?

Desde que el kibbutz Mileto anunciara públicamente sus intenciones de estudiar los restos de la ciudad sumergida se han producido varios documentales sobre la mítica ciudad proyectados en horas de máxima audiencia. Diferentes programas de debate han abordado también la cuestión ya que incide directamente en uno de los problemas que más acucian actualmente a nuestra sociedad: un posible regreso a la Tierra...

Capacidades Mentales Especiales (CME)

La magia siempre ha estado presente en la sociedad humana, desde el origen divino del fuego en nuestra prehistoria, hechiceros y brujas en la edad media, alquimistas, las ciencias ocultas aparecidas a finales del s. XIX y muy presentes durante el s. XX, el vudú... Todo tiende a evolucionar o morir, la sociedad del CET es en general aconfesional, laica y predominantemente atea, sin embargo existen creencias generalizadas, creencias que en una sociedad eminentemente tecnócrata y protegida por la ciencia no podía por pura lógica diferir mucho de las CMEs.

El termino Individuo con Capacidad Mental Especial (ICME) fue originalmente acuñado por la sociedad de servicios para Internet, Maniacs SL., en el año 2054.

Diferentes fenómenos clasificados como mágicos, de origen divino, más tarde de paranormales, han sido objeto de estudio y análisis por el hombre desde muchos siglos atrás. Las personas que creían en semejantes manifestaciones siempre eran miradas con una mezcla de burla, desprecio y recelo. Ya en el siglo XX el estudio de lo oculto, la parapsicología, las posibilidades de la mente..., crearon una subcultura popular de amplia difusión. Entrados en el siglo XXI está subcultura fue adquiriendo mayor notoriedad en los medios, había quien había visto monjes shaolin levitar, quienes juraban podían mover ciertos objetos, aquellos que eran capaces de leer pequeños pensamientos ajenos... En la sociedad globalizada del s. XXI diferentes grupos marginales antes aislados ponían todos sus conocimientos al servicio de la comunidad y con ello cobraron una fuerza y una difusión antes impensable. Programas de televisión solo distribuidos por Internet con millones de espectadores, cientos de miles de e-books vendidos..., en definitiva millones de adeptos, pruebas palpables ninguna.

A finales del siglo XXI, una pequeña cadena de televisión para internet localizada en Roma, Italia, tenía un programa cómico dedicado a fenómenos inexplicables. La compañía se llamaba Maniacs. Su equipo de investigación localizaba las noticias más asombrosas, los casos más inexplicables, les daban un tratamiento en pantalla que causaba furor en los espectadores, treinta minutos de continuas carcajadas predicaban los eslóganes. Después de más de un centenar de programas de continuo éxito, la cadena suspendió de forma súbita y sin explicación sus emisiones de "¿Inexplicable? ¡No! Risas Irresistibles". Dos meses después la cadena emitía un comunicado disculpándose por dos años de emisión de continuas burlas (el programa era semanal) y comenzaba con otro programa que intentaba tratar de una forma real y científica los fenómenos de los que antes se burlaba. La audiencia cayó en picado, la compañía estuvo al borde de la extinción y fue ridiculizada a nivel mundial.

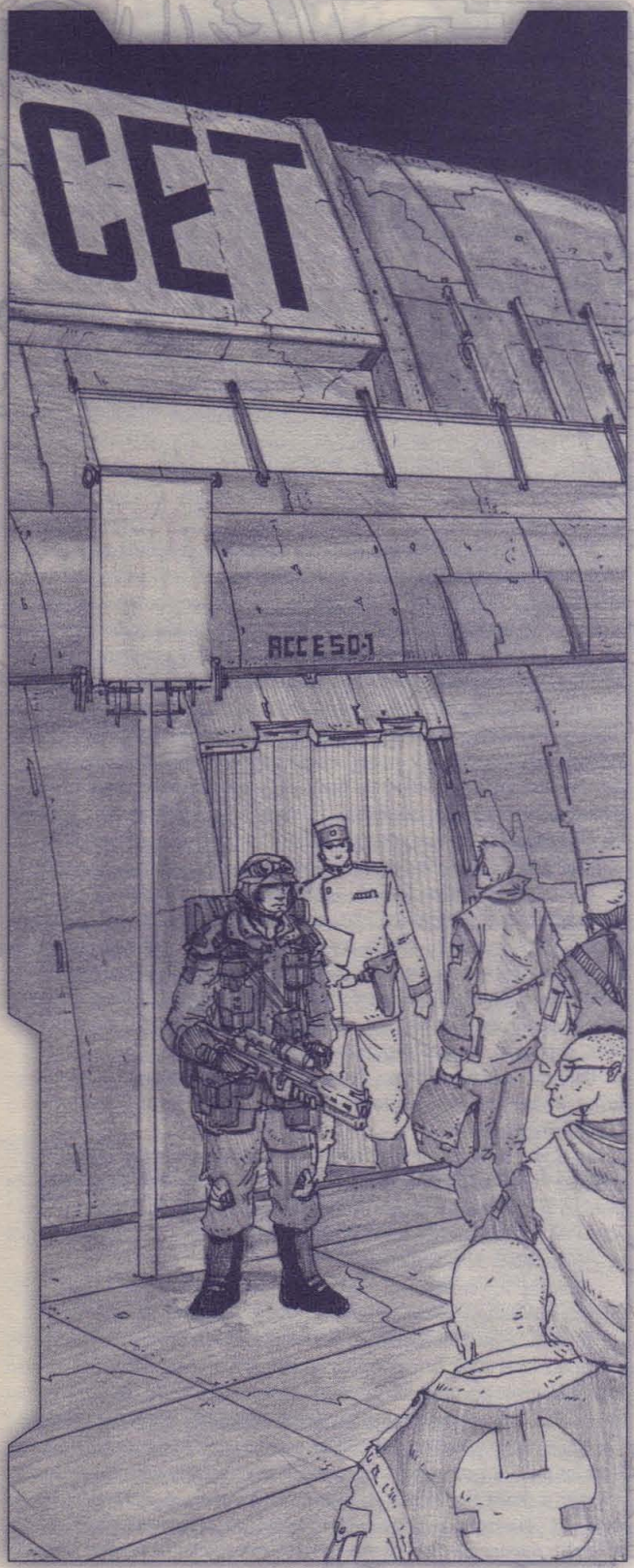
Este nuevo programa llamado La Verdad Sobre Individuos con Capacidades Mentales Especiales continuó, contra todo pronóstico, con su emisión durante otros tres años. Ofrecía testimonios, mostraba dudosas pruebas de personas dotadas con increíbles dones telepáticos, telekinéticos, combustión espontánea..., de la relación de milenarias técnicas orientales con la expansión y la proyección de la mente... Lo presentaba como algo real, como algo científico, como otra etapa evolutiva...

De cerca de treinta millones de espectadores que tuvieron en sus momentos de máxima audiencia por todo el mundo, apenas llegaron a unos miles en sus últimos programas.

En el año 2065 un potente artefacto explosivo voló por los aires sus oficinas en Roma, matando a todo el equipo y a tres de los cuatro socios de Maniacs SL. Un grupo terrorista de carácter fundamentalista cristiano de exaltación de la moralidad que también había puesto bombas en clínicas abortivas se responsabilizó de la matanza.

Maniacs SL., famosa por tener uno de los programas de televisión por Internet más visto de todos los tiempos cayó rápidamente en el olvido.

El tema se puso de nuevo de actualidad con la puesta en marcha del primer IKS en el 2068, la transmisión del evento que se suponía era en directo fue súbitamente interrumpida sin causas aparentes. La AENU dio como excusa unas radiaciones imprevistas originas por el propio IKS, sin importancia, pero que habían distorsionado la señal. El lanzamiento del IKS fue un éxito que nos abrió las puertas a las estrellas. Semanas después del lanzamiento, se empezó a mover a través de Internet un video que mostraba al comandante de la misión, el astronauta David Harrington, apretando a distancia los botones que activarían nuestra puerta a las estrellas. Las autoridades de la AENU negaron



categóricamente el hecho e hicieron burla del mismo. En una grabación desde Alpha Centauri Harrington también bromeaba sobre el tema.

El video se convirtió en un objeto de culto en Internet, de pronto hubo quien empezó a recuperar y difundir los antiguos videos de Maniacs SL., el fenómeno de las CMEs cobró fuerza en la red, con miles de adeptos siguiendo el tema, se convirtió en objeto de culto con nuevas pruebas, nuevos testimonios.

Ningún gobierno ni organización local, nacional o transnacional ha reconocido jamás la existencia del fenómeno ICME.

CMEs y el CET

El termino ICME ha quedado referido a aquellos individuos que poseen un don especial para realizar actos definidos como imposibles por la física clásica.

Las leyendas urbanas han persistido y se mantienen con fuerza, hay una creencia generalizada de que los ICMEs existen, que hay gente que posee ciertos 'dones'. Es algo así como las creencias acerca de las cacofonías y sesiones espiritistas de finales del siglo XX y principios del XXI; prácticamente todo el mundo ha oído hablar de ello, prácticamente nadie cree en ello, prácticamente todos prefieren evitar temas relacionados, prácticamente todo el mundo que sabe acerca de alguna situación en la que ha habido manifestaciones tiene como única prueba dudosos testimonios...

Este tipo de rumores y habladurías son difíciles de acallar..., mientras, los viejos videos de Maniacs S.L. y de Harrington siguen danzando en la red junto a algunos nuevos...

Disco de Festo

Reliquia de la antigüedad cubierta por una extraña muestra de escritura, descubierto en la isla de Creta y que hasta la actualidad no ha podido ser descifrado.

Tiene jeroglíficos en ambas caras que parecen dispuestos en grupo formando palabras, lo que significaría que corresponde a una fase intermedia de desarrollo anterior a la escritura de tipo alfabético. Lo más relevante es que estos símbolos se imprimieron en la arcilla utilizando un juego de sellos, técnica la cual no tuvo equivalencia en ningún otro lugar del mundo.

El CET trabaja en ello, hasta ahora sin resultados, hay quienes apuestan por una conexión con la cultura dogona.

El Disco de Festo ha sido puesto de actualidad por la reciente publicación de un libro sobre el tema por el Kibbutz Cervantes, kibbutz independiente dedicado a la publicación de libros electrónicos.

El CET tiene en marcha un ambicioso plan de estudio de nuestra historia para analizar y descubrir relaciones alienígenas, el disco de Festo motiva especialmente a los investigadores por indicios que la señalan como una carta de navegación.

Epopeya de Gilgamesh

La epopeya de Gilgamesh es una importante obra literaria sumeria datada aproximadamente alrededor del año 2000 a.C. La copia considerada original se encontró en doce tablillas de arcilla, escritas con caracteres cuneiformes.

Desde la aparición de los Ki-engir, científicos y estudiosos de todo tipo analizaron cada palabra escrita, cada yacimiento arqueológico, en busca de relaciones, pistas o cualquier tipo de información que pudieran aportar para el conocimiento de nuestros nuevos amigos...

Poca información pudo relacionarse entonces, con las fuentes de datos intactas y los yacimientos arqueológicos de fácil alcance, la investigación y el análisis no pararon en ningún momento.

Hace unos meses algunos medios de comunicación daban relevancia a cierto hallazgo de tropas del CET en una antigua base militar de los EEUU. En ella se había encontrado una especie de pequeño museo en el que, entre otras piezas de diversas procedencias, se hallaron cierto número de piezas sumerias desaparecidas durante la toma de Bagdad por parte del ejército norteamericano en el 2003, estas se encontraban en perfecto estado de conservación. Al parecer entre esas piezas figuraba un nueva versión ilustrada de la Epopeya de Gilgamesh, en la que el Toro Alado aparecía dibujado de una forma un tanto especial, citando fuentes no confirmadas los rumores dicen que aparecía presentado en planta, alzado y perfil con indicaciones y especificaciones no acordes a algún tipo de estatua sino más bien al de algún tipo de diseño industrial muy elaborado. También se habla de un mapa con indicaciones acerca de la ciudad de Uruk que teóricamente marcarían yacimientos arqueológicos hasta ahora nunca encontrados. Los chats y salas de debate de los amantes de las conspiraciones han estado en plena ebullición desde entonces... Se han realizado varios programas de holovisión acerca del tema y en general la opinión pública los ha seguido con interés dado que indican rastros de una tecnología muy superior a la que correspondería a la época en la que oficialmente está datado el libro. Hay quienes hablan de falsificación y quienes defienden un exhaustivo análisis del diseño de tipo industrial que figura en el libro, del libro en general y si corresponde de mandar incluso una expedición arqueológica a la antigua Uruk.

"Gilgamesh, héroe de la epopeya que lleva su nombre, aparece como un despótico rey de la antigua Babilonia, gobernante en Uruk, (antigua Warka, en la Irak del s. XX).

Los oprimidos ciudadanos de Uruk oran a los dioses para pedir su ayuda en contra del despótico Gilgamesh, la leyenda dice que los dioses oyen sus plegarias y envían a un hombre, Enkidu quien reta a Gilgamesh a un enfrentamiento a muerte.

La batalla concluye sin que ninguno de los adversarios obtenga ventaja alguna sobre el oponente. Es ahí cuando comienza una gran amistad entre Gilgamesh y Enkidu que salen juntos a compartir aventuras.

Cuando regresan a Uruk, Astarté, diosa de la ciudad, declara su amor por Gilgamesh. Gilgamesh no la acepta a lo que Astarté reacciona enviando al Toro del Cielo para arrasar Uruk. Gilgamesh y Enkidu, codo con codo, dan muerte al Toro del Cielo. Como condena a la participación en esta hazaña, los dioses condenan a muerte a Enkidu. Tras la cruel muerte de Enkidu, Gilgamesh consulta al sabio Utnapishtim para intentar descubrir el secreto de la inmortalidad. Utnapishtim le narra la historia de una gran inundación y que la planta que confiere la eterna juventud se encuentra bajo las aguas en las profundidades del mar. Gilgamesh localiza la planta, pero se la roba una serpiente cuando ya estaba regresando, el héroe acaba abatido sus días en Uruk."

Gary Nain

Diez años atrás, en un asentamiento marciano prácticamente abandonado, en Dude, ocurrió uno de los hechos más escalofriantes de la historia del CET. De una población total de cerca de quinientos colonos, un asesino en serie mató en el transcurso de dos meses a quince personas, no hay demasiada información acerca del hecho, solo que ocurrió. Las autoridades del Gabinete de Seguridad taparon el tema y nada trascendió a la opinión pública. Muchos rumores persistieron, al parecer las víctimas aparecieron completamente destrozadas por armas cortantes extremadamente afiladas. Sus cuerpos eran encontrados habitualmente en las cercanías de la colonia, siempre de uno en uno. El departamento del GS en Marte desplazó sus mejores hombres para intentar solucionar el tema desde el primer asesinato, de hecho, tres de las quince víctimas eran miembros del GS. Al parecer fue un minero perturbado quien cometía los asesinatos con maquinaria de perforación... El GS decidió tres meses después cerrar la colonia y dispersar a sus integrantes.

El tema hubiera sido olvidado del todo si ni fuera porque ha vuelto a ocurrir, esta vez en Redención, no con tanta frecuencia, pero ha vuelto a ocurrir, en ciertos niveles escasamente utilizados han aparecido cuatro cuerpos y la autopsia revela que se han cometido en un periodo de siete meses. Al parecer alguien relacionó la forma de la muerte de ambos casos y desde entonces ciertos medios de comunicación sensacionalistas han hecho eco del tema. Hay incluso quienes hablan de extrañas criaturas en los túneles pero el GS lo tacha de tonterías. En una sociedad como la del CET, la aparición esporádica de perturbados violentos es algo previsible pero nadie puede esquivar al GS para siempre. Con relación a estas muertes se destapó que después del primer asesinato el GS había investigado laboratorios de kibbutzs y cooperativas de alta capacidad en manipulación genética, el GS negó rotundamente que una investigación tuviera que ver con la otra.

Gary Nain era el oficial del GS encargado de la investigación en Dude, desde aquello había permanecido como oficial al mando de la seguridad en Until the End, no se sabe si voluntaria o forzosamente, no concede entrevistas, hace un par de semanas se le vio en un espaciopuerto de Redención.

Hijos de Ra cautivos

En la batalla contra los Hijos de Ra, pese a su abrumadora superioridad, algunas de sus naves fueron derribadas, tras su desaparición del Sistema Solar los restos de esas naves fueron trasladados a centros de estudio para su análisis, las imágenes de estas naves fueron mostradas en holovisión abierta. Extrañamente, los cuerpos encontrados dentro de esas naves se encontraban en muy mal estado y apenas pudieron mostrarse cuerpos en los que lo único que se sacaba en claro era que al igual que los Ki-engir, tenían también forma humanoide. Desde entonces se ha especulado con la posibilidad que en su momento se lograse capturar algún Hijo de Ra con vida y se le estudiase en cautividad, incluso que permanezca con vida en la actualidad. El CET siempre lo ha negado, el Gabinete de Seguridad también, pero la posibilidad sigue presente entre los amantes de las teorías conspirativas.

La Junta

A medio camino entre leyenda y realidad la Junta se supone es una sociedad secreta formada por empresarios y altos cargos administrativos selenitas. Se rumorea que su objetivo es ser la mano invisible que controla Tycho. Para ello ha estado detrás de muchas de las organizaciones independentistas lunares. La Junta manipula desde las sombras creando opinión desde noticiarios, utilizando agentes para correr rumores, infiltrándose en los propios cuerpos de seguridad para endurecer sus métodos y provocar reacciones violentas. Si se probase su existencia sus orígenes provendrían teóricamente de los primeros años de colonización, el gobierno de la UPS (ver sociedad selenita) habría sido su mayor victoria.

Nadie sabe si han existido alguna vez o si existen en la actualidad, pero lo cierto es que parece ser que el servicio de inteligencia del Gabinete de Seguridad ha gastado ingentes recursos en investigar sobre La Junta (información obtenida del reportaje independiente de Cadena 7). Hasta ahora sólo se han conseguido cabos sueltos que pueden hacer suponer tanto que hay una organización conspirativa detrás de cada organización empresarial, política y criminal selenita como que es todo producto de la imaginación de los agentes del GS responsables de la investigación. La Junta ha aparecido en películas, novelas, en general en todo tipo de medio de difusión, inspirando multitud de obras de género negro y policiaco. El hecho que el autor del último libro digital sobre La Junta muriera en un misterioso accidente justo después de su publicación no ha hecho más que poner el tema de máxima actualidad.

Leyendas de Marte

Marte precolonización

Desde hace muchos siglos la humanidad se preguntó si había vida en Marte, más allá de unos pocos microorganismos no se encontró nada tangible. Tras los Ki-Engir y los Hijos de Ra estos rumores-leyendas se exacerbaron. Las pirámides y canales de Marte volvieron a circular de boca en boca junto a cosas aún más sorprendentes. Criptas, jeroglíficos, cada pocos meses surge algún rumor relacionado.

Hijos de Ra

En la batalla en la que la humanidad dejó para siempre su Edad de Oro, también conseguimos arañar al enemigo algunas bajas, varias naves enemigas fueron derribadas sobre Marte, abandonadas por sus congéneres en su persecución de los Ki-Engir. A veces se mencionan avistamientos alienígenas en sectores deshabitados o cerca de pequeños asentamientos. Casi siempre que existe algún accidente en un sector alejado de algún asentamiento grande se achaca a actividades de estos 'abandonados'.

Grupos nómadas en Marte

Tribus areanas que siguen a los DevorAres en vehículos de tierra, jocosamente los medios de comunicación los comparan a los indios americanos tras las manadas de búfalos. Viven de lo que estas moles proporcionan; gases, agua, minerales y materiales de construcción. Los abordan, cogen lo que necesitan, siguen su marcha, cuando vuelven a necesitar material, abordan a otro DevorAres. Al parecer estas tribus conocen algún modo de predecir los patrones de movimientos de estas gigantescas maquinas, miembros del Gabinete Científico reconocen que todavía no han hallado el logaritmo que indique un patrón, aunque siempre esquivan los núcleos de población por muy pequeños que sean.

Puños Rojos

La leyenda de los Puños Rojos existe desde hace varias décadas, nos habla de una sociedad secreta de chinos han que luchan por implantar un nuevo imperio en la superficie marciana, un país a imagen y semejanza del antiguo imperio chino. Se les asocia a la estructura de triadas chinas, controlando el submundo criminal de Marte.

Los Puños Rojos también están aparentemente relacionados con una serie de atentados terroristas, tanto en la superficie marciana como en Redención. La cultura popular les relaciona con antiguas dinastías chinas y son los malos preferidos de las series y películas de holovisión más actuales.

Mahabharata

Mahabharata, obra escrita en sánscrito (Gran Bharata) alrededor del 300 a.C., epopeya atribuida como autor original a un hipotético Viasa. Su redacción sufrió innumerables refundiciones con lo que el Mahabharata de nuestros días es, independientemente de su supuesto origen, sin duda, obra de varias generaciones de autores.

Nos cuenta la lucha entre los descendientes de Kuru y Pandu, dos ramas de una misma familia noble, hijos de Bharata. En esta gran lucha se enfrentan y aniquilan dos ejércitos (con armas de origen divino) por la posesión de un reino en el norte de la India, el reino Kurukshetra.

A parte de narrarnos este conflicto, hay que destacar que en el Mahabharata también se nos presentan pasajes que han influido de forma decisiva en los devotos del hinduismo durante siglos; el Bhagavad-Gita, diálogo entre Krishna (octava reencarnación del dios Visnú) y el héroe panduida Arjona, en el que reflexionan acerca del sentido de la propia existencia.

El Mahabharata se ha convertido en una obra de estudio principal entre aquellos que buscan en nuestro pasado respuestas a nuestro futuro en un universo donde ya no estamos solos. El Mahabharata se relaciona a nivel popular, sin que se halle hasta ahora prueba ninguna, con un antiguo conflicto en la Tierra en el que se dió un uso de tecnología infinitamente muy superior al teóricamente posible, una tecnología que ahora parece tener un origen muy concreto. Esto plantea más preguntas que respuestas, ¿qué hacían aquí trescientos años antes del nacimiento de cristo?, ¿por qué se fueron? Existen científicos que dicen haber encontrado el rastro de una versión del Mahabharata que indica donde se encuentra el reino Kurukshetra y donde fue la batalla que nos narra la obra, pero de nuevo solo son rumores sin confirmar, como también aquellos que dicen que estudiosos del Mahabharata han desarrollado cierto tipo de habilidades psíquicas (relacionando estás con el misticismo hindú). Hasta día de hoy no pasan de ser rumores y leyendas urbanas sin más confirmación que las habladurías de unos pocos.

Economía

El CET supervisa el mercado de consumo de productos no declarados básicos y controla el mercado de bienes de primera necesidad mediante diferentes comités.

El patrón básico de la economía es el coste de mantenimiento de vida durante una hora.

La propiedad de bienes en general es de un 90% aproximadamente del CET, si bien encarga su gestión a los diferentes kibbutzs y cooperativas, basándose en concursos públicos de celebración periódica.

La gestión pues de granjas, laboratorios, fábricas, etc., es llevada a cabo por diferentes colectivos entre los cuales y con respecto al CET si que hay una economía de mercado (aunque dentro de los propios kibbutzs no haya propiedad privada si que tienen que competir con su modelo de gestión contra otros kibbutzs y cooperativas), la importancia y el nivel de vida en cada kibbutz se mide pues por las concesiones de gestión que tenga del CET.

En general la economía del CET está saneada, pese al caos inicial de la Era Cero, el CET se encontró con acceso a recursos suficientes para hacer frente a las necesidades de una población seriamente reducida por el brutal ataque y el apocalipsis que vino después. Estos recursos no dan lugar a un exceso de confianza, ya que necesitan de un estricto control y mantenimiento en una naturaleza hostil, pero por ahora la población tiene cubiertas sus necesidades de alimentos y bienes de primera necesidad.

La unidad monetaria es el Crédito Solar y la forma de pago se basa en banca electrónica y tarjetas magnéticas gestionadas en exclusiva por el CET.

Los impuestos más comunes para los ciudadanos de la República Solar son de carácter indirecto, dado que se pagan cuando pagas determinados servicios, tasas de todo tipo, licencias, etc. No existen impuestos personales que graven los ingresos de un individuo, pero si impuestos progresivos que gravan los beneficios obtenidos por kibbutzs, cooperativas, negocios unipersonales, etc.

Trabajo y Empleo

La jornada laboral habitual de cualquier kibbutz, cooperativa u organismo gubernamental es de nueve horas. Los empleos son muy variados; trabajo en invernaderos, mantenimiento de estructuras, minería, investigación y desarrollo... Existen todo tipo de comercios regentados por kibbutzs y el nivel de intercambio se mantiene constante desde hace dos décadas. Los empleos más deseados son aquellos en los que se trabaja directamente para el CET. El Gabinete de Seguridad nunca había tenido problemas de reclutamiento más bien había

puesto un listón muy alto para el ingreso en sus filas, sin embargo el descontento social actual ha provocado un importante descenso en las solicitudes.

Todos los ciudadanos de la República Solar deben por ley dedicar tres años de su vida a realizar el servicio militar o un servicio civil. Estos años pueden prestarse entre los 18 y los 30 años repartiendo el tiempo el ciudadano como desee, en periodos mínimos de un año. Individuos que opten por trabajar para el estado no están libres de este servicio, excepto aquellos que opten por ingresar en el Gabinete de Seguridad donde firman un contrato de seis años de duración (cuya rescisión obliga a realizar el servicio militar o civil sin que cuente el periodo ya cumplido en el Gabinete de Seguridad).

El servicio militar o civil puede ser utilizado por el Director de Juego como nexo de unión entre Personajes Jugadores de distinta procedencia.

NOTAS DE JUEGO

El dinero sí existe, la propiedad privada sí existe, pero gestionada de otra forma a la que nos es común. En los kibbutzs se comparte todo, responsabilidades y recursos, estando los miembros plenamente concienciados del uso que hacen de los bienes que disponen. En un kibbutz el dinero será utilizado para adquirir cosas fuera del mismo.

Los integrantes de un kibbutz disponen de pequeñas cantidades de dinero (en función de disponibilidades) para hacer uso personal del mismo: ocio, compras personales, un viaje a otra colonia... Vivienda y gastos que ello acarrea, medios productivos, etc., son ya compartidos por todos.

La diferencia entre una cooperativa y un kibbutz estará en la existencia de propiedad privada entre sus miembros. La cooperativa al igual que el kibbutz organiza el trabajo colectivamente, pero parte de los resultados de ese trabajo se reparten entre sus miembros y cada uno hace y deshace lo que cree conveniente con su parte.

FACCIONES POLÍTICAS

La actualidad política de la República Solar es convulsa y agitada, existen multitud de partidos, aunque solo unos pocos con representación parlamentaria. No existen alianzas permanentes entre las diferentes facciones. La Coalición Ares siempre ha apoyado a la Coalición Redención, quizá porque esta última ha gozado siempre de mayoría absoluta, si las tornas cambian el tiempo dirá. El Movimiento Nueva Humanidad y la Iglesia del Tercer Testamento comparten puntos comunes, pero también se enfrentan ferozmente en otros aspectos, hay entendimientos puntuales pero no hay visos de una alianza firme y permanente. El resto de las facciones políticas aspiran a ejercer de bisagra en un hipotético derrumbe de la Coalición Redención, aguardan su oportunidad montando el mayor ruido posible intentando atraer de esta manera nuevos votantes.

Movimiento Nueva Humanidad (MNH)

La fe ciega en la superioridad genética de los pueblos nórdicos, la tradición romántica opuesta a la democracia, al liberalismo y al racionalismo fueron las bases

que asentaron el nazismo alemán. En mayo de 1933 en la Orpenplatz de Berlín, estudiantes nazis arrojaron libros 'judeo-marxistas' o 'antialemanes' a una gigantesca hoguera. Años después muchos historiadores reconocieron este punto como el principio de una de las etapas más oscuras de la humanidad. En junio de 2381, ataques informáticos combinados de forma masiva lograban hacer caer a un 15% de los servidores oficiales del CET en protesta por la política de contención llevada con la Tierra. Al CET le llevo tres meses recuperarse del mayor ataque de terrorismo informático jamás sufrido. Muchos datos se perdieron para siempre.

En su afirmación del imperativo ético de crear valores nuevos que debían reemplazar a los tradicionales, Friedrich Nietzsche (filósofo, poeta y filólogo alemán del s. XIX, 1844-1900) llegó a configurar el retrato de lo que debía ser el hombre por venir, el 'superhombre' (*übermensch*).

Las masas (denominadas por el mismo como rebaños o manadas) se adaptan a la tradición, mientras que su retrato de superhombre utópico es seguro, independiente e individualista.

Las pasiones de este superhombre de Nietzsche están reprimidas por la razón, se centra en el mundo real más que en recompensas de futuro prometidas por las religiones del mundo cotidiano. El auténtico übermensch afirma la vida en todos sus aspectos, incluido el dolor y sufrimiento que conlleva la propia existencia. Es un creador de valores emancipado de las ataduras de lo humano y la docilidad cristiana.

Según él, toda actuación humana está motivada por la "voluntad de poder". No sólo el poder sobre otros, sino el poder sobre uno mismo, algo clave para la creatividad. Tal capacidad se manifiesta en la autonomía del superhombre, en su creatividad y coraje.

Las tesis de Nietzsche han vuelto a ponerse de terrible actualidad, de peligrosa actualidad ya que la última vez que con tanto ardor se debatieron sus tesis la humanidad entró en una de las mayores guerras de su historia, la Segunda Guerra Mundial.

La Alemania de la República de Weimar de principios del s. XX, una Alemania sumida en una profunda depresión y un enorme sentimiento de revancha por parte de sus ciudadanos por el Tratado de Versalles, dio lugar en 1933 al nombramiento de Hitler canciller por Paul von Hindenburg. En 1941 Adolf Hitler puso de rodillas a Europa y al mundo.

Todas las condiciones en las cuales se hallaba sumida la Alemania de la República de Weimar se dan en el s. XXIV en la humanidad del CET. Una precaria vida social y económica, xenofobia y racismo ante los GENs, sentimiento nacional de necesidad de expansión territorial, la búsqueda del hombre perfecto, del superhombre a través de un tipo de GENs completamente diferente a los diseñados por el actual CET, superhombres sin límites, amenaza exterior en forma alienígena, y el convencimiento generalizado de que la humanidad del CET es una humanidad superior, una humanidad que debe asumir el control, ese control solo es posible mediante la centralización política en un individuo, la democracia ha demostrado ser débil en momentos de crisis...

Vladimiro Hohenstaufen, ingeniero de comunicaciones de cerca de sesenta años, descendiente de emigrantes rusos y alemanes de la Tierra, era un destacado miembro de los Grupos de Acción Rápida del CET. Participó en numerosas misiones en la Tierra y en toda la geografía de la República Solar. En una desastrosa incursión para el CET contra miembros de una banda armada terráquea en la que casi toda su unidad fue aniquilada, Vladimiro encontró en el cuerpo de uno de ellos un libro.

Este libro era el Mein Kampf, traducido Mi lucha. Libro dictado durante su confinamiento tras el fallido *putsch de Munich* en 1923 por Adolf Hitler a Rudolf Hess, era una declaración de la doctrina nacionalsocialista que contenía las técnicas de propaganda y los planes de Hitler para la conquista, primero de Alemania y segundo de Europa.

Vladimiro quedó profundamente impresionado, cautivado por su lectura, su visión de la realidad cambió, sintió dentro de él una necesidad, un deseo, una visión...

Dejó su puesto en el CET y comenzó a rebuscar en bases de datos cualquier cosa relacionada con Hitler y su ascenso al poder, no compartía muchos de sus criterios, pero admiraba tantos otros..., sobre todo su fe en llegar al poder, su férrea voluntad y el hecho que un simple cabo llegase a poner en jaque al mundo entero.

Busco las motivaciones de Hitler, la forma en que llego al poder..., el superhombre de Nietzsche le fascinó, la voluntad de Arthur Schopenhauer..., estuvo dos años preparándose. Observando con detenimiento a la humanidad del CET..., llegó a la conclusión que era el momento, su momento.

Vladimiro fundó el Movimiento Nueva Humanidad y empezó a revolucionar la ya de por sí agitada política del CET, con las mismas tácticas que tres siglos antes un sencillo cabo del ejercito bávaro forjase una de las etapas más oscuras de la humanidad.

EL MNH lleva a cabo conferencias, ciclos de debate, cursos voluntarios de formación, incluso han formado patrullas de seguridad ciudadana en aquellos lugares donde el GS no hace todo lo que debiera.

Doctrina del Movimiento Nueva Humanidad

El CET se encuentra estancado, es un organismo caduco e incapaz de afrontar las necesidades de sus ciudadanos, no tiene un proyecto claro de futuro y eso solo puede hacer que la situación empeore. El CET necesita un cambio de rumbo y de gobierno, hace falta que alguien con carácter y visión tome las riendas. Los humanos de la República Solar son superiores a sus hermanos de la Tierra y es su obligación moral, su deber y su derecho organizar por cualesquiera que sean los métodos el caos que reina por todo el planeta madre.

Muchos de los problemas que ahora reinan en el CET son culpa de una organización de GENs que actúa en la sombra haciendo y deshaciendo a voluntad para instaurar una elite de su especie en el poder. Los GENs deben de ser perseguidos y sometidos a un adoctrinamiento estricto para que no puedan dañar al resto de la sociedad. El programa GEN debe cambiar para poder hacer *übermensch* de verdad, súper humanos de mente clara y pura dispuestos a todo por la gloria de la raza humana, no el caos y la amenaza que ahora representan.

Solo la voluntad unida de todos en un proyecto de lucha tras Vladimiro Hohenstaufen puede hacer al CET avanzar hacia el futuro.

...

El último artículo del programa del Movimiento Nueva Humanidad reza lo siguiente:

"Frente a la decadencia de la sociedad actual, un coloso con pies de barro, se establecerá un sistema centralizado sin precedentes, todos los poderes estarán en manos del Estado. Se redactará una constitución jerárquica la cual regirá de forma mecánica los movimientos de todos los individuos."

Cuando a Vladimiro se le acusa de haber resucitado una ideología política que llevó al mundo a una guerra mundial y a políticas de represión y exterminio Vladimiro responde con contundencia y fe ciega en sus palabras:

"Adolf Hitler se aprovechó de una Alemania políticamente debilitada para imponer un reino de terror, una visión xenófoba, cruel y despiadada de las cosas, sus crímenes jamás podrán ser perdonados por la humanidad, pero..., Adolf Hitler también recogió las cenizas de un pueblo humillado y vencido y lo convirtió en una nación dinámica, innovadora y con una identidad como pocas naciones han tenido desde entonces. La locura de Hitler le llevó a hundir la gran nación que consiguió formar. Yo no quiero que la historia me recuerde como un segundo Hitler. Yo quiero sacar a esta nación del estancamiento, yo quiero preparar a la humanidad para lo que pueda venir, yo quiero devolver a los nuestros lo que legítimamente nos pertenece, yo quiero ayudar a nuestros hermanos de allí abajo, se como hacerlo, se como debe hacerse, se que los que ahora dirigen nuestro futuro no poseen la voluntad que necesitamos, yo se todo esto, y lo que es mejor, se que vosotros también lo sabéis. Solo hay una pregunta: ¿a dónde queremos llegar?, vosotros sabéis perfectamente a donde y también sabéis que el MNH os puede llevar. Afiliaros y hagámoslo juntos"

Iglesia del Tercer Testamento (ITT)

Nacimiento de la ITT

La ITT es la Iglesia heredera de los dogmas cristianos de antes del Día del Éxodo. Bajo ella se aglutinan las grandes iglesias cristianas de antaño; católica, protestantes (en especial la anglicana) y ortodoxa. Es al mismo tiempo un culto religioso y un partido político. Teóricamente llevan por separado política y religión pero en la práctica no podrían ir más de la mano.

En el año 2298, el que sería obispo de Marte, el sacerdote Charles Lizenworth, de la Iglesia Católica, encontró ciertos escritos en antiguos rollos de papiro cerca del asentamiento esenio de Qumram. Estos escritos, al igual que los encontrados en Qumram a mediados del s. XX, estaban encriptados de una forma nunca vista hasta entonces. Lizenworth, estudioso de los orígenes del cristianismo, conocedor de varias lenguas muertas (de hecho había trabajado de joven para la AENU en la actualización del traductor universal empleado por sus naves espaciales) quedó al frente de la comisión de investigación encargada de su traducción. Durante años se intentó sin éxito la traducción (de los que pasarían a denominarse los escritos de Jabhtar) con las más avanzadas herramientas informáticas, expertos mundiales en criptografía lo intentaron con un solo resultado... Al parecer, uno de los rollos de pergamino tenía una carta del apóstol San Pablo de innegable autenticidad, al igual que siglos antes con los tres secretos de Fátima, la Iglesia de Roma guardó estricto secreto al respecto.

Con el tema un poco ya en el olvido, años más tarde, llegaron los Ki-engir y con ellos, para una Iglesia de carácter universal como la Católica, también llegaron multitud de incógnitas y preguntas. El único hecho histórico medianamente comparable desde una perspectiva religiosa era el proceso evangelizador iniciado con el descubrimiento de América. Una raza completamente desconocida, millones de almas por convertir..., pero en este caso éramos nosotros los que técnicamente estábamos en inferioridad cultural...

Muchos pilares sacrosantos de la Iglesia Católica se tambalearon. Las iglesias protestantes, más proclives a los cambios, encajaron el hecho con más tranquilidad.

El papa Juan Pablo VI mandó innumerables e infructuosas misiones evangélicas (al margen de la AENU) tanto a la embajada Ki-engir en el desierto de Nevada como a su flota colmena en Neptuno. En todas las ocasiones fueron recibidos con gran respeto pero nada consiguieron averiguar acerca de su fe y creencias. Lizenworth estuvo presente en al menos dos de esas misiones.

Dos años antes del Día del Éxodo, Lizenworth fue nombrado Obispo de Marte. Durante esos dos años en Marte Lizenworth siguió trabajando en la traducción de los textos sin resultado público alguno. Su trabajo en Marte fue aparentemente monótono y muy aburrido sin incidentes dignos de mención.

Durante el ataque Lizenworth infundió ánimos a una temerosa población y puso importantes gotas de calma en un océano de terror. Sin embargo lo que realmente marcaría una inflexión en la historia sería su muerte.

Una de las pocas naves de los Hijos de Ra derribada por las fuerzas de la UFN se estrelló apenas a medio kilómetro de donde se encontraba el Obispo en uno de los ranchos-granja donde se habían refugiado varios miles de marcianos. Lizenworth partió de inmediato hacia el lugar de colisión y comenzó a ayudar a los Hijos de Ra que salían de su interior, una pequeña multitud le observaba entre incrédula y temerosa. En un momento dado, cuando Lizenworth

andaba cauto por encima de la estructura de la nave hacia un cuerpo tendido, la estructura cedió y Lizenworth cayó a su interior, segundos después la nave estallaba formando una gran bola de fuego matando a varios de los marks que estaban viendo la escena y destrozando los cuerpos de los Hijos de Ra que el Obispo había salvado.

Dos días más tarde, en uno de los hospitales de Schiaparelli, un piloto de la UFN con quemaduras en el 90% del cuerpo se recuperaba milagrosamente de sus heridas y juraba haber visto a Lizenworth en sueños durante su inconsciencia y como este le iba curando poco a poco las tremendas ampollas de su cuerpo.

Tres días después de darse a conocer la noticia, un grupo de adolescentes en Redención evitaban milagrosamente la muerte por aplastamiento al interponerse el Obispo Lizenworth entre ellos y el desplome de una enorme viga que hubiese sepultado la galería donde se encontraban.

Durante las dos semanas siguientes al fallecimiento del Obispo, hubo trece casos de referencias milagrosas por intermediación del mismo. Para ser justos debemos mencionar que hubo varias docenas más de hechos inexplicables de similares características, pero en estos, todos los implicados relacionaron sin dudarlo al Obispo Lizenworth con su salvación.

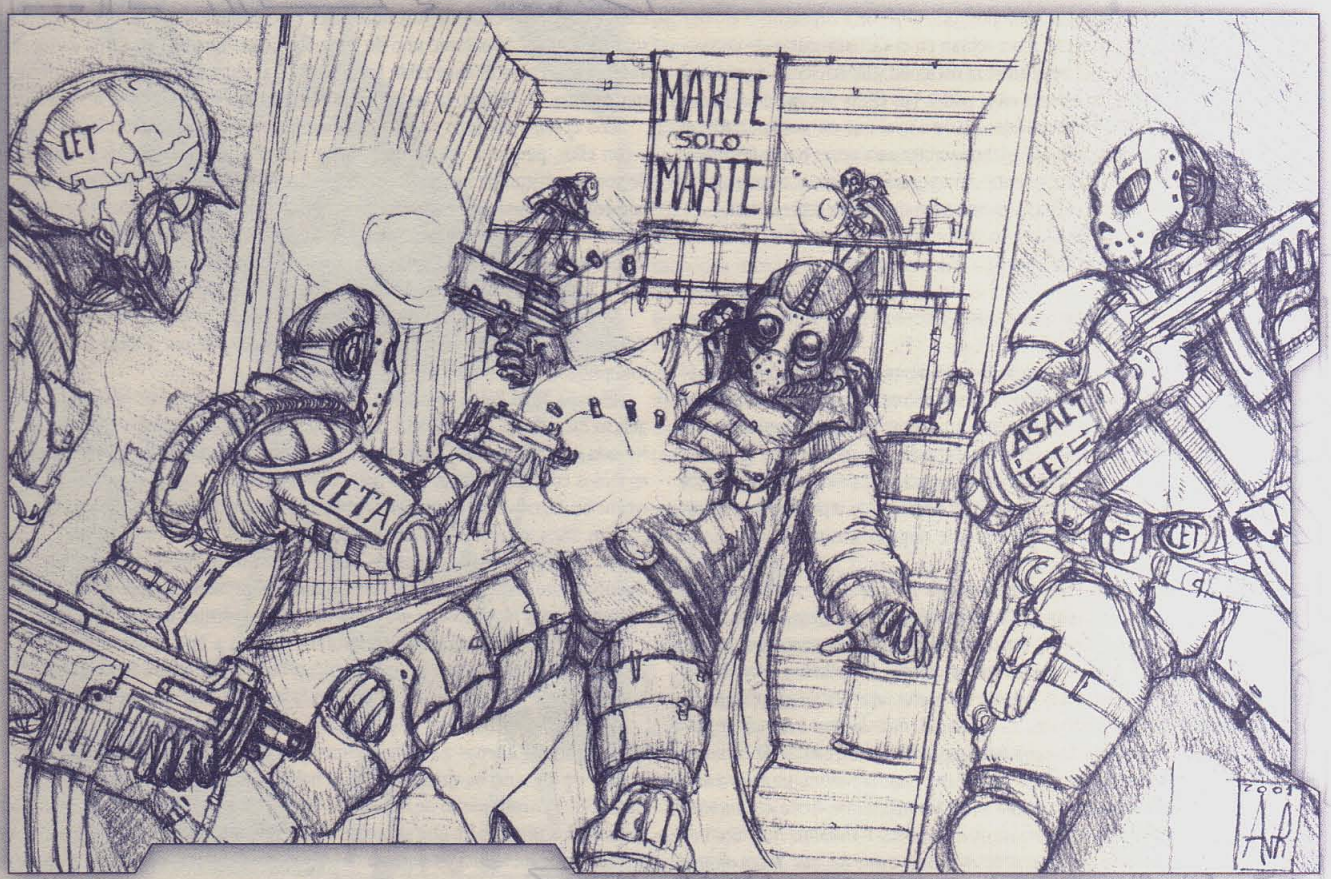
Un mes después, entre el caos organizativo que siguió al ataque, con un recién nacido CET intentando poner orden, uno de los ayudantes de Charles Lizenworth encontró los resultados de su análisis de los Escritos de Jabhtar y estalló la bomba.

La Carta del Apóstol San Pablo era una introducción a los escritos de Jabhtar, datados del s. 1. Esta carta presentaba los escritos como el auténtico legado espiritual de Jesús de Nazaret, versiones de los diferentes evangelios, incluso comentarios del Antiguo Testamento, nuevos textos... Pronto, los Escritos de Jabhtar pasaron a denominarse el Tercer Testamento. Los comentarios dejados por Lizenworth al respecto eran demoledores, el Nazareno había dejado de alguna forma un auténtico legado. ¿Apócrifos?, el apocalipsis reflejado en estos escritos, muy a imagen y semejanza de los textos esenios con un enfrentamiento final entre el bien y el mal, se podía relacionar demasiado fácilmente con lo que realmente había sucedido.

Entre el caos, la desesperación, las dudas ante el qué hacer..., varios de los principales líderes supervivientes de las diferentes iglesias cristianas e incluso un iman de Schiparelli, se decidieron al esfuerzo conjunto de ofrecer una imagen de unidad a una humanidad necesitada de ella. Los religiosos en el espacio eran habitualmente del tipo aventurero que reclamaba la época, y por ende más proclives a hacer cambios, esto junto al hecho del Tercer Testamento y los milagros de Lizenworth hicieron que en un par de años la ITT estuviera plenamente establecida y que entre sus seguidores reinara un clima de absoluto fervor y fe inquebrantable.

Los Escritos de Jabhtar

Los escritos encontrados por Charles Lizenworth son de carácter típicamente Esenio; nos hablan de una guerra final entre los hijos de la luz y los hijos de la oscuridad. En ellos se describe un apocalipsis y la cruzada que vendría después. Nos habla de los hijos de antiguos falsos dioses, criaturas del Maligno que vendrán y sembraran su ira por toda la faz de la creación para luego dejarnos y que los supervivientes se hagan dignos en nombre del Altísimo. Nos explica como primero vendrán ciertas señales: la aparición de manifestaciones del maligno.



A lo largo de cerca de doscientas páginas el autor o autores de estos textos nos narran ejemplos de conducta de los puros y la forma de combatir a los impuros. Son textos en extremo enrevesados (propios de los primeros dos siglos de la era cristiana) a los que Lizenworth les dio una interpretación con la que todavía no ha habido voz discordante.

En estos textos se nos explica como identificar a las criaturas del Adversario, como combatirlas y como purificarlas.

Los textos no tendrían mayor importancia, salvo la de una curiosidad histórica de otra secta judeo-cristiana de los inicios del cristianismo si no fuera por que se encontró con ellos una carta del Apóstol San Pablo y otra del mismo San Pedro.

El hecho de que coincidiera la salida a la luz de los escritos con el ataque de los Hijos de Ra dio mucho que pensar a la población superviviente.

La ITT hoy

Hoy en día la ITT es la principal fuerza religiosa del CET, la más organizada y la única que cuenta con su propia facción en el congreso.

Los habitantes del CET son en general bastante indiferentes hacia cualquier tipo de credo, pero la ITT ha conseguido trasmitirles esperanza.

La doctrina de la ITT es un sistema estricto, en el que todo le viene dado y dicho a los fieles, no hay lugar para la libre interpretación y su palabra es única.

De la desesperanza inherente en el futuro de la humanidad es de donde sale la esperanza que transmite la ITT. Todo el mundo necesita creer en algo y la ITT ha conseguido calar hondo en muchos de los habitantes de esta humanidad exiliada en el espacio.

Su doctrina se basa principalmente en el Primer y Tercer Testamento, y sobre las interpretaciones de este último tienen una importancia vital los apuntes del diario del Obispo Lizenworth.

Los GENs son para la ITT un pecado casi mortal para aquellos que participan en su gestación, y los mismos GENs son almas descarriadas que deben dedicar su vida a purgar los pecados cometidos por sus hacedores. Es sorprendente el elevado número de GENs que se encuentra en las filas de la ITT, ya que en ellas son tratados como humanos de segunda.

Para la ITT la humanidad se encuentra sumida en la mayor cruzada de la historia del hombre, la lucha definitiva..., los hijos de la oscuridad acechan, y la ITT debe enfrentarse a ellos y guiar al ser humano en la batalla final.

Al frente de la Iglesia del Tercer Testamento se encuentra el Cardenal Eduard Emerson, nombrado por el consejo rector de la Iglesia compuesto por los Obispos de cada distrito. La elección se realiza cada diez años al término de los cuales el Cardenal saliente se retira de la vida pública. Emerson lleva ya cuatro años de mandato y está demostrando ser un duro adversario tanto en la arena política como social.

Programa en el CET

La ITT tiene escasa representación en el congreso, solo nueve congresistas. Dado que en sus cinco décadas de presencia en el mismo sus escaños han permanecido más o menos constantes, ha ido suavizando su programa para intentar captar mayor número de votantes, actualmente tiene un programa oficial bastante en consonancia con los miedos generalizados del CET.

Quiere paralizar la gestación de GENs y aboga por establecer pequeñas colonias experimentales en puntos escogidos de la Tierra desde donde poder comenzar un proceso evangelizador. Los dirigentes de la ITT son realistas y consecuentes, saben que un proyecto global es inviable sin el uso de una fuerza desproporcionada con lo que a corto plazo se conformarían con algo simbólico.

Pese a todo lo anterior y la suavización de sus posturas en la última década, su gran mensaje y su objetivo último sigue siendo la preparación de la humanidad para la guerra que ha de venir, preparación tanto física como espiritual. De la preparación espiritual se encargan los sacerdotes ordenados por la Iglesia y para la preparación física han creado una serie de campos de entrenamiento para jóvenes y adultos para los que piden subvenciones que el CET hoy por hoy ha denegado. La ITT aspira a generalizar estos campos en los que la población aprenda nociones de supervivencia, pilotaje de combate, defensa personal, armas de fuego y todo aquello que pueda servir en el conflicto que inevitablemente se cierne sobre la República Solar. (Hoy por hoy solo cuentan con un campo en cada colonia, con capacidad cada uno de ellos para cien personas).

Los miembros de la ITT se rigen por un código de conducta y ético exquisito y son extremadamente formales y respetuosos en el trato.

Coalición Ares (CA)

La Coalición Ares agrupa la voluntad de voto de los más relevantes y numerosos kibbutzs de Marte, sobre todo de los grandes kibbutzs-granja de la frontera.

Sus Inicios

Desde el comienzo de la carrera espacial, Marte, el planeta rojo, fue equivocadamente uno de los destinos más atractivos para los colonos. Atractivo por su cercanía a la Tierra, y equivocadamente atractivo porque las nuevas colonias de Alpha Centauri y Vega tenían unas condiciones para la terraformación mucho mejores. El viaje era obviamente mucho más duro y más arriesgado, pero si se viajaba con intención de establecerse, de comenzar una nueva vida, las atmósferas estaban mucho más desarrolladas, los fenómenos meteorológicos no eran tan violentos y las temperaturas se quedaban lejos de los mínimos y máximos de Marte.

En un principio solo iban misiones científicas a las nuevas fronteras, pero con el comienzo de las terraformaciones se instauró un programa colonial.

El planeta rojo tuvo once veces más solicitudes que cualquier otra colonia terrana. Esta avalancha inicial de peticiones y el hecho de ser las condiciones de vida en Marte más duras y más estrictas provocó que la AENU seleccionase entre todos los voluntarios, escogiendo siempre a los mejores, los más preparados.

Aunque inicialmente se pensase que esta solución era un acierto se fue creando una peligrosa conciencia colectiva propia en Marte. "Los marcianos eran mejores, más preparados, mejor instruidos, más concienciados ante el trabajo duro, como colectivo eran indudablemente superiores en muchos aspectos". (History Review of Mars; Sir John Halloway, 2187 d.C.). Es cierto que la preparación científica y técnica en Marte era mucho más completa, los mayores expertos en terraformación trabajaban en la transformación del planeta, su universidad y escuelas técnicas eran envidia de viejas glorias del planeta madre, la Tierra. Pero en cualquier caso, ese hecho, había sido consecuencia de una humanidad volcada en el desarrollo del planeta, de una humanidad enfrascada en una lucha sin cuartel contra una naturaleza y una frontera que doblegar a su voluntad, no de los propios marcianos por si mismos.

El hecho es que muchos marcianos empezaron a sentirse por encima del resto de la humanidad. Cuando comenzó el proceso independizador de las diferentes colonias, Marte, en referéndum, no logró alcanzar el estatus de nación, al igual que el resto de las colonias del Sistema Solar siguió dependiendo de la AENU y más tarde de la UFN. Fue en esa época cuando nació la Alianza Ares, siendo la facción política más antigua de las que actualmente tienen representación en el Congreso de Emergencia Terrano. Ese hecho, el no haber sido capaces de ganar la independencia en las urnas ha sido sin duda la que ha marcado el carácter conciliador e integrador de la Coalición Ares.

Tras el Día E

Los principales lideres de la Alianza sobrevivieron al ataque, hasta entonces una facción que luchaba por la independencia de Marte, supieron ofrecer responsablemente su apoyo incondicional al Almirante Constance Yaris y convertirse en un sólido pilar del CET.

Durante el siglo de existencia del CET, desde la Coalición Ares han luchado siempre en torno a la idea de situar Marte como cabeza de la humanidad, de trasladar allí las estructuras de gobierno y de dedicar todos los recursos a completar la larga terraformación del planeta y poder, de nuevo, pisar tierra firme y mirar sin temores un horizonte limpio y libre.

La Coalición Ares hoy

Es sin duda en los tiempos actuales cuando la Coalición goza de más poder y prestigio, tanto frente a sus votantes como a sus detractores. La CA ha trabajado duro por el CET, ha arrimado el hombro cuando hacía falta y nunca ha intentando sacar un provecho partidista de su posición. Todas sus propuestas, en las que se plantean un futuro en el que el epicentro de esta renacida humanidad se encuentra en Marte, están firmemente respaldadas por argumentos sólidos y bien documentados.

Sus líderes comparten los mismos objetivos que el CET, pero para ellos el camino a estos objetivos pasa por Marte.

La base de votantes de la CA es claramente residente en Marte y ha permanecido constante en las últimas dos décadas. Un asunto de corrupción por parte de un alto miembro del partido ocho años atrás es un lastre del que todavía no se han podido despegar y que sin duda ha frenado su ascenso en representación parlamentaria.

Al frente de la Coalición se encuentra Miriam Rufino, una joven congresista de treinta y nueve años descendiente del fundador del partido Josué Rufino. Economista de profesión, fue la responsable de la puesta en funcionamiento del protocolo que controla el sistema actual de regadíos de los ranchos marcianos, esto fue antes de su entrada en política y le ganó la admiración y respeto de todos.

Dentro de la Coalición Ares hay un pequeño sector de exaltados que abogan por políticas de presión más fuertes para que Marte tenga un papel prioritario en las políticas del CET. El problema de estos grupúsculos es el poco apoyo del que disfrutan dentro de la Coalición, lo que les ha hecho acercarse peligrosamente a sectores del MNH que simpatizan con sus tesis, esta relación preocupa políticamente a la CR que ve una alternativa altamente desestabilizadora en esta opción politca.

Coalición Redención (CR)

La Coalición Redención agrupa a las principales personalidades públicas en el poder, que ganaron su reputación y prestigio en los primeros días de la catástrofe. De marcado carácter tecnocrático, sus acciones son las que han modelado el actual estado de las cosas, y nadie olvida que la supervivencia de la humanidad es en gran parte si no toda, obra suya.

De forma racional, a la vez que fría, pero en principio incuestionable, organizaron a la humanidad en un todo funcional y coherente que nos ha llevado a la estabilidad actual. Su objetivo primordial, entonces y ahora, ha sido asegurar la supervivencia de la humanidad y la preservación de su legado. En segundo lugar, o a consecuencia del primero, la prosperidad, avance y recuperación de la humanidad. En tercer y último lugar, el bienestar y felicidad de sus ciudadanos. Para estos objetivos, la Coalición Redención se ampara en lo que ellos consideran las grandes bazas de la humanidad: la razón, y su derivada, la ciencia.

A lo largo de la historia política del CET, desde que se instauraron elecciones, esta opción política siempre ha sido mayoritaria. En los últimos tiempos, según la amenaza de extinción y las urgencias del día a día han ido haciéndose menos y menos acuciantes, el ciudadano de a pie ha empezado a mostrar cierto resentimiento hacia el poco interés que esta opción demuestra por la satisfacción personal.

En estos momentos la Coalición Redención pierde votantes todos los días hacia opciones mas 'amigables', más cercanas a las inquietudes particulares de los ciudadanos. La idea general es que la humanidad ya tiene donde dormir y donde comer, y debe empezar a vivir, y quizás a soñar. La Coalición sigue centrada en amenazas que ya no están, y que quizá nunca serán, y aunque sus méritos son reconocidos, ya no son la solución, porque esos ya no son los problemas (o al menos no los problemas que en la actualidad preocupan a la opinión pública).

Uno de los grandes problemas de CR no es tan solo el paulatino deterioro de su base de votantes, sino la cada vez más importante fuga de militantes activos. Altos cargos de la Coalición han abandonado sus filas para ir a engrosar las de otras fuerzas políticas, lo que ha ocasionado un importante debate dentro de la propia Coalición acerca de la renovación y entrada de nuevas generaciones en los organismos de poder. Se ha convertido también en prioridad atajar de inmediato los cada vez más numerosos casos de corrupción en el seno del partido.

Personalidades

Margaret del Hierro. Presidenta del CET y del Comité de Previsión. Una anciana señora superviviente de la catástrofe, anclada en una silla de ruedas. De fuerte carácter y maneras de general, franca, directa, de mano dura, ha regido los destinos de la humanidad durante gran parte de su nueva etapa.

Almirante Constance Yaris. La heroína de la humanidad superviviente, la fuerza unificadora de lo que hoy día es el CET, antes joven oficial, ahora anciana reliquia. Posiblemente una de las caras con más tirón popular de la Coalición, junto con Tovak. En la actualidad es la directora del Gabinete de Seguridad y Almirante de la Flota. Se mantiene en buena forma, y se diría que hoy día su actividad esta más centrada en las relaciones públicas, acudiendo a todas partes, a los medios, a inauguraciones, ponencias, etc. Es un elemento clave para la estabilidad del gobierno.

Alexander Tovak. El joven genio de origen ruso que salvó Redención, ¿se pueden exigir mejores credenciales? El otrora vivaz y excéntrico joven es ahora un no tan vivaz y un tanto más excéntrico anciano, al frente del Gabinete Científico, aunque suele delegar gran parte, sino todas, de sus tareas, a su segundo, para centrarse en aspectos más científicos y de investigación, que es lo que a él le gusta. Los rumores y habladurías populares le ponen también extraoficialmente al frente del Comité IKS, dando su nombre como garantía de que en pocos años estaremos viajando de nuevo a las colonias.

Base de votantes de la Coalición Redención

Los votantes de la Coalición son principalmente científicos, que comprenden y valoran los métodos y puntos de vista de CR, y ancianos que recuerdan los primeros tiempos, tienen una idea muy clara de lo que funciona, y lo que podría pasar si se hicieran cosas que no funcionaran. También cuenta con numerosos apoyos en las fuerzas de seguridad y cuerpos burocráticos del CET, por su probada eficiencia, y la gran mayoría de la población GEN también apoya a la CR.

Programa electoral

La Coalición está centrada en la puesta en marcha de importantes infraestructuras no del todo bien comprendidas por sus votantes. Un ambicioso programa de satélites meteorológicos, de observación y posicionamiento para Marte y la Tierra está en marcha, el diseño y construcción de una sonda robótica que mandar a Alpha Centauri (la cual tardaría más de cuarenta años en ir y otros tantos en volver...), la construcción de una nueva flota, los siempre eternos Programas Mendel e IKS... Todos estos proyectos se apartan de la gran preocupación de la humanidad, la vuelta a la Tierra. Los argumentos esgrimidos de radiactividad, nubes tóxicas de armamento biológico lanzado por los Hijos de Ra, imposibilidad de controlar los escasos núcleos de población supervivientes..., todo esto poco importa ya al ciudadano de pie, cansado de la actual política del CET.

Naciones Unidas (NU)

La facción política conocida como Naciones Unidas es un conglomerado de grupos nacionales o nacionalistas de las antiguas naciones terranas. En los primeros tiempos de la carrera espacial en general y de la estación Redención en particular, en órbita existían, pese a la integración en la AENU y la posterior UFN, numerosos intereses nacionales. La AENU era una agencia internacional en la que colaboraban muchos países, pero no realmente una entidad supranacional como fue el caso de la UE en el s. XXI.

Los representantes nacionales en el momento de la crisis no dudaron en poner todos sus medios a favor del gabinete de crisis, para salvar a la humanidad, pero nunca renunciaron a sus identidades propias, ni a sus propios intereses. Según pasaba el tiempo y la crisis se reducía a niveles manejables, las distintas naciones intentaron hacer valer su estatus y sus privilegios de antaño, encontrándose con que ello no era factible. La Tierra estaba perdida, y con ella todo el apoyo que suponía cada país y sus símbolos, ello no les hizo desistir. Reclamaban compensaciones por medios y bienes cedidos para solventar la crisis, y en caso de no poder ser, privilegios diplomáticos, etc. Al principio los restos de cada nación iban por su cuenta, así se presentaron a las elecciones, solo para descubrir que en la situación en que se encontraba la humanidad, la gente no estaba para más bandera que la que le salvara del horror del espacio infinito y una muerte silenciosa lejos de casa.

En un principio el resurgimiento de los espíritus nacionales no fue más que la intención de algunos de intentar sacar tajada y privilegios, pero pronto se convertiría en mucho, mucho más, en todo un movimiento social de legítimas y gran cantidad de ellas de ellas positivas intenciones

Cuando la situación de distanciamiento se fue suavizando y la crisis ya mencionada en la coalición gobernante (alejamiento de los intereses del ciudadano de a pie) se acentuó, fue cuando las NU tuvieron su oportunidad. Se unificaron bajo una misma bandera. Donde antes había decenas y decenas de países, ahora había una coalición que presentaba proyectos más liberales, más humanitarios. Un retorno a lo que fue y se creía perdido..., una vida normal. Eso sí, perteneciendo a un país, teniendo unos orígenes. Los extraños e incomprensibles brotes de nacionalismo radical de finales del s. XX y s. XXI tuvieron sus orígenes en la necesidad de identificación de diferentes culturas por encima y a costa de otras culturas mezclado con incomprensibles muestras de lo que sin duda eran nuevos tipos de racismo. La identificación cultural no es un concepto negativo si parte del respeto y la convivencia y es precisamente esto la clave de las NU. Respeto y convivencia, identificación cultural, salvaguardar los orígenes y peculiaridades de la raza humana como patrimonio cultural de todos.

Las propuestas de las NU hicieron mella en la gente, y si bien el aspecto nacionalista no creaba excesiva simpatía, la gente estaba dispuesta a aceptar banderas por mejoras en su situación, por el deseo de sentirse diferentes, de poder identificarse con algo lejos de las draconianas medidas a las que veían sometidas sus vidas. Así, de un tiempo a esta parte las NU se han transformado en una de las fuerzas importantes en el CET.

Objetivos

Abogan por suavizar las leyes del CET, dando más libertades y derechos a los ciudadanos, reinstaurar la iniciativa privada a gran escala, disminuir la presión gubernamental en general sobre la vida de los ciudadanos. También abogan por reclamar la Tierra de inmediato, así como acelerar la terraformación absoluta de Marte.

Personalidades

Las NU están organizadas en realidad en multitud de distintos grupos nacionales, con un consejo formado por los líderes de los grupos de mayor importancia política. Estos son:

Jean Luc Dessepin. El representante de Francia es el líder y portavoz de las NU. Es también el más joven del consejo, y una estrella mediática, por su participación en la serie de películas 'Infierno Alien', en las que interpretaba a un joven oficial de las fuerzas especiales enfrascado en difíciles misiones secretas contra fuerzas alienígenas. Pone siempre el acento de su actividad política en los derechos y el bienestar de los ciudadanos, haciendo gala siempre de sus maneras elegantes, muy francesas. Gracias a él, las nacionalizaciones francesas han aumentado mucho los últimos años.

Henry Tomás Sanchez. Representante de los Estados Unidos, este hispano es el perfecto funcionario, de formación en derecho, es el elemento clave en las reivindicaciones liberales y populistas de las NU. Sale poco en público, pero su labor en el parlamento y en la doctrina de su formación política esta siempre muy presente.

Harriet Lynde-Stuart. Representante de Gran Bretaña, esta madura aristócrata sale a menudo en los medios de comunicación, siendo clave en los acontecimientos sociales y siempre dispuesta a decir unas palabras sobre la deuda que tiene la humanidad con la Tierra y su pasado, y la urgencia de reclamarlo. Como una de las pocas aristócratas que quedan, su palabra cuenta con cierta repercusión popular, su influencia es muy visible en el entorno cultural, donde ejerce de mecenas, comentarista, etc. Una de las claves de su popularidad, es su negativa a aceptar el título de Reina de Inglaterra, pese a ser la más cercana superviviente conocida de la antigua línea gobernante. Ella afirma estar convencida que "... allí en Gran Bretaña, seguro que pese a todas las catástrofes, cuando por fin nos permitan bajar y ayudar a toda la gente que dejamos atrás a su suerte, encontraremos que lo esencial, sigue igual, yo no ejerceré de usurpadora, sé cual es mi sitio, ese está en Gran Bretaña, cuando nos permitan por fin poder volver a vivir y trabajar en nuestra tierra."

Sergei Davidovich. El Representante de Rusia. Este personaje gris y ominoso se ha convertido en la pesadilla del gobierno en funciones, como portavoz del grupo en el parlamento su cometido es zaherir, hurgar en la herida, exigir. Sus intervenciones en la cámara son de las más seguidas por los espectadores, es el lobo feroz, sus preguntas siempre van a degüello, y en numerosas ocasiones ha dado que pensar al público con sus preguntas y propuestas y contrarrespuestas al gobierno y sus objeciones. No es popular, pero su labor es muy importante. Es un acérrimo defensor de la iniciativa privada y la no injerencia del gobierno excepto para asegurar el juego limpio. Su labor de cancerbero del gobierno es respetada por el público.

Nakato Daichiro. Representante de Japón. Este anciano es el principal experto de las NU en el ámbito tecnológico, su afable apariencia dan mayor

influencia mediática a sus intervenciones criticando la política tecnológica del gobierno, principalmente los GENs y su integración social, y la política de satélites y exploraciones de la Tierra y el Sistema Solar. Su labor es de las más desagradecidas de cara al público, ya que tiene que enfrentarse con Alexander Tovak en la especialidad de este, que por cierto no es la que más preocupa al público en general. Sus intervenciones sobre los GENs han sido las más seguidas, pero su moderación le impide exacerbar los ánimos como en la actualidad hace el MNH.

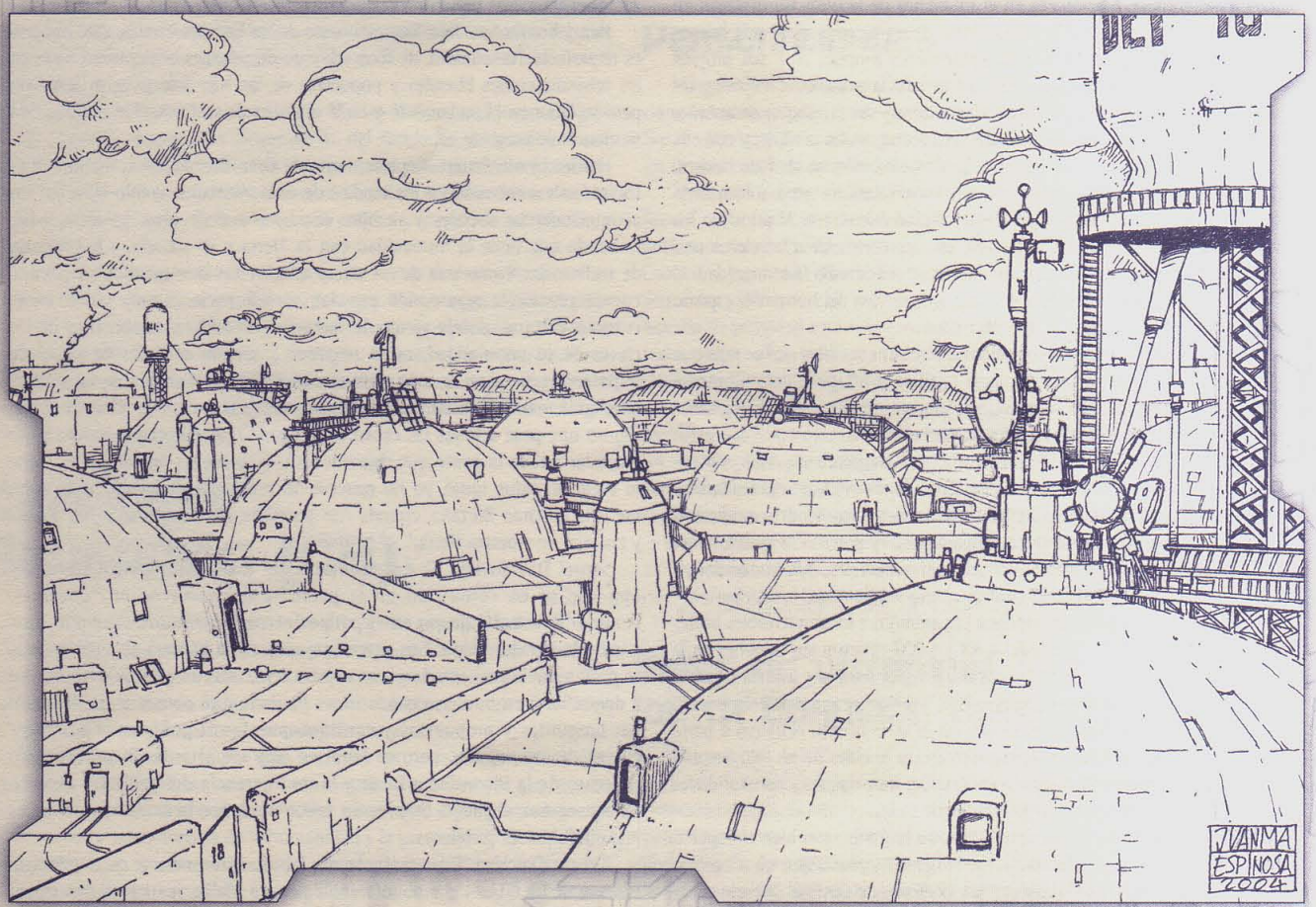
La base de votantes de las NU está compuesta de una limitada cantidad de nacionalistas acérrimos, una creciente cantidad de clase media convencida de la necesidad de suavizar las condiciones de vida, de recuperar una 'vida normal', y una buena cantidad de ex-votantes de la coalición Redención que votan a las NU como voto de castigo hacia su anterior opción, queriendo dar un mensaje de necesidad de renovación y suavización de políticas.

Salto Adelante (SA)

Esta facción política es minoritaria, aunque en las ultimas elecciones por fin consiguieron obtener un representante en el parlamento y por tanto es digna de tener en cuenta de cara al futuro. Como grupo político, su origen se remonta a los primeros días, tras la catástrofe, numerosas voces desesperadas clamaban que los alienígenas volverían, que había que huir, como los Ki-engir, abandonarlo todo, buscar otro lugar donde volver a empezar. Con propuestas de lo más estrambótico. Una de las propuestas más racionales, y que ha sobrevivido a la aparente evidencia de que los alienígenas no van a volver, es Salto Adelante. Su idea inicial fue transformar Redención en autosuficiente, y convertirla en una gigantesca nave generacional con la que la humanidad del Sistema Solar pueda ir a reunirse con lo que quede de las colonias, o si fuese mal continuar viaje hasta encontrar un sitio donde volver a empezar. Esta temeraria pero no del todo imposible idea ha ido ganando adeptos con ciertos matices entre la población, sobre todo la más joven. Esta idea ha evolucionado hacia una presión para la consecución de medios con los que ponernos de nuevo en contacto con las colonias, idea que cuenta con bastantes simpatizantes, ya que es cierto que la Tierra está ahí cerca, tentadoramente cerca, pero los Hijos de Ra no parecía interesados en la raza humana, y ningún dato indica que hubieran seguido en dirección a Alpha Centauri o Lira, si sobrevivieron y continuaron evolucionando, desde luego podrían ser la mejor opción para la vuelta a la Tierra y por el futuro en general.

Son claramente prociencia, con un entusiasmo rayando en lo fanático. Abogan por el desarrollo de la genética y la cibernética para hacer a la humanidad superhombres capaces de hacer cosas increíbles, de investigar e investigar, para conseguir tecnologías que hagan factible su idea de una humanidad errante entre las estrellas. Su propósito final es colonizar otras galaxias, y adquirir la fuerza necesaria para defenderse de lo que sea.

Su principal figura y única representante en el Parlamento es Ruth Kellerman, descendiente del portavoz original de la idea, Simon Kellerman. Esta joven mujer judía tiene las ideas muy claras y resulta muy difícil pillarla fuera



de juego pese a lo osado de sus propuestas. Es muy consciente de lo que defiende, y la dificultad que entraña, pero esta dispuesta a intentarlo, y lo que es más, parece dispuesta a lograrlo. Su determinación y capacidad han hecho mucho para su opción política, siendo un elemento carismático y casi de culto para los jóvenes de la humanidad, especialmente en la Luna, curiosamente también entre la población GEN.

Su base de votantes son principalmente jóvenes estudiantes, un cierto número de militares y GENs. Se espera un fuerte crecimiento de su facción en los próximos años.

Hermandad de Horus (HH)

La Hermandad de Horus se constituyó como movimiento político hace ahora tres décadas. Prácticamente desde el Día E surgieron grupos que empezaron a resucitar antiguos cultos egipcios, en principio eran tres iluminados, desequilibrados sin orden ni mensaje ninguno. No se sabe exactamente cuando se produjo el cambio, pero de pronto su filosofía cambió. Horus, el que tiene cabeza de halcón, dios del cielo, hijo de Osiris y de Isis dio nombre a esta increíble pseudo secta, pseudo partido político, en realidad ambos.

Nadie supo bien como reaccionar ante su irrupción en la escena política, no tienen un respaldo fuerte de votos ni representación en el congreso, pero actúan como si constantemente se encontraran en plena campaña electoral. El gobierno del CET no encontró motivos reales para prohibir su entrada en escena, hay quienes les ven como traidores, quienes piensan que están completamente chiflados, quienes simplemente les ignoran o les consideran tan divertidos y patéticos que mientras no alcancen puestos de responsabilidad estratégica les parece fenomenal que sigan con su labor. Si hay algo que define a la Hermandad de Horus es la polémica que suscitan allá donde aparecen.

El eje de la doctrina política de la Hermandad de Horus gira con la idea de que de alguna manera somos descendientes tanto de los Hijos de Ra como de los Ki-engir, son nuestros padres, somos familia, y como en todas las familias en las que hay discusiones y malos momentos hay que intentar independientemente de qué decisión se tome comprender el porqué de esa situación. Según la Hermandad de Horus, los humanos hemos sido cogidos en medio de una disputa entre padres, como si de un divorcio se tratase, en el que los niños nunca tienen la culpa pero que al final son los que más sufren... Hay que aprender para saber, hay que saber para poder, hay que vivir para poder comprender.

El Egipto antiguo ya despertaba admiración y curiosidad entre cualquiera que observase su arte, su cultura, su legado..., después de la venida de los Hijos de Ra, la inquietud para saber más y más acerca del Egipto antiguo movió masas. Los programas de holovisión y radio más seguidos, los e-books más leídos, todos versan sobre el mismo tema: Egipto.

Habitualmente la Hermandad de Horus se manifiesta solo allí donde dispone de protección del GS, varios integrantes del MNH han sido condenados por agresión a miembros de la Hermandad de Horus. La Hermandad de Horus nunca ha tomado represalias ni ha mostrado signos violentos. Dentro de su mensaje está su amor por la fusión entre el arte y la vida, el orden y el simbolismo de un simple gesto, el cuidado de aquellos que pasan de este mundo al otro, los funerales. Reparten información digital, realizan reuniones, llenan calles y avenidas con su mensaje. El GS desconfía, pero hasta ahora han demostrado ser absolutamente inofensivos, al contrario que otros grupos que son un auténtico quebradero de cabeza para el GS.

Lo que más inquieta al GS con respecto a la Hermandad de Horus es que han empezado a surgir entre sus miembros altos cargos de diferentes subcomités, miembros de kibbutzs relevantes, freelancers de conocida reputación... Hay quienes los comparan con los afrancesados de la Guerra de Independencia española o los ilustres del régimen colaboracionista de Vichy, en que solo algunos miembros de las clases dominantes fueron quienes respaldaron la ocupación. En nuestro caso no tenemos un ejército invasor, pero la posibilidad de poder tenerlo inquieta a no pocos. Solo tres o cuatro casos han saltado a la opinión pública, pero la teoría de la conspiración está ya en marcha.

Como doctrina política la Hermandad de Horus defiende el envío de misiones al delta del Nilo en busca de ampliar el conocimiento que tenemos acerca de nuestros enemigos. Para poder vencerles hay que comprenderles rezan muchos de sus eslóganes electorales.

En sus actos públicos y ceremonias religiosas los miembros de la Hermandad visten y se maquillan a imagen y semejanza del Egipto de los faraones. Sus ceremonias son públicas, cualquiera puede acceder a ellas siempre que se comporte con educación y respeto. Cuidan de forma muy especial los funerales, creen en un mundo más allá de esta vida reverenciando y recordando con cariño a los muertos.

Según la leyenda, Horus nació después de la muerte de Osiris a manos de Seth. Isis se encargó de que su hijo fuera criado en secreto por una familia en el delta del Nilo. Horus alcanzó su estatus divino al alcanzar la mayoría de edad, momento en que se enfrentó a Seth en épica batalla. La Diosa Neith puso fin a la disputa e intervino a favor de Horus. En la mitología egipcia, Horus es un dios fiero y orgulloso, invocado para vengar grandes males o reclamar el honor de sus familias. La Hermandad de Horus, fiel a su nombre quiere vengar la injusticia sufrida por una humanidad derrotada y enfrentarse a Ra para esta vez, en esta nueva batalla, vencer.

Estructura de gobierno

—"Se puede admitir la fuerza bruta, pero la razón bruta es insoportable."
Oscar Wilde.

—"Sólo me fío de las estadísticas que he manipulado."
Wiston Churchill.

En un principio, tras el Día del Éxodo, la lucha por la supervivencia se organizó a través de grupos de trabajo más o menos especializados (o al menos esa era su intención; alimentación, comunicaciones, mantenimiento del aire...), el desarrollo de esos grupos de trabajo y su mejor organización en estructuras más definidas es lo que dio lugar al actual régimen burocrático del CET.

El Congreso de Emergencia Terrano está organizado en cuatro gabinetes, al frente de cada gabinete se encuentra un delegado, los cuatro delegados junto a un presidente, un vicepresidente y un portavoz forman el gobierno del CET.

El presidente es elegido en un pleno extraordinario del congreso por mayoría simple. En caso de no controlar la cámara por la fragmentación de las facciones formantes del mismo su capacidad operativa se reducirá a una peligrosa política de pactos. Es el presidente a su vez el responsable de formar gobierno y denominar a los seis miembros cabeza del ejecutivo.

La cabeza o administración última de los diferentes Gabinetes, Comités y departamentos es controlada y gestionada por el CET, pero estos a su vez gestionan y distribuyen sus trabajos delegándolos en diferentes kibbutzs y cooperativas, actuando el CET en la mayoría de los casos sencillamente como organizador y supervisor.

Muchos comités se subdividen a su vez en grupos de trabajo (GTs), consistentes en subdepartamentos altamente especializados en proyectos concretos.

A modo de nota adicional señalar que en la República Solar no existen impuestos, solo se graban las tasas necesarias para ejercer determinadas actividades, contratas, y ciertos servicios del estado. Los gastos del gobierno son sufragados por explotaciones propias y determinados impuestos indirectos.

Gobierno Actual del CET

Desde su fundación, el Congreso de Emergencia Terrano ha estado dominado por la Coalición Redención.

Su buena gestión y la mano firme con la que rescató a una humanidad al borde del exterminio le han servido de crédito para mantenerse cerca de cincuenta años con mayoría absoluta en todas las elecciones celebradas hasta la fecha.

Margaret del Hierro, primera dama de la nación de humanos exiliada en su propio sistema solar, ha sido el cargo electo de mayor duración en la historia de la humanidad. Constante Yaris estableció y aseguró la situación antes de convocar elecciones libres a las que concurrió sin presentarse fundando su propio partido político, la Coalición Redención. Margaret del Hierro, paralítica desde el ataque, ingeniera nuclear, fue la cabeza de partido escogida, desde entonces ha sabido guiarnos con mano firme por un camino lleno de incertidumbres.

La Coalición Redención ha sabido hasta ahora guiar con éxito a la humanidad superviviente, pero en la actualidad su siempre eterna hegemonía en el Congreso puede cambiar, nuevas fuerzas políticas han entrado en escena y los sucesivos cambios generacionales han hecho mella en su base de votantes.

Gobierno Municipal

Los núcleos de población del CET están divididos en distritos, cada distrito tiene células de población de veinte mil personas, cada diez distritos forman una autonomía y al frente de cada autonomía hay un gobernador. Es aquí donde el poder de la Coalición Redención se ve más erosionado, habiendo distritos en manos de multitud de pequeñas facciones políticas, muchas de las cuales ni siquiera tienen representación en el congreso.

Solo un 53% de los gobernadores actuales son de la Coalición Redención y se teme que en las próximas elecciones esa cifra descienda aún más.

La autonomía política de los directores de distrito o de los gobernadores se encuentra muy limitada siendo en la mayoría de los casos meros gestores sin capacidad de tomar grandes decisiones.

En la actualidad esto puede estar a punto de cambiar, el gobernador Gorzolluz del MNH, que agrupa la autonomía fronteriza de Marte Monte Olympus, clama desde su fuerte reducto fronterizo por cambios inmediatos en las leyes que rigen el funcionamiento de las autonomías.

Gabinetes

Los gabinetes son los ministerios y centros de organización de la República Solar.

La Coalición Redención llegó hace una década a su mejor momento de popularidad y desde entonces va perdiendo terreno poco a poco. Muchos de los responsables de los diferentes comités, auténticos centros del poder del CET ya no son tan fieles al partido como lo eran antaño, diferentes facciones pujan por colocarse en los mejores puestos de salida de cara al cambio que producirá la caída de la Coalición, con toda la sucia política de traiciones y engaños que ello conlleva.

Gabinete Científico

Este gabinete está compuesto por cinco comités, al frente del mismo se encuentra Alexander Tovak desde que hace veinte años aceptará el cargo.

En la actualidad el Gabinete Científico es uno de los gabinetes más activos y con más proyectos en marcha, cabe destacar las misiones no tripuladas que se están llevando a cabo por todo el Sistema Solar analizando restos del Dia del Éxodo.

Comité de Riesgos Biológicos

Es el comité encargado del bienestar físico de los ciudadanos del CET. Controla tanto la producción de medicamentos como la gestión de ambulatorios y hospitales.

Dentro de este comité se encuentra también la Oficina de Estudios Químicos Nucleares y Biológicos (NBQO) responsable de combatir cualquier amenaza de armas nucleares, biológicas o químicas.

Una de las facetas principales del CRB es el control del buen estado del escaso ganado presente en Marte y las piscifactorías repartidas por todo el CET (gestionados por el Comité de Explotación).

Su sede se encuentra en Redención, en un subnivel del nivel cinco aislada y sellada del resto de la estación por multitud de compartimentos estancos y presurizados.

Objetivos

El CRB tiene actualmente como objetivo principal el control físico de todas las personas y mercancías que bajan y suben de la Tierra. Hace dos años, en una de las expediciones hubo un individuo que intentó colar un familiar encontrado aparentemente de forma fortuita, este familiar tenía gripe y desato una virulenta forma de la misma... Desde entonces el CRB extrema precauciones.

Los nuevos grupos terroristas, han hecho extremar las precauciones de la NBQO ante una posible catástrofe química bacteriológica.

Comité de Orientación

Es el responsable de la formación y preparación académica y profesional de todos los nacidos por gestación natural.

Para incorporarse a puestos de trabajo cualificados administrados, subvencionados o delegados por el CET hace falta superar el examen de acceso del CO.

Objetivos

Las necesidades básicas de la población con respecto a la educación han cambiado radicalmente desde que se formara el CO. En un principio era una economía de supervivencia, altamente tecnológica, pero a fin de cuentas de supervivencia... Se dejó libertad de actuación a los kibbutzs, imponiéndose contenidos mínimos que luego los jóvenes tendrían que superar para incorporarse a los diferentes programas de trabajo en el CET. El CO viene planteándose desde tiempo atrás la necesidad de dejar simplemente de señalar contenidos a los kibbutzs (para que ellos lleven a cabo entre sus miembros sus propios programas de formación) y el pasar a una enseñanza más activa, esto llevaría consigo dos objetivos básicos.

El primer objetivo perseguido es claramente educativo, ya que las diferencias culturales entre la población están empezando a dejarse

notar con los diferentes cambios generacionales que ha habido, a notar para mal.

El segundo y no menos importante sería tener más gente ocupada, no solo el personal docente necesario para implantar el sistema sino a los propios jóvenes que tendrían la obligación de asistir a los centros de estudio. Esta posibilidad choca de frente con muchos kibbutzs que lo ven como un proceso del CET de implantar su autoridad más allá de donde debiera.

Ya ha habido manifestaciones violentas en protesta por la posibilidad de esta medida. Sobre todo en Marte donde colonos de la frontera rechazan esta opción. Altos mandos del CET están preocupados por el continuo alejamiento cultural y educativo de un sector de la población.

Comité Mendel

Responsable del programa Mendel y por ende del estudio y desarrollo de los proyectos GENs, de su formación, de su seguimiento y del control de su incorporación e integración a la sociedad.

Para más información ver apartado propio GENs (página 35).

Objetivos

El Comité Mendel está volcado actualmente en una ambiciosa campaña de publicidad que palie los destructores efectos de las campañas electorales de grupos como el MNH y la ITT.

Comité I+D

Desde este comité se coordinan todos los trabajos de recuperación de antiguas tecnologías y la investigación y desarrollo de nuevos proyectos.

Es el comité del CET que actualmente mayor presupuesto maneja, multitud de kibbutzs y cooperativas realizan proyectos coordinados, supervisados y subvencionados por este comité.

Objetivos

En este comité hay dos Grupos de Trabajo que tienen especial prioridad sobre el resto, gozando sus responsables de alta independencia de gestión y contando su voz casi tanto como la de un delegado. Estos son el GT-IKS y el GT encargado del desarrollo de escudos magnéticos.

Durante el conflicto contra los Hijos de Ra quedó patente que lo que desequilibró la balanza tan brutalmente a su favor fue su elevado nivel tecnológico en el manejo de escudos y deflectores magnéticos, con lo que el CET quiere poner su tecnología al menos al nivel de ellos en este campo. La puesta en funcionamiento de un IKS es otro de los objetivos prioritarios de la política del CET desde hace ya muchos años, para descubrir por fin si nuestros hermanos de las colonias sufrieron nuestro mismo destino o sin embargo la muerte les pasó simplemente de largo.

Comité Terraformación

Supervisa las obras realizadas tanto en la superficie de Marte como en su atmósfera, para la completa adaptación de la vida terrestre al planeta rojo. Tiene a su cargo importantes recursos del CET, gracias a que Marte es una de las prioridades de la agenda de prácticamente todas las facciones del congreso. Es sin duda el comité más especializado y que menos diversificación tiene con respecto a sus objetivos de todo el CET, pero la importancia clave de la terraformación hizo que a ojos del CET mereciera su propio comité.

Objetivos

El COTER también realiza estudios de las posibilidades coloniales de la Tierra, procediendo al análisis de multitud de variables tales como recursos naturales, población en zonas geográficas concretas, radiactividad tolerable, etc. De estos informes dependerá en un futuro no muy lejano el establecimiento de las primeras colonias del CET en nuestro planeta madre. Se ha convertido un objetivo muy preferente para las diferentes facciones que pujan por poner kibbutzs afines a las mismas a cargo de las diversas gestiones llevadas a cabo por este comité.

Actualmente el COTER tiene programadas siete misiones para el próximo año en diferentes regiones del planisferio terrestre.

Gabinete de Infraestructuras y Recursos

Comité de Previsión

Este comité se encarga del análisis de las necesidades presentes y furas del CET en multitud de campos. Se encarga de las previsiones más elementales para el mantenimiento de vida tales como; necesidad de oxígeno, alimentos, energía, etc., hasta estimaciones acerca del número de efectivos óptimos por parte del Gabinete de Seguridad, los recursos que se distribuyen a cada kibbutz, etc. Entre estas tareas clave, destaca también su labor como auditores de los diferentes comités, departamentos y demás unidades de organización.

Su tan especial labor ha despertado multitud de sentimientos enfrentados al depender en gran medida de sus informes los recursos destinados a cada proyecto concreto o cada comité. Al ser sus miembros objeto de los amores y odios inherentes a la actividad que desarrollan, las escalas de análisis básicas pasan sus conclusiones e informes a una especie de subcomité dentro del propio comité de previsión cuyos cargos son denominados por el CET en el más estricto secreto. Este último punto levanta multitud de ampollas dentro del día a día de las reuniones del congreso.

Objetivos

Como principal objetivo, el COPRE tiene marcado el análisis del preocupante descenso de natalidad, así como de las variables introducidas en la población del CET al estar ya conviviendo tres generaciones de GENs. En este sentido el COPRE está desarrollando un borrador de nuevas medidas legislativas cuya presentación pública se estima inmediata para abordar este tema.

CESRE

El Centro de Estudios de Situaciones de Riesgo Extremo es un caso único en la República Solar. Esta agencia se creó como entidad dependiente de la ONU siglos atrás y consiguió seguir en funcionamiento incluso con la fundación de la UFN. La labor de este Centro de Estudios siempre fue el análisis de grandes catástrofes que pudieran afectar a la seguridad de colectivos civiles (lluvias de meteoritos, erupción de volcanes, escapes químicos o radiactivos, etc.). Tras el Día E, la central del CESRE en Marte fue la primera entidad pública en reaccionar y empezar a poner remedios, convirtiéndose en prácticamente indispensable para el Almirante Yaris. Con la formación de la República Solar y dado lo bien que hacían su trabajo, se decidió integrar al Centro de Estudios dentro del Comité de Previsión y que siguiera su trabajo analizando posibles catástrofes y remedios para las mismas. En la actualidad sus trabajos se centran en los complejos mineros y en la integridad estructural de las diferentes colonias (revisando en que situaciones podrían darse fugas de aire, posibles contaminaciones letales para el ser humano, etc.).

Comité de Trasportes

Este comité se encarga de la producción y gestión de todos los medios de transporte en el interior de las colonias y los enlaces terrestres planetarios.

A su cargo también se encuentra el cuidado y mantenimiento del sistema de alcantarillado y reciclaje de desperdicios.

Objetivos

Actualmente el Comité de Trasportes, ante la creciente demanda de una solución al respecto, está trabajando en la posibilidad de facilitar el acceso a la posesión de trasportes individuales de uso privado con mayor facilidad de la que hay ahora, con ánimo de fomentar la iniciativa privada y una economía pública un tanto estancada. Aunque parezca increíble están analizando datos de principios del s. XX con el comienzo de la introducción del automóvil como medio de trasporte en sustitución al agropecuario.

Hay diversos intereses encontrados, ya que numeroso kibbutzs de relevancia actual verían perjudicados sus intereses si está medida llegara a tomar forma de alguna manera.

Comité Soporte Vital

La importancia de este comité es clave al gestionar los sistemas de mantenimiento de atmósferas respirables, la correcta distribución del agua potable y los sistemas de calefacción.

Las plantas recicladoras de aire y agua de Redención, la Luna y Marte son su principal ocupación así como la flota de gigantescos tanques contenedores encargada de recolectar Oxígeno de la atmósfera en caso de necesidad, (escasamente utilizadas, estas naves reliquias del pasado se mantienen en funcionamiento en previsión de emergencias).

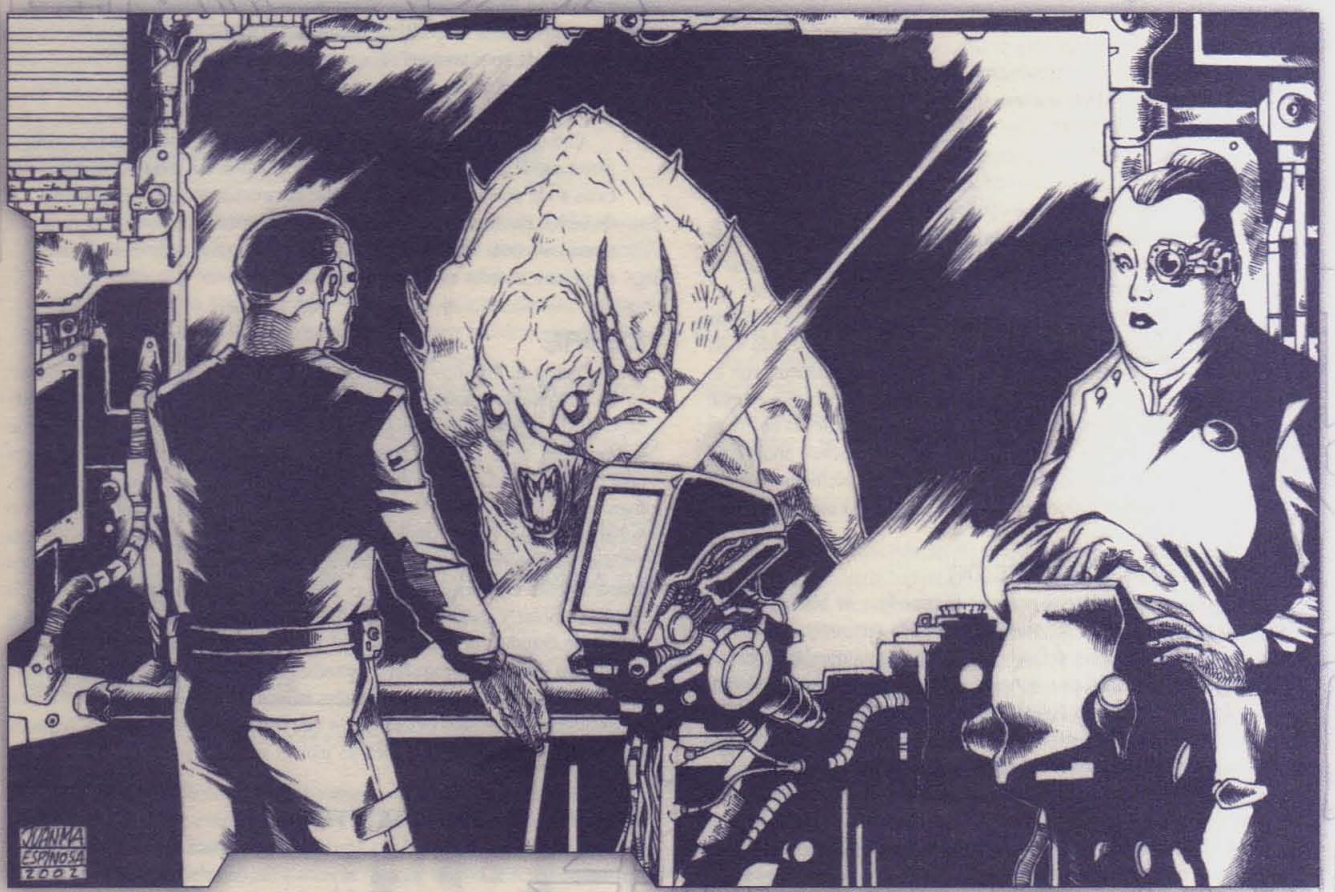
Objetivos

El CSV se encuentra solidamente establecido y sus objetivos totalmente cubiertos (es el comité con más poder de decisión, una orden suya es acatada de inmediato en todos los niveles, pudiendo depender de de ello la vida o la muerte de toda la comunidad). La última orden directa del CSV fue emitida hace cuarenta y cinco años por una fuga de aire en Schiparelli sumada a unos tornados que a punto estuvieron de costar la ciudad entera, desde entonces se han añadido multitud de nuevos dispositivos de seguridad controlados a todas horas para evitar cualquier tipo de imprevistos.

Hace apenas dos meses, el GS detuvo a dos individuos relacionados con movimientos colonos de Marte que planeaban introducir sustancias tóxicas en las plantas recicladoras de aire de Redención. Aunque su plan era tosco y con escasas probabilidades de éxito (y lo cierto que la idea no era nada novedosa, cada cinco años aproximadamente alguien intenta algo similar) ha sido el más avanzado de cuantos se hayan producido en esta área del bioterrorismo.

Comité Control Aeroespacial

Bajo su responsabilidad se encuentra el control del tráfico aéreo tanto militar como civil. También se encuentra a su cargo la importante tarea de prevención, detección, identificación y eliminación de amenazas provenientes del espacio. Como podrían ser meteoritos, chatarra espacial, llamaradas solares de especial magnitud y alcance, etc.



Tiene autoridad sobre el Mando Armada, pudiendo ordenar su intervención en cualesquiera que sea la situación que consideren necesaria su presencia. Los casos típicos han sido meteroides demasiado grandes en ruta de colisión contra intereses del CET, robo de naves con destino la Tierra, operaciones de rescate en caso de accidentes, etc.

Miembros del Mando Armada del Gabinete de Seguridad supervisan el desarrollo del trafico aéreo, quedando a su cargo las operaciones en caso de conflicto armado.

Objetivos

La fuerza aeroespacial de la UFN desapareció con ella, actualmente el CET no tendrá más de cinco docenas de naves de combate operativas, todas ellas de pequeñas dimensiones, a parte tendrá aproximadamente unos tres centenares de cargueros de diversos tamaños. Con una capacidad industrial tan reducida como la del CET el CCA tiene como principal objetivo mantener la actual flota en funcionamiento, construir nuevas naves e intentar desarrollar la tecnología necesaria para su mejora. La información esta ahí, pero su proceso de asimilamiento está resultando largo y arduo. Se trabaja a fondo en los espaciopuertos de la Luna y en las fabricas legadas de la era de la UFN. Nadie comprende bien todavía como funcionan las gigantescas factorías que fueron motor de la colonización espacial lanzada por la Tierra lo que motiva que su rendimiento sea mínimo.

Varios kibbutzs y cooperativas de entra las más importantes de Redención compiten por la adjudicación de diferentes contratas relacionadas con el proyecto.

Dentro de la delincuencia organizada de Marte ha surgido una banda que maneja toscos aviones de hélice armados dentro de su atmósfera, pequeños cazas que de alguna forma evitan los sistemas de detección del CCA en el planeta rojo. Por ahora han ocurrido dos encuentros y se han identificado rústicos cazas parecidos a ingenios de hace cuatro siglos, pero que dadas las condiciones de Marte no dejan de ser un auténtico peligro.

Comité de Explotación

Gestiona la obtención y administración de recursos, materias primas y productos terminados.

Entre sus responsabilidades se encuentran la gestión de granjas y piscifactorías, claves para la alimentación del CET.

También gestiona la obtención de todas las materias primas necesarias para los procesos productivos del CET y es el responsable de otorgar las calificaciones necesarias para la explotación o adjudicación de los diferentes proyectos, para lo cual suelen ser determinantes los informes del Comité de Previsión (el motivo de separar tareas complementarias como son las del Comité de Explotación y las del Comité de Previsión es la de evitar en la medida de lo posible las corruptelas propias de toda burocracia).

El Comité de Explotación otorga calificaciones a los diferentes kibbutzs y cooperativas en función de multitud de factores; siendo clave entre otras una capacidad de recursos humanos certificada apropiadamente y experiencia demostrada en proyectos similares. Esta calificación determina en gran medida los recursos que cada kibbutz puede llegar a recibir del gobierno central, a que concursos públicos puede optar y la resolución de los mismos.

Objetivos

El Comité de Explotación está subordinado y coopera con casi todos los comités de los diferentes gabinetes, ya que de el depende la construcción de nuevas instalaciones (sean del tipo que sean) así como la trasformación de las ya existentes.

Dada la escasez de recursos crónica que padece el CET el Comité de Explotación quiere poner en marcha un ambicioso programa de recuperación de antiguas minas y factorías que la UFN tenía por todo el Sistema Solar, planea también abrir nuevas minas en Marte y la ampliación de ciertas fabricas de productos básicos instaladas en Redención.

Su proyecto estrella era un gigantesco lago artificial cien kilómetros al norte de Schiparelli en el que recrear un ecosistema marino terráqueo y donde criar de forma controlada abundantes clases de pescado destinado al consumo humano. El proyecto se encontraba ya aprobado y con las tareas de movimiento de tierras muy avanzado cuando fue interrumpido súbitamente por el Gabinete de Seguridad sin que los motivos se hayan hecho públicos.

Autorización y creación de nuevos kibbutzs y cooperativas

La especial estructura social, económica y familiar del CET en torno a kibbutzs ha hecho necesario un registro llevado desde el Comité de Explotación, que a su vez ha creado un subcomité, el llamado Subcomité de Registro de Agrupaciones (SRA).

El SRA tiene como tarea el registrar la creación, los movimientos, las modificaciones en su composición de los diferentes kibbutzs, cooperativas e individuos que decidan vivir por su cuenta y riesgo.

Todo kibbutz que quiera beneficiarse de las ayudas y programas del CET con respecto a sus miembros debe tenerlos a todos correctamente registrados.

Los requisitos para fundar o modificar tanto kibbutzs como cooperativas son mínimos, tan solo tener un breve proyecto de futuro (a que se van a dedicar, que recursos van a necesitar, miembros fundadores, etc.) y registrarlo en el SRA. Los datos manejados por el SRA son confidenciales y no son accesibles nada más que por los Gabinetes de Seguridad y de Justicia cuando la situación así lo justifique.

Subcomité de Asignación

El Subcomité de Asignación es el encargado de gestionar las peticiones que a diario le hacen los diferentes kibbutzs, cooperativas e individuos de todo tipo de bienes. Funciona en base a unos presupuestos establecidos por el Comité de Previsión y con un desarrollado y complejo sistema de puntos que analiza y decide a quien otorgar los recursos solicitados.

Comité de Asuntos Sociales

Este comité es uno de los caballos de batalla de la política actual del CET, aunque parezca increíble no se creo un comité especifico para la atención al ciudadano hasta cerca de cuarenta años después de haberse constituido la República Solar.

Su cometido más importante y polémico (por el enfoque que siempre le ha dado el gobierno) es el de intermediario entre el Congreso y los medios de comunicación, siendo el responsable de otorgar licencias, controlar contenidos, etc. Desde la oposición siempre se ha clasificado como 'incomprensible' que un Comité de 'Asuntos Sociales' tuviera esas atribuciones, reclamando una legislación más clara al respecto.

Una de las principales tareas de este comité es la gestión de actividades lúdicas y acontecimientos deportivos. Hoy en día los deportes más practicados y seguidos por las masas son las competiciones de esgrima, lucha deportiva en baja gravedad y rugby marciano (este último formando parte de las conversaciones diarias de un gran porcentaje de la población).

Objetivos

Una de las propuestas de cara a esta legislatura de la gobernante Coalición Redención es la de ascender este comité a la categoría de Gabinete.

Gabinete de Seguridad (GS)

Fueron militares de la UFN quienes sentaron las bases de lo que hoy en día es el CET y fueron militares quienes tomaron las riendas para sacar a la humanidad adelante. Los miembros del GS están orgullosos de su pasado y la vocación militar en el CET es familiar, durante años han disfrutado como clase de un respeto que ahora se va diluyendo con la nueva situación social que está surgiendo, este respeto se mezclaba con la infamia sufrida el Día E. En general el miembro típico del GS está orgulloso de serlo, cree firmemente en un futuro de confrontación contra aquellos que nos humillaron y enfoca toda su capacidad en prepararse para ello.

El Gabinete de Seguridad no hace diferencia entre policía y fuerzas armadas, todos sus integrantes están al servicio del orden público, existen departamentos internos, unos más dedicados a seguridad ciudadana y otros más dedicados a lo que serían unas fuerzas armadas propiamente dichas pero diferencia real no existe.

Los miembros de los Gabinetes de Seguridad provenientes del servicio militar suelen realizar las tareas menos especializadas y son vistos como miembros de segunda por aquellos de afiliación profesional.

Grupos de Intervención Especial (GIE)

Son los cuerpos de intervención de elite del CET. Fuertemente armados y entrenados pueden ser desplegados en cualquier localización del CET en menos de dos horas.

Es uno de los pocos departamentos del CET en los que no hay traspaso de competencias a ningún kibbutz o cooperativa. Los GIE dependen exclusivamente del Delegado del Gabinete de Seguridad y este a su vez del Presidente, que es su comandante en jefe.

Hay grupos GIE en las tres colonias solares que gestiona el CET, su cuartel general se encuentra en Marte, en Schiparelli, ya que Marte es con diferencia la región más problemática y conflictiva del CET.

Uno de los secretos mejor guardados de los GIE son sus bases en la Tierra. La única excepción al autoimpuesto bloqueo de la Tierra son ciertas pequeñas bases en puntos clave de la geografía terrestres. Desde estos lugares el CET coordina estudios sobre el terreno y misiones de todo tipo en el planeta azul, en cada una de ellas hay por lo menos un comando GIE.

Mando Armada

Engloba el control de la flota de naves espaciales del CET, civiles y militares de todo tipo, tanto las sencillamente orbitales como los transportes planetarios y las pocas naves de guerra todavía en servicio. Aunque su acción directa solo incide sobre aparatos militares, toda nave en servicio está a disposición del Mando Armada en caso de necesidad.

El Mando Armada se encarga de asegurar los perímetros de seguridad aérea y espacial básicos para la defensa. Estos perímetros marcan las "carreteras" espaciales que las naves deben seguir así como las distintas velocidades a las que deben hacerlo, para asegurarse de ello cuentan con baterías de misiles y estaciones de combate en puntos clave que aseguren que los perímetros de seguridad no son rebasados. Toda nave que viole los protocolos de seguridad del Mando Armada es destruida sin miramientos para evitar la posibilidad de que sea utilizada como arma.

Es de la responsabilidad del Mando Armada también el control y manejo de los aceleradores de masas existentes. Hay rumores que dicen que toda instalación y nave susceptible de ser utilizada como arma (lo que se aplicaría a cualquier nave espacial y todos los aceleradores de masas) cuentan con mecanismos de autodestrucción controlados por el Mando Armada, el Mando Armada siempre lo ha negado.

Seguridad

Es el cuerpo policial encargo de mantener el orden en las calles.

Sin duda los más odiados en la actualidad son los miembros de sus Pelotones de Choque y Contención (PCC), las fuerzas antidisturbios del CET, su dureza en la represión de los disturbios organizados por el Movimiento Nueva Humanidad de hace dos años ocasionó duras críticas que todavía persisten.

Existen comisarías en cada distrito, las patrullas a pie y con vehículo de apoyo son habituales, el tiempo de reacción de los agentes suele ser de unos veinte minutos una vez dada la alarma.

El Gabinete de Seguridad dispone de amplias bases de datos con toda la información necesaria de cada ciudadano de la República Solar (huellas dactilares, escáneres de retina, fotografías, expedientes académicos, etc.), cada cinco años todo ciudadano tiene obligación de renovar sus datos acudiendo a cualquier comisaría.

Desde hace diez años vienen proliferando empresas dedicadas a la seguridad privada, normalmente kibbutzs de reciente formación con miembros jóvenes. La República Solar permite su existencia dado los problemas de reclutamiento y la imposibilidad de vigilar emplazamientos no considerados vitales pero que son amenazados por delincuencia común. Los agentes de las compañías de seguridad privada, salvo casos especiales, solo pueden utilizar armas contundentes y de descarga eléctrica.

Defensa Exterior (DE)

Defensa Exterior no constituye lo que podríamos denominar un departamento activo. La DE se encarga de mantener en perfecto estado los polvorines, arsenales y medios necesarios para en caso de necesidad, o de un nuevo conflicto, poder poner en armas rápidamente a 500.000 reservistas. En la actualidad el grueso de su personal ocupa unas instalaciones en Huo Hsing desde donde llevan a cabo todas sus actividades. Tienen presencia en el resto de poblaciones de la República Solar, pero consistente en pequeñas oficinas con grupos de inspectores y personal de mantenimiento supervisando instalaciones y equipo.

Grupos Operativos

Dentro del Gabinete de Seguridad existen los denominados Grupos Operativos, estos grupos se forman como unidades de actuación enfocadas a situaciones concretas, englobando entre sus miembros especialistas de diversas disciplinas. Cuando una misión requiere conocimientos interdisciplinares, el GS agrupa en equipos de cuatro a seis agentes a los individuos que considera más idóneos en función de las circunstancias que rodeen el caso. Un Grupo Operativo puede permanecer unido durante meses y meses en distintas misiones o ser disuelto tras una única misión.

Gabinete de Justicia

Dada la situación en la que se encontraba el ser humano tras el Día E, la administración de justicia tomó el único camino viable; justicia rápida y estricta, prácticamente de corte marcial.

Hay tres tipos de jurisdicciones; civil, penal y militar. La civil se encarga de pequeños delitos entre civiles, particulares, kibbutzs o denuncias contra el

Ejemplos de delitos y penas asociadas

Delito	Pena
Pequeño Hurto	6 meses de trabajos ligeros.
Robo a gran escala	Reclusión, 10 a 20 años de trabajos forzados.
Agresión física menor	Reclusión, 1 año de trabajos ligeros.
Agresión física mayor	Reclusión, 10 a 20 años de trabajos forzados.
Asesinato	Reclusión, 20 a 30 años de trabajos forzados, cadena perpetua.
Atentado menor contra la seguridad pública	Reclusión, 5 años de trabajos forzados.
Atentado mayor contra la seguridad pública	Reclusión, 15 a 30 años de trabajos forzados.
Infracción administrativa menor	Sanción monetaria y7o de 3 a 6 meses de trabajos ligeros.
Infracción administrativa mayor / fraude	Reclusión, 2 a 10 años de trabajos forzados.
Desobediencia leve a la autoridad	2 a 4 meses de trabajos ligeros.
Desobediencia grave a la autoridad	Reclusión, 3 a 6 años de trabajos forzados.

Toda pena de cárcel acarrea trabajos forzados, ya sean pesados o ligeros. Determinadas penas leves (aquellas cuya condena no llega al año) tienen la opción de repartir el tiempo de la condena a elección del condenado, en un plazo no superior a 5 años y en tiempos no inferiores a un mes. La jornada de trabajos forzados ligeros o pesados corresponde a una jornada normal.
El Gabinete de Justicia suele rechazar toda petición de indulto o reducción de pena, pero se han dado casos especiales

propio CET (al que todavía no se le ha ganado ningún caso). La jurisdicción penal se encarga de delitos más graves tales como contrabando, tráfico de drogas, etc. Técnicamente el CET se encuentra en estado de guerra, por lo que la jurisdicción militar se encarga de los delitos más graves que afectan a la estabilidad social y seguridad general, soluciona los casos de manera rápida y directa.

Cualquier delito que atente contra la seguridad de la comunidad, desde provocar por negligencia una avería en una purificadora de agua hasta un asesinato son juzgados con extrema dureza por un tribunal militar.

Los delitos más graves, tal y como ha sido a lo largo de la historia de la humanidad, son los que atentan contra la vida de otro individuo. Sin embargo, dada la especial naturaleza de la sociedad que defiende este sistema de justicia, como ya hemos mencionado anteriormente, aquí se engloba desde el descuido en el mantenimiento de una máquina recicladora de aire (aunque no haya habido consecuencias), el aborto y por supuesto el asesinato. La pena capital no existe, ya que ninguna vida es desperdiciable, la máxima pena es la condena de por vida a trabajos forzados.

Administración de justicia

La justicia civil y penal ha dado un giro radical en lo que ha sido la justicia desde que el derecho romano apareció en el s. V a.C. Hay diez magistrados, llamados decenviros, que son los representantes máximos de la justicia. Se aplica el derecho natural, y las apelaciones, aunque teóricamente posibles, en la práctica son realmente imposibles. Estos decenviros tienen bajo su mando jueces normales denominados patricios, que son quienes de forma oral escuchan testimonios, valoran pruebas y redactan un informe junto a una recomendación de sentencia. Una vez concluido el juicio, la defensa redacta otro informe que va anexo al redactado por los patricios. La extensión de este informe es sucinta y esquemática (la longitud del mismo está regulada en función del delito y la pena impuesta por los patricios), esta debe ser leída y firmada por los decenviros sin que figure el nombre de los implicados por ningún lado, tan solo una referencia. Habitualmente los decenviros se dedican a plasmar su firma y punto, pero en ocasiones acometen amplias investigaciones acerca de juicios concretos, en el caso que se encuentren indicios de negligencia o corrupción por parte del patricio instructor se aplican castigos ejemplares.

Por lo general la población de la República Solar ve con buenos ojos la mano dura de los cuerpos de seguridad a la hora de aplicar la ley, respalda el uso de la fuerza y los medios de comunicación no suelen hacer eco de muchas medidas quizá en otras épocas desproporcionadas.

El tiempo de resolución de los diferentes casos suele oscilar entre un mes y un año.

Asuntos Internos

Son casi una secta, su secretismo es total, su discreción en formas y métodos absoluta. En una sociedad tan burocratizada como es la del CET, la existencia de una unidad que persiguiera de forma sistemática la corrupción era muy necesaria. Investigan en todos los gabinetes, incluido el GS y nada se sabe acerca de sus efectivos, su sede o sus medios.

Estructura de Gobierno

Gabinete Científico	Comité de Control Aeroespacial
Comité de Riesgos Biológicos	Comité de Explotación
Comité de Orientación	Subcomité de Asignación
Comité Mendel	Comité de Asuntos Sociales
Comité I+D	**Gabinete de Seguridad**
Comité de Terraformación	Grupos de Intervención Especial
Gabinete de Infraestructuras y Recursos	Mando Armada
Comité de Previsión	Seguridad
CESRE	**Gabinete de Justicia**
Comité de Trasportes	Administración de Justicia
Comité Soporte Vital	Asuntos Internos

R-75

El Sistema Solar, Guía Espacial Marson, información recopilada por la Doctora Mariet del Instituto Tecnológico de Huo Hsing

CAPÍTULO 4: UN UNIVERSO MUY CERCANO A EXPLORAR

REPÚBLICA SOLAR

La República Solar, a la que popularmente sus habitantes siguen llamando por las siglas del Congreso de Emergencia Terrano (CET) se constituyó en torno a Redención, la Luna y Marte, la estación Until the End fue nuevamente puesta a funcionar más adelante. No existen más asentamientos humanos bajo su control y jurisdicción que los anteriormente mencionados. Las diferentes poblaciones que conforman la República Solar no difieren de las de hace apenas un siglo, son ciudades sin restricciones al tráfico interior o entre colonias, aunque hay que solicitar permisos especiales para cambiar de lugar de residencia. Dentro de las ciudades existen controles y puntos de paso especiales no relacionados con vigilancia policial, dispuestos para evitar que enfermedades, despresurizaciones masivas, accidentes, etc., que afecten a una zona no afecten a toda la población o ciudad, de forma que haya multitud de zonas que actúen como compartimentos estancos. El cierre y control de estas zonas corresponde al GS.

La Luna

Desde mucho antes que Neil Armstrong pisase la superficie lunar en 1969, nuestro satélite era objeto de deseo de soñadores a lo largo y ancho del planeta, musa de poetas, destino inalcanzable de aventureros y representación de la meta inalcanzable que todo hombre no puede evitar desear.

En su momento se plantearon multitud de razones para establecer asentamientos permanentes en suelo lunar, motivaciones válidas para la carrera espacial en general pero que comenzaron marcando como primer objetivo la Luna, a continuación se citan algunas de ellas:

1. **Astronaútica:** Inmejorable base donde construir y alojar la flota de naves espaciales de la humanidad..
2. **Energéticas:** Con colectores solares en órbita alrededor de la Tierra se podría enviar a la misma energía barata, limpia y prácticamente ilimitada.
3. Incentivar una carrera espacial contra el estancamiento.
4. **Industria:** factorías de todo tipo sin biosferas vulnerables. Facilidad para enviar todo tipo de mercancías en contenedores aerodinámicos que podrían descender suavemente hasta la Tierra o ser enviados al espacio profundo.

5. Química, biofísica, agronomía, etc., bajo unas condiciones únicas e interesantes.
6. **Seguridad:** Tener una buena base desde donde poder coordinar la intercepción de meteoroides para desviarlos o destruirlos en caso de que amenazasen la Tierra.
7. y por supuesto una necesidad humana innata de aventura...

Historia

El 10 de Octubre del 2021, el equipo internacional de la 'Cyrano de Bergerac' comenzó la construcción de una base excavada en la roca lunar. La misión principal de los tripulantes de la Cyrano era crear un hábitat lo más estable posible, gracias a los nuevos avances en depuración de residuos, gestión de energía y cultivos hidropónicos. La consolidación de la base lunar Alpha (futura Tycho), a pesar de no ser cien por cien autosuficiente, si fue un éxito lo bastante importante como para animar a los gobiernos terráqueos a seguir invirtiendo recursos no recuperables a corto plazo. Tras la primera colonia surgieron dos más, Beta y Kappa, que se integraron al ecosistema de la base Alpha, también se comenzó la construcción de los primeros aceleradores de masas. Éstos aceleradores comenzaron a enviar material de construcción a estaciones espaciales situadas en los puntos Lagrange, abaratando enormemente los costes de fabricación de naves y bases espaciales de mayor tamaño al hasta entonces conocido.

La situación de los colonos lunares en esa época fue bastante complicada, el límite legal a su estancia continuada en el satélite era de tres años, ya que, a pesar de diferentes suplementos vitamínicos y hormonales, el ejercicio en gravedad simulada, etc., los efectos de vivir bajo una gravedad tan pequeña podían dañar permanentemente el organismo. La falta de personal cualificado en la Tierra para ejercer una rotación laboral adecuada, el alto sueldo y la idea romántica de la vida colonial hizo que colonos y empresas solicitasen un alargamiento de la estancia permitida. La AENU elevó en el 2058 a cinco años la estancia permitida en las colonias lunares a pesar de las protestas de la comunidad médica, la cual argumentaba que, a pesar de los avances en materia de sanidad e ingeniería genética, no se podía asegurar la readaptación a la gravedad terrestre del cien por cien de las personas que estuvieran más de tres años y medio soportando la gravedad lunar. En el cambio de esta ley pesaron más los intereses de gobiernos y multinacionales que los deseos de los colonos lunares. A finales del 2070 comienzan a darse los primeros casos del llamado, un tanto jocosamente, 'síndrome del colono pródigo', se denominaba de esta forma el estado de deterioro físico por el cual el cuerpo de un colono ya no podría jamás readaptarse a la gravedad terrestre.

En el principio de la colonización lunar, el organismo humano, en gravedad reducida, durante un periodo prolongado perdía hasta el 50% de masa ósea y hasta un 60% de masa muscular, su corazón se debilitaba al no tener que ejercer tanta fuerza para mantener la sangre en circulación (en la actualidad las mejoras en ingeniería genética y el uso de trajes especiales ha modificado estas cifras a valores de entre un 20% y un 35%). Las consecuencias fueron que casi uno de cada veinte colonos con más de cuatro años de permanencia en la Luna o en estaciones orbitales no podía volver a la Tierra en condiciones normales (poco a poco fueron desarrollándose dispositivos y trajes especiales). De los que habían permanecido más de cinco años sólo el 10% volvería a poder pisar su planeta por su propio pie.

En el 2075 los colonos que se han quedado definitivamente en suelo lunar ganan un gran poder económico y social. Por un lado la escasez de trabajadores y la aparición de los primeros sindicatos independientes ponen freno a los abusos de las corporaciones. Por otro, las compensaciones económicas a los trabajadores afectados por el síndrome del colono hacen que comiencen a nacer pequeñas empresas que se unen en una confederación de empresarios. La unión de intereses de pequeños empresarios y de los sindicatos eleva el nivel de vida y de bienestar por encima de los países más desarrollados de la Tierra.

La Luna se convierte entonces en el sueño de los trabajadores mal pagados de la Tierra. Pronto una larga lista de nuevos colonos inunda la tierra prometida. Como la onda de una piedra tirada al agua, la antigua colonia crece y se convierte en una ciudad, su nombre, Tycho (como el cráter donde está edificada).

Mientras, en la orbita lunar un satélite artificial, Luna 2, es abastecido de materia prima por los cada vez más numerosos aceleradores de masas lunares. En el futuro será el gigantesco puerto y astillero espacial que ha sobrevivido hasta nuestros días.

Éste periodo de actividad febril fue la época dorada de la Luna, pronto la ciudad dejó de ser sólo una ciudad de trabajadores para comenzar a tener su propia vida cultural. La gente comenzó a pedir cambios en la vida política de Tycho. Siempre se había asumido que la colonia era un ente privado y que debía ser regido como una empresa. Pero a partir del 2081 la gente comienza a demandar que sea considerada una entidad pública. Mientras las cosas van bien a nivel económico estas peticiones no dejan de ser sólo teorías discutidas en los bares. Con la llegada de Redención y con la colonización extrasolar, la Luna pierde gran parte de su interés para las corporaciones y gobiernos de la Tierra. Frente a una Luna llena de sindicatos fuertes y bien establecidos, Redención y las nuevas colonias son lugares donde poner en práctica planteamientos más rentables con lo aprendido hasta ahora.

Comienza una época de recesión económica en Tycho. Muchos trabajadores se ven forzados a aceptar puestos de trabajo con sueldos muy inferiores en la flota de la AENU o en Redención. Los que se quedan en Tycho también ven como sus condiciones empeoran. Entre el 2090 y 2120 Tycho baja de aproximadamente 400.000 habitantes a la mitad. Sólo los astilleros del satélite artificial continúan siendo prósperos, pero incluso en ellos se nota la recesión.

Justo a mediados del s. XXII, desde las filas de un sindicato menor, una sencilla administrativa de clase C, Mercedes O´nneal, gracias a un populismo desmedido, consigue hacerse con el control de la mayoría de los sindicatos lunares, hasta que en Octubre del 2116, en un verdadero baño de masas, O´nneal establece las bases del Partido Independentista Lunar (PIL). Su principal demanda es la consideración de Tycho y su satélite como un país independiente con voz propia en la ONU y en especial en la AENU, además de mejoras en las condiciones de vida.

Las demandas comienzan a preocupar a todos los gobiernos y corporaciones que han invertido en Tycho. Pronto surge una guerra mediática contra los 'insolidarios' lunares, los miembros del PIL son expulsados de sus trabajos, las manifestaciones son prohibidas y sofocadas violentamente. En poco más de dos años el ambiente se caldea, las manifestaciones pacíficas se ven reemplazadas por la lucha callejera y el sabotaje. Es el momento que ciertas naciones estaban esperando. La mayor parte de la sociedad selenita estaba cansada de la infructuosa lucha de los independentistas, las luchas internas entre las distintas facciones del PIL habían reducido su poder. Cuando tropas bajo bandera de la AENU alunizan y toman el control de Tycho, muchos colonos respiran aliviados esperanzados en que la situación por fin pueda estabilizarse.

Ciertos desmanes de las tropas de la AENU con los ya nativos por derecho propio hacen que surjan nuevos militantes. Los mártires en cada facción agudizan el odio, la violencia va en aumento. Muchos sociólogos establecen paralelismos con la situación del Ulster en 1970.

A partir del 2180 se comienza a suavizar el régimen marcial en la Luna. Las libertades políticas comienzan a ser restablecidas y el PIL parece dispuesto al diálogo. Con el comienzo del nuevo siglo la Luna se reconoce como territorio con voz propia en la AENU, pero no como país independiente. Aun

así es un avance para el PIL y para los nuevos partidos que surgen en la recién inaugurada democracia lunar.

El nuevo régimen parece aplacar los ánimos combativos de los lunares y Tycho recupera su plácida vida anterior. Se suceden décadas de tranquilidad con gobiernos de los partidos independentistas moderados.

Lamentablemente, el germen de una nueva insurrección quedó en el aire. Karl Zimmermann, un afamado genetista y sociólogo de Tycho, publicó su libro "Destino: las estrellas", en el se recoge su teoría sobre la evolución futura del hombre. Según Zimmermann el futuro del hombre está en adaptarse al espacio y no en adaptar el espacio a su comodidad. Entre líneas, las teorías expuestas en el libro ensalzan las virtudes de los colonos lunares y orbitales como héroes con valores sociales y morales superiores a los que terraforman planetas, y sobre todo a los terráqueos, cuyos 'fallos morales' provienen de haber tenido un hábitat que no han tenido que ganarse y que no han tenido que esforzarse por cuidar jamás.

Las teorías de Zimmermann no pretendían ser chauvinistas, pero se convierten en el catalizador de las ideas nacionalistas radicales que ya se encontraban en la sociedad lunar. Comienzan a surgir grupos con ideas extraídas por igual de Mussolinni y Hitler como de Zimmermann (que curiosamente es judío).

En el 2270 los partidos nacionalsocialistas se unen en la Unión Popular Selenita, comienzan a ser una fuerza importante. Hay que entender que no son un grupo nazi al uso, con un par de ideólogos y un montón de agitadores apaleando a los que no son como ellos. La UPS está compuesta en gran parte por empresarios, pensadores y por la clase media-alta lunar. Su doctrina no parte del odio, si no: "del convencimiento de la superioridad de la organización selenita y del hombre lunar frente a las hordas decadentes del capitalismo predatorio de los terráqueos".

En las elecciones del 2296, la UPS consigue mayoría absoluta y sus medidas muestran un claro apartheid hacia los colonos que han nacido en la Tierra. Pronto la Luna se convierte en un estado corporativo con una ubicua policía secreta. La situación comienza a ser muy preocupante llegando a suprimirse la carta de adhesión a la AENU.

En 2299 fuerzas de la nueva UFN, en defensa de las libertades de todos los ciudadanos bajo su amparo atacan Tycho y el satélite lunar en un ataque relámpago contra los dirigentes y sedes de la UPS. Se impone un gobierno de políticos de origen terrícola y se restringen nuevamente las libertades. Sin embargo quedan muchos militantes del UPS que comienzan a provocar nuevos disturbios, pese a que la mayor parte de los selenitas han quedado escarmentados de las ideas nacionalsocialistas inspiradas en Zimmermann. El líder de la UPS, Carlos Lavalle huido en Alpha Centauri, organiza desde el exilio una resistencia contra la "ocupación ilegal del suelo lunar".

Transcurren los años y la situación parece que va a desencadenar una nueva insurrección violenta cuando llegan los Hijos de Ra destruyendo todo a su paso. Con un enemigo exterior los humanos de toda procedencia se unen bajo el mando del CET y comienzan a trabajar juntos, hasta hoy.

Selenitas

Debido a la gravedad lunar y a la adaptación del hombre por medio de ingeniería genética, un selenita es bastante diferente a un humano 'normal', es decir, a un humano criado bajo la gravedad terrestre o simulada. En los tiempos de los primeros exploradores espaciales éstos llegaban a crecer hasta 10 cm. en unos meses. Los colonos lunares viven toda su vida alejados del abrazo terrestre con lo que su altura es de entre 8 y 15 cm. superior que la que hubiesen alcanzado si hubieran nacido bajo 1G. Aunque altos, los selenitas tienen una estructura ósea y muscular subdesarrollada, lo que les hace parecer imágenes alargadas de un humano. El selenita medio mide 1,95 cm. pero pesa entre 75-80 Kg., sus huesos se parten tan fácilmente como los de un anciano criado bajo gravedad normal.

Los continuos avances en ingeniería genética han modificado en gran medida a los selenitas. Sus huesos retienen mucho mejor el calcio (aunque siguen teniendo que tomar suplementos periódicamente), su corazón ha sido desplazado unos centímetros para centrarlo más en el cuerpo y los ventrículos han sido igualados en tamaño al no suponer mucho más esfuerzo impulsar la sangre hacia arriba que hacia abajo, el diámetro de arterias y venas también ha sido modificado por la misma razón. En el plano positivo la nueva configuración del sistema circulatorio disminuye el riesgo del 'mareo espacial' al no congestionarse la sangre en la cabeza, los selenitas son capaces de adaptarse a los entornos de gravedad cero mucho mejor que la mayoría de los humanos, sus dedos largos y finos son muy adecuados para la manipulación de mecanismos complejos (el pianista de mayor renombre de la República Solar es Selenita).

A pesar de las diferencias físicas, es en el aspecto social donde más se diferencian los selenitas. Incluso ahora que, tras el desastre, todos viven en condiciones semejantes a las suyas, los colonos lunares llevan viviendo en condiciones extremas más de 300 años y todos los hábitats humanos han copiado en mayor o menor grado su organización y ética. Para los selenitas los demás humanos somos 'nuevos colonos', gente sin responsabilidad ni autocontrol.

Desde los inicios de la colonización lunar, los niños y adultos han sido educados en la filosofía social de la Luna. Esta filosofía es respetada casi como un dogma por la práctica totalidad del pueblo selenita. A grandes rasgos esta filosofía es una mezcla de la ética laboral protestante y japonesa. La responsabilidad de un hombre sobre sus acciones y emociones se considera fundamental ya que toda la colonia depende de él. A los niños se les ha formado siempre para ser muy educados y respetuosos, para evitar las riñas que un entorno agobiante provoca, así como a respetar la intimidad de los demás todo lo posible. Estas enseñanzas han sido reforzadas por la disminución de hormonas (como la testosterona) que facilitan las reacciones violentas, a su vez se aumentaron las hormonas relajantes. Un lunar es muy tranquilo y aguanta bien el estrés, lo que es necesario en un lugar donde un descuido puede provocar tu muerte y la de todos tus compañeros.

Los selenitas suelen controlar muy bien sus emociones negativas pero tienen fama de ser muy rencorosos. Es posible que sea por su forma particular de ver las cosas, si dos amigos en Redención discuten y se insultan, se perdonarán todo lo dicho porque lo dijeron en 'caliente', los lunares no aceptan que haya momentos en que no controlas lo que dices o lo que haces. De ahí viene probablemente el ligero recelo de los selenitas a los demás humanos, piensan que son bombas a punto de estallar, gente que no es capaz de controlarse a sí misma y a la que no le puedes confiar un trabajo del que depende la colonia. De ahí también que los demás humanos les consideren reservados y presuntuosos.

A todos los efectos los selenitas son una minoría cultural, su forma de pensar y comportarse se ha distanciado del ser humano clásico convirtiéndose de facto en un nuevo tipo de especie humana. Desde todos los organismos oficiales sin embargo se lucha por su perfecta y total integración.

Grupos nacionalsocialistas

Tras el derrocamiento del gobierno de la UPS, los dirigentes e ideólogos fueron encarcelados o se exiliaron. Los simpatizantes de menor grado fueron los que mantuvieron vivo el movimiento de una forma mucho más desestructurada. Los grupos nacionalistas actuales son pequeñas células dirigidas por cabecillas que poco o nada saben de los demás y que actúan sin coordinación siguiendo los postulados de Carlos Lavalle así como extrañas interpretaciones propias. El sabotaje, el chantaje y la violencia callejera son sus métodos más comunes y, a veces, es difícil distinguir entre estos grupos y mafias organizadas. Últimamente se han dado problemas entre algunos clanes mafiosos y grupos nacionalsocialistas que utilizan la venta de drogas y el robo para financiarse.

El Mando Armada tiene catalogada como amenaza de grado medio la posibilidad que grupos nacionalsocialistas pudieran utilizar aceleradores de masas como arma contra Redención o Marte, con lo que ha dispuesto las medidas de seguridad oportunas.

La Luna en la actualidad

La Luna tiene una población de 1.200.000 personas repartidas entre Tycho y sus sectores periféricos, incluyendo los cerca de veinte millares de trabajadores de Luna 2. Tycho es una inmensa ciudad subterránea comunicada entre sí y los centros de trabajo (principalmente minería, aceleradores de masas y fabricación de trasbordadores y naves menores) por trenes magnéticos. Centrales nucleares, paneles solares y satélites de microondas proporcionan la energía necesaria para toda la población. Sus cultivos hidropónicos y hábitats artificiales proveen alimento y agua. Los inmensos parques son el orgullo de los lunares que disfrutan de la naturaleza como sólo puede hacerlo alguien que la considera un lujo y no un derecho.

Más allá de la periferia de Tycho no existen carreteras ni medios de comunicación regular, el transporte se realiza mediante lanzaderas o vehículos lunares, hay rutas establecidas por donde se sabe se circula con mayor seguridad, pero a diferencia que en Marte no existen carreteras propiamente dichas. Los enclaves mineros se comunican mediante lanzaderas y grandes camiones lunares que en muchas ocasiones tardan días en llegar a Tycho.

Los peligros de encontrarse fuera de hábitats convenientemente habilitados son varios. La Luna prácticamente no tiene atmósfera con lo que son frecuentes lluvias de pequeños meteoritos que en la Tierra o Marte se desintegrarían pero que llegan con facilidad a la superficie lunar (o a la de Redención), que si bien no podrían perforar jamás la corteza de Tycho, la de un vehículo lunar la podrían atravesar como si fuera de papel. Están las llamaradas solares que llegan a la Luna, que también pueden ser peligrosas si no se está convenientemente protegido (existe un centro de control de llamaradas solares, que avisa regularmente de su peligro, pero hay a veces que avisan con demasiado poco tiempo). Hay zonas de la Luna que son físicamente inestables y pueden convertirse en una trampa mortal por el paso de un vehículo lunar con exceso de peso, o podían haber estado bien y haberse vuelto inestables por el impacto de un meteorito o las explosiones provocadas en un asentamiento minero cercano.

Exceptuando la minería, prácticamente el 95% de la actividad del hombre en la luna siempre se ha desarrollado y se desarrolla en Tycho y sus alrededores inmediatos.

Tycho

La ciudad de Tycho está dividida en sectores, el mayor y más importante es el sector Tycho o Sector Central, dónde se encuentra el centro comercial y administrativo de toda la ciudad. Las avenidas de Tycho son grandes y bien iluminadas ya sea artificialmente o por los grandes ventanales que dan al exterior. Si eres un turista este es el sector dónde has de acudir en primer lugar.

Es famosa la Avenida Jules Verne, la arteria comercial de la ciudad, 5 Km. de tiendas, hoteles, cines, restaurantes y toda clase de comercios que circunda el centro administrativo de la ciudad. Otro lugar de interés es el Parque Neil Armstrong, la mayor superficie vegetal de ocio de la Luna.

Los demás sectores son barrios residenciales dispuestos de forma radial a una distancia entre 10 y 20 Km. del sector central, aquí es dónde se desarrolla la vida de los verdaderos selenitas, fuera de del circo para turistas que es el Sector Central.

El único sector a reseñar especialmente es el Sector Delta, más conocido como el Vertedero. Este sector fue excavado para construir un acelerador lineal pero su terreno fue recalificado como no industrial por estar demasiado cerca del centro y la empresa que había iniciado el proyecto quebró vendiendo el terreno a precio de saldo a todo el que pudiera interesarle. La planificación

urbanística que es el sello distintivo de la Ciudad de Tycho brilla aquí por su ausencia. Cientos de pequeñas compañías constructoras de vida efímera convirtieron al Vertedero en un lugar más propio para las hormigas que para los hombres. El barrio y sus habitantes (a los que se les apoda Morlocks) se han hecho famosos gracias a la multitud de holofilmes de gángsteres ambientados en sus calles. La realidad no es menos sórdida que la ficción, si quieres encontrar cualquier placer demasiado ilegal para la Avenida Verne es aquí dónde se debe buscar. A pesar de las historias sobre asesinatos y robos, el Vertedero no es peligroso si no buscas problemas.

Luna 2

Exceptuando las zonas industriales y los paseos turísticos por la superficie lunar, sólo queda algo interesante por destacar en la Luna: la estación orbital Luna 2. Desde el exterior Luna 2 parece un cilindro deforme rodeado de un aro giratorio. En un principio, la actividad principal de la estación era servir como espaciopuerto de enlace para vuelos extrasolares y la fabricación de grandes astronaves. Tras la debacle provocada por los Hijos de Ra su papel como principal centro de producción de naves espaciales de mediano y gran tamaño ha visto fortalecida su importancia. A parte de cómo astilleros, el uso principal de la estación es la fabricación de todo tipo de materiales en 0-G y el entrenamiento de los Marines Orbitales del CET. El desempleo es el gran problema de los habitantes de Luna 2, lo que ha ocasionado numerosas manifestaciones para facilitar la salida y el establecimiento de sus habitantes en otros lugares del CET.

Noticias

06/07/2387

Jorge Dore, subdelegado del Comité de Transportes en Tycho ha aparecido muerto en el Vertedero, al parecer el GS tenía abierta una investigación por la vida disoluta que llevaba y ciertas desapariciones de valiosos componentes electrónicos. Según la periodista Sara Estévanez, la policía y la mafia buscan al ejecutor por muy diferentes motivos, al parecer Dore, por alguna causa, tenía la etiqueta de intocable para las mafias de Tycho. ¿La razón de su asesinato? Hay diferentes indicios, hay pistas que indican conexiones con grupos terroristas, otras vías de investigación lo implican en asuntos de drogas, y al parecer, de alguna forma, estaba relacionado con el escándalo que provocó la dimisión del anterior Delegado del Comité de Infraestructuras Ernesto Smith

30/06/2387

Tres mineros del kibbutz Forja-IV han aparecido muertos en extrañas circunstancias en un sector periférico de Tycho. Se da la circunstancia que eran los únicos supervivientes del derrumbamiento ocurrido meses atrás en el Pozo XII. Familiares de las víctimas denuncian el aparente desinterés del Gabinete de Seguridad. Las investigaciones realizadas acerca de este último incidente en el Pozo XII no han conseguido aclarar el motivo de su derrumbamiento.

28/06/2387

La manifestación a favor de la liberación del líder selenita Graham Orth trascurrió sin mayores incidencias, aproximadamente dos mil manifestantes según la policía y diez mil según los organizadores corearon a favor de su liberación y de la independencia de la Luna. Los manifestantes abuchearon a las fuerzas de seguridad desplazadas al lugar, que no se vieron obligadas a intervenir.

Luna 2 es uno de los lugares más sórdidos de la República Solar, un lugar habitado casi en exclusiva por obreros que trabajan en condiciones precarias y soldados de permiso. La estación fue construida como si de una gigantesca fábrica se tratase, hay centros de ocio, culturales, etc., pero inicialmente no se planeó para vivir de forma continuada, pese a las continuas mejoras introducidas el descontento es generalizado entre sus habitantes. El problema es que Luna 2 dispone de las únicas factorías capaces de construir grandes naves espaciales de última generación con lo que el CET no puede permitirse cerrarlas.

Marte

–"Pisó el suelo con pie firme, sin dificultad, bajo una g casi familiar después de nueve meses en el Ares, el peso del traje hacía que no fuera muy diferente a caminar en la Tierra, por lo que podía recordar. El cielo era de colores rosas, surcados de tonalidades de tostado arenosos, un color más rico y sutil que cualquiera de los que había visto en fotografías.

...

Dio unos pasos más y sintió cómo la superficie crujía bajo sus pies. Era una capa de arena endurecida por la sal, de un par de centímetros de espesor, que se resquebrajaba cuando se caminaba sobre ella; los geólogos la llamaban costradura o caliche...

...

El suelo era de un naranja herrumbroso oscuro y estaba cubierto por un mantillo regular de rocas del mismo color, aunque en algunas había matices de rojo, negro o amarillo. Hacia el este advirtió numerosos vehículos de desembarque, todos de diferentes formas y tamaños, los más lejanos recortándose en el horizonte oriental. Todos estaban recubiertos de una costra del mismo rojo anaranjado del suelo: era una escena extraña, estremecedora, como si hubieran encontrado por casualidad un puerto espacial alienígena largo tiempo abandonado. Dentro de un millón de años, algunas zonas de Baikonur tendrían ese aspecto."

Extractos de unos primeros pasos por Marte originales de "Marte Rojo"
Kim Stanley Robinson
Ediciones Minotauro

El planeta Marte era la elección obvia en los deseos espaciales de la humanidad, el objetivo más cercano y más fácil, y probablemente el más estudiado de todos tras la Luna.

Desde que la humanidad fue capaz de enviar sondas al espacio, dedicó también multitud de recursos al estudio de Marte y sus posibilidades. Todos estos esfuerzos finalmente vieron un uso práctico tras la III Guerra Mundial, con la formación de la AENU, su homóloga china, la AEC, y la carrera espacial subsiguiente.

Nada más renovarse el interés de la humanidad por las estrellas, Marte fue la meta a alcanzar, como tal fue perseguida con ahínco por ambas agencias. Se mandaron misiones sonda a la órbita y a la superficie, se realizaron estudios cartográficos y geológicos exhaustivos, se llevaron a cabo multitud de mediciones... Finalmente, en el 2023, el hombre puso el pie en Marte (en la emisión de televisión probablemente más vista de la historia del medio). La AENU batió a la misión de la AEC en seis meses.

Una vez realizada esta primera toma de contacto, rápidamente se pasó a una segunda fase más ambiciosa, tras comprobar en hábitats en órbita y laboratorios lunares su viabilidad, se determinó la colonización permanente de Marte. Esta vez fue la AEC la que se llevó el gato al agua, estableciendo una colonia permanente apenas ocho años después de la primera visita a Marte. Esta colonia recibió el nombre de Huo Hsing, que es el nombre chino del planeta rojo, fue establecida antes que su contrapartida de la AENU debido a que la AEC tenía mayor capacidad de respuesta al representar principalmente

los intereses de una única potencia (República Popular China), en contraste con las arduas batallas políticas que se llevaban a cabo en el seno de la AENU antes de tomar cualquier decisión de tanta importancia.

Apenas dos años después quedó establecido el asentamiento de Schiaparelli por parte de la AENU, bautizado así en memoria del famoso astrónomo Italiano.

La escasa de gravedad provoca que prácticamente todos los desplazamientos en Marte se hagan en algún tipo de vehículo.

Primeros inicios

Tras estar comprobada y estudiada la viabilidad de la construcción de ecosistemas funcionales cerrados con los antiguos Proyectos Biosfera en la Tierra y sus versiones orbitales y lunares, el planeta entero se lanzó a la conquista de Marte. Desde el mismo momento en que se puso el pie en el planeta rojo, tanto la AEC como la AENU empezaron a bombardear Marte con suministros, materiales y cultivos de algas.

Gracias a una administración más ágil y una burocracia menos rígida, la AEC tomo delantera en la carrera por Marte a la AENU, lastrada por la multitud de potencias con capacidad de decisión en el consejo de la misma. Dos años antes que su contrapartida de la AENU llegó a Marte el primer grupo humano dispuesto a quedarse, los primeros 'marcianos'. Este primer grupo de la AEC estaba compuesto por científicos de nacionalidad china, con algún representante testimonial de origen árabe, y una pequeña presencia militar.

El grupo de la AENU era más numeroso y de composición más internacional, también compuesto por científicos y sin presencia militar alguna, más allá de la pasada experiencia como tal de algún miembro de la tripulación de vuelo.

El contacto entre ambas colonias fue mínimo, y según se recalcó en los medios, ello no se debió a la AENU, sino al cuidadoso control político que ejercía la AEC sobre sus colonos. Así cada una se desarrolló por su cuenta. Marte, si bien no es tan grande como la Tierra, no deja de ser un planeta, con lo que el aislamiento era fácil.

Contacto

Marte, tras el increíble avance en la terraformación planetaria, con un cierto grado de independencia y unidad política que por otro lado garantizaba un cierto carácter homogéneo de su población dentro de la multiculturalidad reinante, estaba en una clara progresión. Su población se había multiplicado varias veces, alcanzando cerca de cincuenta millones de habitantes, con un gran número de asentamientos por todo el planeta, con bosques enanos en algunas áreas y un futuro prometedor. Parecía que pronto la humanidad tendría un segundo hogar en su sistema solar de origen. Incluso se habían multiplicado los nacimientos y ya existían varias generaciones de nativos areanos que dotaban de mayor carácter las pretensiones elitistas de Marte, pues estos nativos, nacidos en unas condiciones muy distintas de las de sus padres, claramente eran diferentes, en general más esbeltos pues no requerían tanta masa muscular, todo ello producto de la menor presión atmosférica y sobre todo, de la reducida gravedad marciana (por otro lado soportaban con mayor facilidad gravedades normales, al contrario que los nativos selenitas). Marte se acercaba al futuro y este prometía ser brillante.

El segundo contacto lo cambió todo.

Con la aparición en escena de los Hijos de Ra y las revelaciones de los Ki-engir sobre estos la humanidad se lanzó de lleno a la 'Cruzada', esto no pudo hacer menos que afectar a Marte que rápidamente vio como se militarizaba su infraestructura, en especial su complejo industrial, en su órbita se instalaron todo tipo de plataformas de misiles y baterías defensivas. El esfuerzo de terraformación se vio completamente parado, pues todos los esfuerzos se dirigían hacia la preparación militar. La misma Autoridad de Terraformación se vio suspendida de sus funciones y el control de Marte pasó a la autoridad militar de la UFN, en concreto al recién formado Mando Areano.

Todo fue en vano. El Día del Éxodo los Ki-engir nos abandonaron, los Hijos de Ra pasaron por encima de la humanidad sin que nada pudiese hacerse para evitarlo. Marte sufrió terriblemente en el ataque. Aunque la catástrofe no se debió tanto a lo puramente militar como a las secuelas de los ataques. El ataque de los Hijos de Ra se centró principalmente en el ascensor espacial y la órbita, en particular las plataformas de defensa orbital y Phobos y Deimos (los satélites marcianos) convertidos desde hacía tiempo en base de la Marina Espacial. El ascensor sufrió terribles daños que lo dejaron completamente fuera de servicio y Puerta de Marte fue casi completamente destruida. Phobos y Deimos tuvieron un fin aún más dramático sufriendo grandes daños en el ataque. La consiguiente lluvia de fragmentos provocó el caos absoluto y sembró de muerte y destrucción la superficie del planeta rojo. Durante el ataque los Hijos de Ra atacaron principalmente todo aquello que manifestara trazas de tecnología Ki-Engir, con especial atención a los DevorAres, a los satélites, lentes incluidas, y para desgracia de la población, una gran parte de los mayores domos. Lo peor estaba aún por venir. El virus, introducido en gran parte de los sistemas del complejo marciano provocó estragos. Los sistemas de soporte vital más modernos y computerizados empezaron a padecer fallos generalizados, se produjeron fallos estructurales, con ruptura de domos, fusiones de reactores, fallos en los sistemas de reciclaje de agua y Oxígeno. Los hábitats que no demostraron ser autosuficientes de forma fiable se vieron abocados a una lenta agonía. La asfixia, el hambre o la sed, acabaron con millares. Los enclaves subterráneos, en general los más antiguos, sufrieron menos, aunque no se debe menospreciar el estrés psicológico producido por el aislamiento tras la caída del sistema de comunicaciones, junto con el conocimiento que fuera la gente moría.

Una de las mayores catástrofes se vivió en Encrucijada, formada casi totalmente de domos y dependiente de suministros exteriores. Fragmentos del ascensor cayeron sobre el asentamiento provocando rupturas en los domos con auténticas carnicerías. La gente se hacinaba en los pocos refugios presurizados y la falta de víveres acabó con prácticamente todos los supervivientes a las pocas semanas. Los equipos de rescate enviados desde Huo Hsing y Schiaparelli se encontraron con escenas dantescas difíciles de describir. El índice de suicidios en Marte aumentó en los meses siguientes a la emisión de las imágenes en niveles alarmantes a causa de la desesperación.

Huo Hsing sobrevivió prácticamente intacta, con apenas pérdidas materiales en sus pocas dependencias exteriores. El virus la afectó bastante poco dada la opacidad de los dirigentes chinos en cuanto a aislamiento de sus sistemas, que ayudó notablemente al éxito del Protocolo Noe. Una bien dirigida política de subsistencia minimizó la perdida de vidas.

Siendo un enclave absolutamente autosuficiente. Schiaparelli vivió el desastre en el Ensanche. El núcleo básico de la ciudad, en la ladera del cráter, aguantó bien la crisis pese a ciertos problemas de abastecimiento, especialmente cuando empezaron a acoger a oleadas de refugiados, supervivientes de docenas de asentamientos periféricos.

En el caos que siguió, tanto Huo Hsing como Schiaparelli hicieron lo imposible por mantener con vida a tantos areanos como fuera posible pero se vieron desbordados. La lluvia de fragmentos de Phobos y Deimos así como la caída de restos de la triste batalla librada en la atmósfera planetaria provocaron una gran tormenta de polvo como no se veía desde los tiempos del inicio de la colonización, impidiendo las labores de rescate salvo en zonas cercanas a los asentamientos supervivientes.

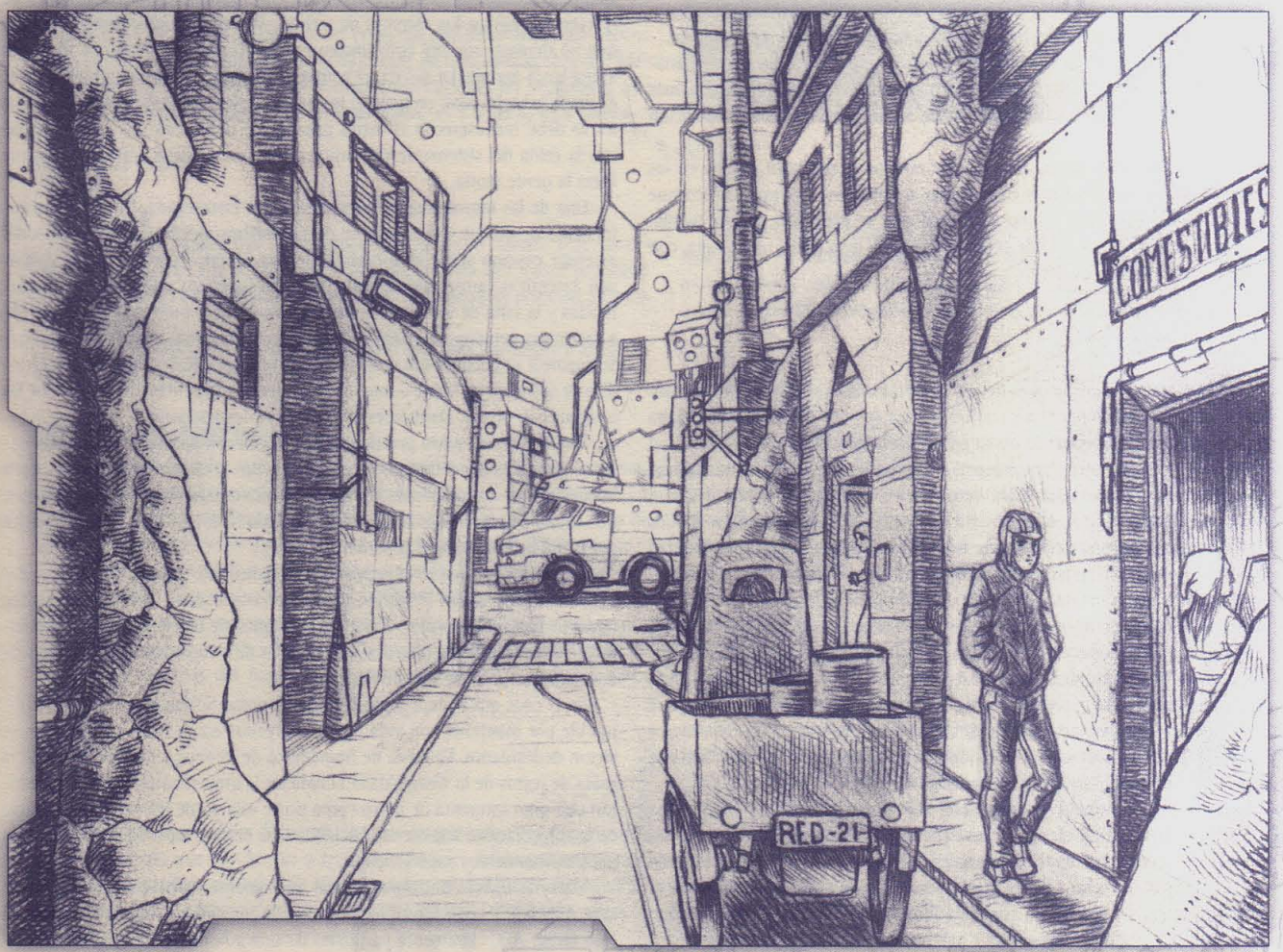
Marte se dividió de forma natural nuevamente en bloques, la vieja división AENU-AEC, con filosofías ciertamente divergentes, siendo el grupo de Huo Hsing-AEC claramente partidario de una autoridad central y un control

exhaustivo de la situación, con medidas draconianas, y por otro lado Schiaparelli-AENU, más partidario de la colaboración, de la ayuda sin repercusión política. Las divisiones entre estos dos grupos se exarcebaron según la tormenta de polvo comenzó a remitir, ambos bloques se lanzaron al saqueo de las gigantescas tumbas que eran los asentamientos caídos, a la caza de materiales y recursos para asegurarse la supervivencia. Esta guerra de 'Salteadores de Tumbas' llegó a su nivel de tensión más elevado cuando tropas chinas procedentes de Huo Hsing asaltaron Schiaparelli en un intento de hacerse con la hegemonía de la humanidad 'naúfraga' en Marte con la acusación de desperdicio de recursos por parte de sus autoridades como justificante.

En esta situación desesperada se encontraba el segundo hogar de la humanidad cuando llegaron las naves del Almirante Yaris, mandadas desde Redención y Luna. Rápidamente se hicieron con el control del planeta, con el apoyo agradecido de la mayor parte de la población areana, aliviada al conocer que no estaban solos. La facción 'AEC' intentó primero resistirse, una vez se demostró la inutilidad de esa pretensión, intentó controlar los avances del CET, haciendo valer su importancia dentro del entorno marciano. No en vano, Huo Hsing-AEC controlaba cerca del 50% de los asentamientos marcianos, y sus núcleos de datos eran los que habían sufrido menos daños. El emergente CET no estaba para concesiones, estableció su centro militar en Huo Hsing como una muestra tanto de reconocimiento de su importancia, como para abortar intenciones hegemónicas por su parte. Desde entonces ha existido cierto resentimiento en sectores de la población china hacia el nuevo orden. El CET también se hizo con el control de los ordenadores de Huo Hsing, que fueron el modelo a partir del cual se organizaría posteriormente la Red del CET.

Curiosamente el CET impuso las otrora tesis chinas de centralización y medidas draconianas para garantizar la supervivencia, imponiendo grandes relocalizaciones de población y estableciendo nuevos asentamientos según se dieron por terminadas las labores de rescate. Ante la omnipresente amenaza de un retorno de los Hijos de Ra se hizo obligatorio a todos los enclaves a ser autosuficientes y subterráneos por su contrastada eficacia. Se comprobó que el Ascensor había sufrido terribles daños en su estructura, que si bien no fueron suficientes para conseguir su desplome o ruptura (con la subsiguiente catástrofe inimaginable que habría supuesto para el planeta) si lo habían dejado completamente fuera de servicio.

Puerta de Marte fue reconstruida principalmente como puerto de enlace para las naves que vinieran a Marte desde Luna y Redención. Se procedió a la lenta reconstrucción de las zonas menos dañadas de Marte, la terraformación se dejó completamente de lado, si todavía no estaba claro que la humanidad fuera a sobrevivir un par de años, plantearse décadas de transformación de un planeta quedaba completamente al margen de las prioridades.



Según la situación empezó a adquirir una cierta semblanza de normalidad, la antigua Autoridad de Terraformación comenzó una campaña de presión política, fuertemente apoyada por elementos nativos, y aunque a regañadientes, también apoyada por la facción AEC, en pro de conseguir capacidad de decisión. Estas presiones desembocaron finalmente en la constitución de elecciones en el CET, la mayor parte de los altos cargos de la Autoridad de Terraformación se integraron en la Liga Ares, ardiente defensora de la importancia de Marte en el esquema presente y futuro de la humanidad post-catástrofe, manejando la importancia de sus recursos y población así como amenazas independentistas para restar poder a Redención. La Facción AEC en principio también concurrió a las elecciones, más se vio dividida internamente entre nacionalistas chinos e independentistas areanos, lo que mermó su eficacia política. Para las siguientes elecciones los menos radicales de los independentistas se integraron en la Liga Ares y los nacionalistas en las NU.

Poco después se descubrió que algunos de los DevorAres habían sobrevivido a la guerra y seguían realizando sus funciones, lo que ayudó a la Liga Ares a incrementar sus pretensiones de reanudar el proceso terraformador, pues según ellos mientras la humanidad estuviera obligada a permanecer en el espacio sujeta a entornos letales corría un grave peligro de extinción. Estas reivindicaciones políticas recibieron un inusitado impulso cuando apenas diecisiete años después de la catástrofe el ascensor orbital terminó de autorrepararse, certificando que la tecnología Ki-engir era realmente más de lo que la humanidad podía comprender, Marte vio reforzado su estatus de centro de recursos de la humanidad de la naciente República Solar, especialmente en cuanto a minerales y alimentos, por no mencionar espacio vital.

En la actualidad la actividad principal de Marte sigue siendo la reconstrucción. Reconstrucción de medios de comunicación, de complejos mineros, de plantaciones agrícolas, de todo tipo de infraestructuras en general. En cualquier caso, el negocio más lucrativo en la actualidad sigue siendo, lamentablemente, el reciclaje de restos de la era anterior. Multitud de kibbutzs se dedican a explorar ruinas y lejanos asentamientos ya desaparecidos en busca de tecnología perdida, supuestas naves alienígenas estrelladas y un largo etcétera.

Asentamientos

Huo Hsing

Huo Hsing es el nombre de Marte en mandarín, y así es como fue bautizado el primer asentamiento de la AEC en la superficie areana. Está localizado en valle Marineris al sur de la región de Cydonia. Desde el principio de la colonización marciana Huo Hsing fue el paradigma del modo de ser chino, primando la eficiencia social, la burocracia, y un rígido control político militar de la actividad diaria. Su organización original seguía la estructura de soviets vigente pese a las continuas reformas desde la Revolución Cultural, siendo este elemento constante a lo largo de toda su existencia hasta la posterior formación del CET, momento en el que no sin resistencia esta ordenación cedería paso a la estructura de kibbutzs implantada en toda la República Solar. El funcionamiento de estos soviets fue perdiendo coherencia según aumentaba la inmigración en el planeta rojo, para mantener el paso con la AENU y su proyecto de colonización la AEC tuvo que depender más y más de las aportaciones económicas de los países árabes, y ceder a las pretensiones de estos en cuanto a cuotas de colonos. Estos colonos árabes no encajaban bien el gobierno por soviets, enturbiando la efectividad de estos.

Cuando los avances en terraformación lo permitieron, y sobre todo gracias a nuevas técnicas y materiales proporcionados por los Ki-engir en los pocos años que estuvieron entre nosotros, los domos y edificios en superficie se multiplicaron, si bien Huo Hsing en general no tuvo un gran desarrollo en ese sentido, prefiriendo los ya comprobados métodos, manteniendo en superficie únicamente los invernaderos y cultivos, así como algunas fábricas y similares. Esto le permitiría sobrevivir a lo peor de la catástrofe mucho mejor que otros lugares, como Schiaparelli, o sobre todo, Encrucijada.

Primera ciudad de Marte cronológicamente hablando, sigue siendo la segunda en importancia. Fue construida bajo la superficie marciana, por las ventajas que ello suponía tanto como protección contra la radiación como por la facilidad que daba para la consecución de espacios vitales estancos. Según fue aumentando su población, Huo Hsing fue creciendo hacia abajo y expandiéndose en círculos concéntricos cada vez más amplios.

Los distritos de Huo Hsing se denominan 'anillos', siendo los más exteriores los más modernos y los más cotizados, están clasificados según su profundidad (siendo el nivel cero la superficie). Curiosamente, esta estructura hace que el 'Centro', efectivamente se corresponda con el núcleo más antiguo de la ciudad.

La ciudad es un enorme complejo subterráneo de quince niveles de profundidad, compuesto además por ocho anillos concéntricos en cada nivel. A nivel de superficie existen vastas claraboyas que iluminan los primeros niveles repletos de invernaderos en los que se desarrollan importantes labores de cultivo, apoyados por instalaciones paralelas en el exterior cubiertas por domos. La mayoría de la población de Huo Hsing esta compuesta de individuos de origen chino (45%) y varias etnias árabes (28%) del total de la población (unos 2.360.000 habitantes), cerca del 80% es nativa areana.

Los atractivos de Huo Hsing, desde el punto de vista económico, son sus fructíferas factorías de hardware variado (la mayoría de ordenadores de la humanidad se fabrican allí), sus fábricas de armamento y el hecho de ser sede de varios kibbutzs y cooperativas importantes. En Huo Hsing se encuentran la sede oficial del CET en Marte, el núcleo de la Red de Comunicaciones Marciana, el Ordenador Central Areano (OCA), y la Mezquita al-Qahira (centro espiritual y cultural de la comunidad arabigo-musulmana de la República Solar). También se encuentran importantes instalaciones militares.

La ciudad se encuentra comunicada por MAGLEV con Schiaparelli y de allí con el resto de Marte, Huo Hsing es a su vez terminal de varias líneas de dirigible y de varias vías terrestres de importancia.

Encrucijada

Situada en la región de Tharsis, en el monte Arsia, es el lugar de conexión con la superficie marciana del ascensor orbital, una mole de más de cuatrocientos metros de altura señala el lugar donde el ascensor se une al planeta, al pie de esta mole está la auténtica puerta de Marte en lo que a los colonos se refiere. Se la considera centro industrial del planeta rojo.

Enclave importante, pero que nunca, pese a su enorme población e importancia estratégica, llegó a desbancar a Schiaparelli y Huo Hsing, pues su importancia fue siempre principalmente industrial, con grandes almacenes para mineral y otros elementos que subían o bajaban por el ascensor orbital, su población era principalmente de tránsito, y estaba allí hasta irse definitivamente a algún asentamiento. Encrucijada fue la primera ciudad marciana que se construyó prácticamente en su totalidad en superficie, bajo domos, también fue la primera que no se concibió como autosuficiente, pues siempre actuó como puerto espacial y más tarde como terminal del ascensor, se supuso que no tendría problemas de abastecimiento. Esto resultaría más tarde trágico.

Totalmente reconstruida, de forma subterránea esta vez, el enclave de Encrucijada vuelve a servir como punto de partida de las exportaciones marcianas, y punto de almacenaje de minerales, comida, maquinaria, etc. En el exterior, bajo domos, complementados con cultivos a ras de superficie, se encuentran las fuentes de alimentación de su población estable, en torno a las 275.000 personas, la mayoría de ellos o bien pertenecientes a kibbutzs de estibadores y otros robo-operadores, o bien funcionarios del CET, tiene gran cantidad de espacios dedicados al alojamiento temporal de colonos, existen

varios kibbutzs dedicados a ayudar a aclimatarse a los recién llegados a las particularidades del entorno areano.

Una industria en expansión, es la de construcción de exoesqueletos para facilitar la estancia de nativos areanos en entornos de mayor gravedad como Redención y otras estaciones orbitales.

Encrucijada se sale del paradigma marciano en el hecho que la mayor parte de su población se considera menos areana que el resto del planeta, su nivel de calificación medio es inferior al de las ciudades por excelencia de Marte, Schiaparelli y Huo Hsing. Encrucijada es también uno de los mayores núcleos de apoyo al Movimiento Nueva Humanidad en Marte.

De Encrucijada salen líneas de MAGLEV que la conectan con Schiaparelli, y de allí con el resto de Marte.

El Ascensor

Nexo de comunicación entre la superficie marciana y su orbita, construido por los Ki-engir y destruido por los Hijos de Ra, una vez se restableció su funcionamiento tras el Día del Éxodo, el ascensor orbital volvió a ser un elemento clave de la vida de Marte. Diariamente pasan por el ascensor toneladas y toneladas de minerales y suministros en dirección a Luna y Redención o viceversa, así como otros bienes que vienen hacia Marte, aunque el planeta rojo principalmente importa datos, maquinaria pesada y mano de obra. El trayecto desde Encrucijada a Puerta de Marte se recorre en cerca de dos horas, sus vistas son famosas. El núcleo del ascensor esta compuesto de haces de microfibras nanotecnológicas construidas en base a estructuras diamantinas y las más flexibles aleaciones de tecnología ki-engir. El ascensor está anclado al planeta y a Puerta de Marte por enlaces electromagneticos y agarres físicos que son capaces de aguantar y seguir los movimientos y la terrible tensión que suporta el 'cable' debido a la rotación del planeta.

Puerta de Marte

El enlace de tierra firme con el espacio es como una gigantesca terminal de espaciopuerto, se diría nada más verlo. Un pequeño caos controlado según se suceden las entradas y salidas de personas y mercancías. Un núcleo central con radiofaro que dirige el tráfico orbital de entrada y salida de Marte, y una estructura en anillo de muelles de carga y descarga, su población, exceptuando a la variable cantidad de individuos en tránsito (con capacidad para seis mil individuos), se reduce a cuatro centenares de controladores, técnicos, estibadores y trabajadores de las distintas dotaciones, así como las tropas del GS destinadas en el lugar. Tiene un área de esparcimiento con varios locales renombrados, como 'El Ojo de la Aguja', y el 'Casino Rojo', más una cierta variedad de pequeños hoteles y alojamientos, no demasiado lujosos, pues su carácter es claramente funcional. No es una estación de recreo, sino una terminal de transportes. La construcción es reciente, pues la antigua estación fue prácticamente destruida en el ataque de los Hijos de Ra, su importancia como puerto franco de la humanidad no debe desestimarse, así como sus funciones de comunicaciones y control, pues sus sensores son prácticamente los únicos que monitorizan el planeta de forma continuada, dada la actual escasez de satélites en órbita.

Schiaparelli

El enclave internacional de Schiaparelli se construyó en la pared de un gigantesco cráter del valle Marineris (al igual que Huo Hsing), a unos 200 Km. del monte Arsia, en el ecuador marciano. Schiaparelli desde el principio se distinguió por su marcado carácter científico y cultural, adquiriendo enseguida ese aire de elite intelectual propio de las más prestigiosas y rancias universidades, combinado con la sensación de libertad y de 'todo es posible' que generaba el hecho de estar colonizando un nuevo mundo, de estar viviendo un momento histórico.

A diferencia de Huo Hsing, con sus militares y su control político chino, Schiaparelli era un entorno cultural gestionado como un proyecto científico, casi, de nuevo, como una universidad. Los científicos, aunque en general eran todos expertos multidisciplinares estaban agrupados en 'departamentos', como Ingeniería o Química, y en reuniones de sus representantes coordinaban sus actuaciones en pro de la colonia. Este ambiente, unido al hecho que para poder estar allí todos habían tenido que pasar una selección muy rigurosa fue el germen de lo que hoy es un sentimiento generalizado en Marte, la conciencia de ser una elite.

A medida que Schiaparelli iba creciendo esta estructura de gobierno se mantuvo, aunque con creciente burocratización. Para solventarlo se dividió a los científicos, aparte de en departamentos, en proyectos, y el consejo de directores de departamento vino a ser un gobierno más formal, con control sobre los proyectos.

El desarrollo físico de Schiaparelli fue hacia arriba y hacia abajo, estando estructurada en 'plantas', siendo en la actualidad las más valoradas socialmente las más altas. Una vez se hizo factible la construcción en superficie gracias a domos y otros avances, gran parte de la nueva población y la producción agrícola se trasladó al exterior, en superficie justo en la base de la pared del cráter, en el llamado Ensanche (o Desparrame, para los ingeniosos), que sufrió fuertemente el ataque de los Hijos de Ra, y solo recientemente ha visto un cierto resurgir.

La expansión de Schiaparelli en superficie fue debida también a movimientos especulativos de ciertas corporaciones que entusiasmadas con la ayuda de los ki-engir creían en una rápida terraformación y estaban dispuestas a tomar posiciones en lo que sin duda creían que era la conquista de un nuevo oeste.

Schiaparelli es el centro del sentir marciano, el corazón político y cultural del planeta, todos los areanos consideran a Schiaparelli su capital. Allí es donde nació el primer 'nativo' areano, y allí es donde tiene su feudo la Liga Ares. No se puede despreciar la influencia que tiene sobre el CET el hecho que la institución formal de enseñanza superior más prestigiosa de la humanidad, la Universidad Complutense de Marte, se encuentre en Schiaparelli, con la repercusión que ello tiene sobre la mentalidad de todos sus estudiantes. Otro punto a destacar a favor de la importancia de Schiaparelli es su condición de terminal de transporte planetario: todas las líneas de MAGLEV y gran parte de las carreteras y líneas de dirigible parten de Schiaparelli.

La joya de Marte, Schiaparelli, es la segunda ciudad en importancia de la humanidad tras Redención. Centro cultural y político, además de núcleo del sistema de transportes, Schiaparelli alberga a cerca de 3.800.000 residentes permanentes. Los principales puntos fuertes de Schiaparelli son su industria alimentaria con grandes explotaciones agrícolas en las laderas del cráter y granjas de animales, ambos puntos en los que destaca Schiaparelli desde siempre por su tradicional capacidad para la manipulación genética. Es también el principal motor de los esfuerzos terraformadores.

En Schiaparelli se encuentran también los principales medios de comunicación marcianos, en concreto el boletín de noticias y programas Onda Roja y la Red Ares. El subcomité de Terraformación del CET tiene también aquí su sede, así como la famosa Universidad Complutense de Marte, que aparte de por su excelencia académica es famosa por su capacidad para adoptar la estructura de kibbutzs en su enseñanza.

Schiaparelli ocupa el borde de un gran cráter en el hemisferio norte de Marte, no muy lejos del Ecuador, está construida dentro de la propia ladera, con la ladera misma transformada con grandes ventanales que proporcionan luz a los invernaderos y zonas comunes de la ciudad. Existen treinta plantas, veinticinco de ellas por encima de la superficie. Las cinco subterráneas se extienden más allá de la ladera propiamente dicha para abarcar el Ensanche, un área amplia dentro del cráter al pie de la ladera. Es en esta área donde se encuentra la Estación Central de MAGLEV de Marte (Marte Central), y el llamado 'kilometro cero', de donde parten todas las vías terrestres marcianas,

convirtiendo Schiaparelli en la Roma de Marte (todos los caminos llevan a Schiaparelli).

Como ya se ha mencionado en Schiaparelli se encuentra la sede de la Liga Ares, y el Parlamento Areano, antigua sede de la Autoridad de Terraformación. Cerca del 60% de la población de Schiaparelli ha nacido en Marte lo que lleva a un fuerte sentimiento regionalista.

UCM

La Universidad Complutense de Marte, sin duda alguno el centro académico más importante de la República Solar, está dividida en kibbutzs, cada uno representando un departamento de la Universidad, formado por varios docentes. Estos kibbutzs proponen proyectos, que no son sino bloques o módulos de asignaturas. Una vez completada la inscripción, estos proyectos se instituyen en kibbutzs independientes de duración limitada, y funcionan como 'minicarreras', con fuerte carga teórico-práctica, pues al estar integrada en la estructura de kibbutzs, tiene que incluirse en el programa general del CET, con actuaciones tangibles. Una vez finalizados estos proyectos, esos kibbutzs provisionales se disuelven, sus miembros han adquirido las pertinentes calificaciones, y los docentes agrupados en los kibbutzs originales preparan nuevos proyectos. Es una enseñanza personalizada, útil, con un alto índice de renovación.

Los kibbutzs-departamentos están agrupados generalmente en una cooperativa que es la que forma realmente la Universidad de Schiaparelli. Dada esta estructura de enseñanza, y las circunstancias sociales del CET, aquellos que han estudiado en la Universidad de Marte tienen un fuerte sentimiento común de pertenencia.

La Frontera de la Humanidad

Más allá de las tres grandes ciudades marcianas, Marte está distribuido según las líneas de MAGLEV. Las distintas estaciones (denominadas comúnmente outposts) son pequeños asentamientos de entre mil y veinte mil habitantes, según su importancia, que sirven de nexo alrededor del cual se hallan localizados una miriada de pequeños enclaves ('ranchos') habitados por un único kibbutz o agrupación similar. Fuera de esta red del MAGLEV existen otros asentamientos, principalmente explotaciones mineras y lugares de terraformación o explotación de acuíferos, comunicados con el resto del planeta mediante vías terrestres o por dirigibles.

Fuera de control

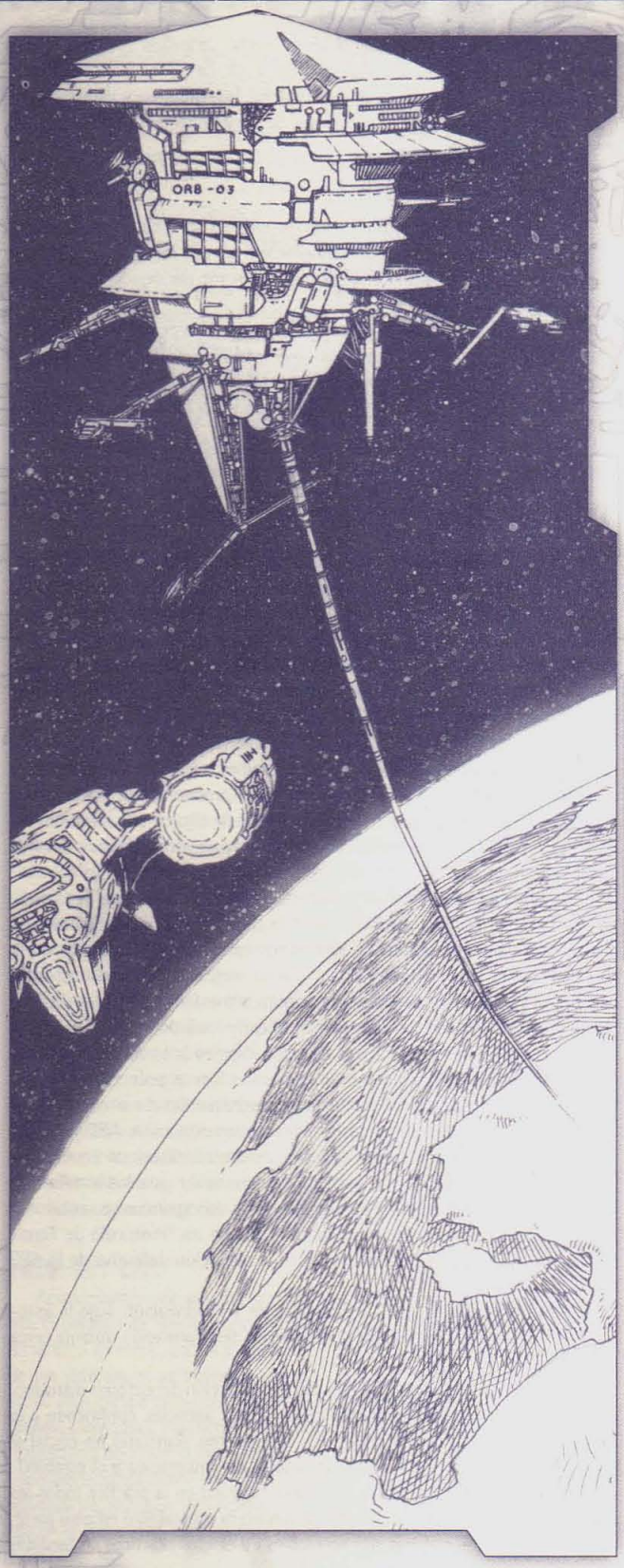
Desde los mismos principios de la colonización de Marte han existido disidentes, independentistas, y simplemente gentes que querían vivir sus vidas aparte de todo y de todos, las características de Marte y de su colonización lo han puesto fácil.

Utopistas

Numerosos grupos filosóficos, religiosos y similares han aprovechado la coyuntura marciana para intentar vivir de acuerdo con sus principios. En general estos grupos son pacíficos y no molestan a nadie directamente, aunque algunos de sus postulados pudieran ser reprobables para la humanidad en general. Más peligrosos son aquellos con vocación expansionista o agresiva. Entre estos se incluyen Separatistas Chinos (Puños Rojo), la ITT (de la que se rumorea tiene campos de entrenamiento de cruzados en distintos puntos de Marte), integristas musulmanes, etc.

Grupos criminales

Marte es el lugar para desarrollar todo tipo de actividades delictivas. La facilidad para esconderse, acceder a recursos ingentes y llevar a cabo todo



tipo de actividades al margen de la ley ha hecho de ciertas zonas de Marte una mezcla de la Colombia y Tailandia del s. XX. Las redes mafiosas tienen instalaciones de producción de droga, piratería, investigación y manipulación genética ilegal, armamento y todo lo que se pueda imaginar diseminado por la superficie marciana.

Solitarios

Son grupos que se dedican a vivir metidos en su mundo, ajenos a los acontecimientos del exterior. Generalmente son grupos familiares que se han salido de la red por razones libertarias, o simplemente por dejadez al no necesitar aportaciones del exterior.

Todos estos elementos ajenos confluyen en hacer de Marte un entorno dinámico, con continuas entradas y salidas de legales, ilegales y criminales, intercambios varios, y en general una sensación de libertad y aventura que han hecho de Marte la frontera de la humanidad, el Salvaje Rojo le dicen.

Terraformación

Desde el principio mismo de la colonización, y aún se diría que desde antes, el objetivo de la humanidad era trasformar Marte en el 'segundo hogar' de la humanidad. El problema de la superpoblación de la Tierra y de agotación de recursos era muy real, en especial en los gigantes chinos e indios, aunque las potencias occidentales no le iban muy a la zaga, especialmente los EEUU con su explosión de población de origen hispano (un 56% de media de edad inferior a los 35 años, y en continuo aumento).

La terraformación de Marte, pues, era un objetivo prioritario de la humanidad, y desde el mismo instante en que las colonias se establecieron en Marte, comenzó la transformación del planeta rojo, un proceso lento, que aún hoy no se ha completado, pero que avanza y avanza de año en año hasta que en un día ya próximo los humanos no necesiten de ayuda artificial para sobrevivir bajo el cielo marciano.

Los primeros avances fueron mínimos, y lo que es aun peor, descoordinados al seguir la AEC y la AENU cada una su propio proyecto. Se procedió a intentar calentar la atmósfera, casi inexistente, abriendo agujeros en la superficie hasta llegar al poco activo manto marciano, liberando así calor en la atmósfera. Se trabajó sobre la presión atmosférica liberando CO^2 de las factorías industriales, se intentó ir fundiendo los polos, se fueron localizando otros acuíferos subterráneos y liberándolos en la atmósfera mediante explosiones controladas. Todos estos esfuerzos fueron poco efectivos, por la escasez de recursos y la mencionada descoordinación. La situación llegó a ser terriblemente caótica dada la nula cooperación entre AEC y AENU. Tras un incidente en el que una explosión controlada liberó un acuífero en las cercanías de un nuevo asentamiento, desconocido para los terraformadores (sin bajas humanas afortunadamente), las dos agencias se sentaron a negociar, tras arduas sesiones diplomáticas se creó un "Protocolo de Terraformación" y se puso la primera piedra en la absorción definitiva de la AEC por la AENU.

Se instituyó en Schiaparelli la Autoridad de Terraformación, bajo la autoridad del físico Julián Russel, que coordinaría la terraformación durante cerca de veinte años.

El único efecto inmediato fue una cierta unificación del entorno marciano, antes muy dividido entre los formantes de ambas agencias, confiriendo a la Autoridad de Terraformación un estatus de gobierno planetario no-oficial al ser el responsable último de decidir las cuotas de inmigración y el establecimiento de nuevos asentamientos, así como controlar en la práctica todos los aspectos de la 'explotación' de Marte. La atmósfera se estabilizó en gran parte, se consiguieron temperaturas más aceptables y a efectos prácticos las medidas de protección tanto personales como colectivas frente al ambiente marciano eran más sencillas, independientemente de esto el proceso de terraformación se estancó, no pudiendo la comunidad científica encontrar ningún método que acelerase la conversión del aire marciano en respirable. Con la llegada a Alpha Centauri y más tarde a Vega, con planetas más fáciles de terraformar al alcance de la mano, Marte perdió su carácter prioritario, los excesos de población planetaria pudieron paliarse en prácticamente medio siglo con las nuevas colonias (gracias a los avances científicos y técnicos logrados en el planeta rojo), la terraformación de Marte se ralentizo hasta la llegada de los Ki-engir y sus máquinas terraformadoras conocidas como DevorAres, que dieron un nuevo empuje a la transformación del planeta.

El clima de Marte sigue caracterizándose por sus tormentas de polvo, ralentizadas por la terraformación, pero de gran importancia todavía.

Ki-engir antes del desastre

El primer contacto, independientemente de las consecuencias que pudiera tener más tarde, y de lo que se pueda decir de las motivaciones de los Ki-engir con respecto a la humanidad, solo se puede mirar con ojos positivos en lo que respecta a Marte. Gracias a la ayuda (no desinteresada, que dirían algunos, incluso comparando esta ayuda con las monedas de plata de Judas) de los Ki-engir, el proceso de terraformación de Marte dio zancadas de gigante hacia su conclusión, tanto en términos físicos (presurización de la atmósfera, agua en Marte, calor, etc.) como políticos (la aportación Ki-engir y sus increíbles capacidades para la ingeniería a escala planetaria desbarataron totalmente cualquier posibilidad de ingerencia de las corporaciones, al desaparecer casi totalmente la posibilidad de las 'megaconcesiones'.

Los Ki-engir, con sus increíbles avances y su enorme flota de naves, construyeron satélites-lente para calentar el suelo y fundir los acuíferos (mucho más eficientes que nuestros satélites espejo), capturaron asteroides de hielo y grandes cantidades de agua procedente de Europa (satélite de Júpiter), etc. Todos los grandes proyectos que se había planteado la humanidad en sus más locos sueños de grandeza eran ahora posibles gracias a la tecnología Ki-engir.

Aparte de estas grandes obras, dos de los elementos claves en la actualidad marciana son producto también de la ayuda Ki-engir. Estos son el ascensor orbital y los terraformadores (o DevorAres para el areano de a pie).

DevorAres

Otro elemento clave del paisaje marciano proporcionado por los Ki-engir son los terraformadores conocidos popularmente como DevorAres, una flota de cientos de gigantescos vehículos robotizados, del tamaño aproximado de un edificio de diez pisos de alto. Estos vehículos autónomos son auténticas fábricas químicas. Utilizan sensores que analizan geológicamente la composición del suelo marciano y lo 'devoran', separando las sustancias que lo componen y liberando en la atmósfera los gases útiles, el resto lo sueltan en forma de grandes bloques del elemento en cuestión. Especialmente útil es su labor respecto al Nitrógeno, muy escaso en Marte, y respecto al Oxigeno, muy presente, pero en el suelo (de ahí el color rojo del planeta, óxido). Estas factorías alquímicas han adquirido un carácter pintoresco y casi romántico en la mentalidad areana post-catástrofe, similar al de las ballenas en la antigua Tierra, con su vagar solitario por las extensiones marcianas, gigantescos artefactos solitarios que se dedican a lo suyo, sin preocuparse de nada más, llegando a ser una atracción turística, con excursiones a la 'caza del DevorAres'.

Situación actual de la terraformación

En la actualidad la terraformación de Marte se encuentra en su estado final, la atmósfera creada retiene prácticamente todas las radiaciones da-

ñinas (pese a que siga siendo necesario, y seguramente lo siga siendo para siempre el uso trajes protectores adecuados), la temperatura se ha suavizado enormemente, apenas quedan entre quince y veinte años para que no hagan falta sistemas de respiración artificiales y se pueda respirar tranquilamente el aire marciano... Desde el principio de la terraformación se utilizaron determinadas algas y plantas diseñadas especificamente para la fabricación de oxigeno, estas plantas forman en algunas zonas marcianas auténticos bosques. Por otro lado, hace unas dos décadas se empezaron a realizar los primeros cultivos en superficie descubierta aptos para el consumo humano, por lo que no debe extrañar al viajero en Marte encontrar enormes campos cultivados. La mayor parte de la superficie marciana sigue siendo del color rojizo que siempre a caracterizado al planeta, pero el verde va ganando terreno (aproximadamente un 0,2% de la superficie marciana se encuentra ya cultivado).

Hace ocho años que empezaron las primeras tormentas de agua, no es agua potable y su frecuencia es ínfima, pero desde luego que fue toda una señal de cómo avanza el proceso de terraformación.

Antes del ataque de los Hijos de Ra, el cielo de Marte estaba poblado de satélites espejo que ayudaban a calentar la superficie marciana, tras el ataque muchos fueron destruidos, afortunadamente el CET tuvo siempre como prioridad su recuperación, en la actualidad las temperaturas marcianas se mantienen muy estables, estabilidad necesaria para la supervivencia de determinados cultivos.

Redención

Historia

El Principio

El 08/07/2069 un gigantesco cometa bautizado irónicamente como 'Pequeño Quebec' (en recuerdo del que muchos consideran el mayor cráter conocido y producido hasta la época en la Tierra por un meteorito, sus restos se encuentran al noroeste de Québec) en ruta hacia el Sistema Solar pero sin peligro para la Tierra sufrió el desprendimiento de gran parte de su masa dando lugar a un asteroide. Este asteroide entró en una orbita hiperbólica con una trayectoria que le acabaría acercando peligrosamente a la Tierra, aunque a una velocidad que se consideraba 'tratable' el peligro era notable.

Como efecto más inmediato tuvo lugar una intensa lluvia de meteoritos, cientos de grandes fragmentos rocosos de 'Pequeño Quebec' impactaron principalmente en Asia, pese a la desgracia, afortunadamente no fue como la catástrofe del 2016, solo hubo dos millones de muertos. Ese Julio fue un mes de pánico y temor, la comunidad científica se temía lo peor, el histerismo colectivo causo revueltas por todo el planeta. Pese a los impactos, muchos de ellos en la Luna, lo peor de la catástrofe parecía haber pasado.

El gran trozo de cometa desprendido era temporalmente un nuevo satélite del planeta azul. El nuevo satélite fue bautizado como Redención, por que con el la humanidad experimento un nuevo nacimiento, entre un millón de posibles trayectorias y lugares para el impacto el desastre nos evitó. El asteroide en órbita hiperbólica era un peligro, pero sin duda significó un nuevo renacer para la esperanza de la humanidad, que por unos meses temió la llegada del fin del mundo anunciada en los evangelios.

La humanidad siempre soñó con conquistar las estrellas, ahora gracias al ingenio de Karl Schwarzschild el sueño podía hacerse realidad. Sin embargo, y pese a los exitosos viajes por todo el Sistema Solar, los asentamientos y espaciopuertos en la Luna, las colonias marcianas..., el último paso de la carrera espacial necesitaba de más pruebas.

Entre los múltiples proyectos para evitar que la órbita de Redención le acercase más y más a la Tierra, surgió la propuesta de una multinacional española con intereses en el sector hotelero que quería utilizar Redención para construir un gigantesco hotel en órbita, ya había varios, pero este, gracias a la enorme superficie del recién nacido satélite, permitía la construcción de algo mucho, mucho más grande. Ya se había hecho antes en las lunas de Marte, pero algo así en órbita alrededor de la Tierra era un proyecto muy ambicioso. La AENU tras largas deliberaciones decidió que sería un excelente campo de pruebas para la exploración interestelar, comenzó uno de los proyectos de ingeniería más ambicioso de cuantos jamás se había embarcado la humanidad. Una auténtica ciudad iba a ser construida en las estrellas.

Fue una obra de ingeniería ambiciosa y brutal, miles de empresas colaboraron en algún aspecto de su construcción directa o indirectamente. Cerca de un millón de personas estuvieron involucradas en el proyecto en forma de empleos directos o indirectos durante los treinta años que se tardó en acabar la primera fase y comenzó a ser ocupada de forma habitual.

Construcción

Una vez se tomó el proyecto en serio y se exploró Redención en profundidad se descubrieron multitud de cavernas en su interior, cavernas que facilitaban enormemente la construcción de la enorme ciudad que iba a albergar. La roca que formaba el grueso del meteorito era de una densidad especialmente deseable para un proyecto de estas características.

Lo primero en plantearse fue dotar a la estación de gravedad propia, bastaba hacerlo girar sobre si mismo a la velocidad adecuada, la construcción del conjunto de reactores capaces de llevar a cabo esta tarea fue una de las etapas más arduas del proyecto. La gravedad se generó hacia dentro del meteorito. La energía se obtiene del Uranio a través de gigantescos reactores de fusión. Los motores se gobiernan desde dos centros de telemando situados en los 'polos' de Redención, seguramente los lugares más vigilados de toda la República Solar (la orbita de Redención es estable y los motores solo se usan para corregir pequeñas desviaciones, pero un funcionamiento descompensado de estos reactores podría interrumpir la gravedad, sacar Redención de su orbita, etc.).

Lo que es el gigantesco habitáculo y complejo interminable de cuevas que iba a ser habitado en Redención se cubrió poco a poco de compuestos químicos que hicieran imposible la fuga de gases, las grutas aprovechadas para la construcción de cámaras estancas y los accesos de entrada y salida a base de diferentes compartimentos estancos bautizados como 'panamás' también fueron tratados de igual forma. Una vez completados estos procesos y generado el Oxigeno necesario la construcción de Redención se convirtió en la constante de muchas décadas y tres generaciones. Sin duda, y como ya se ha mencionado, una de las obras de ingeniería más ambiciosa de nuestra historia.

Hoy en día

Aproximadamente tres millones de habitantes, cerca de cuarenta kilómetros cuadrados de túneles, salas, bóvedas... Redención está hueco, horadado y recubierto de metal, cables y electricidad. El funcionamiento del más sencillo de sus sistemas es un auténtico milagro de la ingeniería. La coordinación de todos ellos escapa al entendimiento de cualquier humano vivo. Todo está ahí; planos, diagramas, maquetas holográficas..., pero la comprensión global del conjunto es un misterio inalcanzable hoy en día. Los elementos básicos de supervivencia funcionan y están perfectamente estudiados, sin embargo quedan laboratorios, sistemas de energía, elementos robóticos,..., abandonados y sin uso en la actualidad, simplemente por desconocimiento de su funcionamiento o destino.

La temperatura suele variar con la época del año, no por los sistemas de mantenimiento de la estación sino como un recuerdo de la Tierra de nuestros antepasados. Aunque los nativos de Redención no lo notan, el aire está levemente viciado y los visitantes lo perciben de inmediato el diferente e inequívoco 'sabor' del aire, siendo un dicho despectivo común en Marte o la Luna *"hueles a Redención"*.

Distribución

La construcción de esta gigantesca base espacial se planteó desde sus inicios como la de una gran ciudad. Se proyectaron grandes avenidas, parques, comercios, cines y teatros y por supuesto zonas agrícolas e industriales.

Redención (refiriéndonos a Redención ciudad) ocupa una superficie de aproximadamente ochenta kilómetros cuadrados divididos en varios niveles. Aquí incluiríamos (a parte de viviendas en sí) granjas, reactores, industrias y espaciopuertos.

Cada nivel está dividido en cinco distritos formando círculos concéntricos, cada distrito está interconectado con los demás por una maraña interminable de túneles, no todos ellos se usan.

La estación es una gran urbe, el asentamiento humano que más se parece a las grandes ciudades de antaño, su nivel de actividad nada envidia a las grandes poblaciones de la antigua Tierra.

La localización de las diferentes instalaciones siguió un patrón básico. En los puntos más exteriores se instalaron las industrias, tanto pesada (las menos), como alimentaria y química. En las zonas intermedias se localizó el sector servicios y en las zonas más cercanas al corazón del asteroide se situaron las viviendas.

La superficie se encuentra cubierta por multitud de paneles solares que proporcionan gran parte del suministro energético de Redención así como de enormes plantaciones de diferentes cultivos en invernaderos, que al contrario que los situados en el interior del satélite aprovechan la luz solar natural (con la peculiaridad que han sido diseñados para crecer en sentido contrario a la gravedad, por tener esta invertida a lo que sería normal en la Tierra o Marte).

En órbita alrededor de Redención se encuentra la estación espacial Esperanza, que actúa de muelle de enlace entre las grandes naves espaciales de transporte y Redención.

Sistema Solar

El Sistema Solar, hogar y origen de la humanidad tal y como lo conocemos llegó a estar aceptablemente explorado, con satélites, bases, completas investigaciones en y de todos sus planetas, etc. En la actualidad del CET nuestro Sistema Solar vuelve a ser una frontera salvaje e inexplorada. La multitud de conocimientos que se perdieron o escaparon a nuestra comprensión tras el Día E han hecho que antiguos enclaves de los planetas más alejados de la Tierra sean auténtica minas de esa perditecnia. La aventurera humanidad entre la que nos encontramos tiene de nuevo increíbles metas y peligrosos objetivos... La Tierra es un horizonte completamente desconocido y diferente a aquella que una vez conoció la humanidad. Los restos de nuestra presencia en el Sistema Solar son importantísimas muestras capaces de ayudarnos a recuperar y comprender tecnologías olvidadas vitales para un futuro en el que antes o después tendremos que volver a encontrarnos con los Hijos de Ra y los Ki-engir, para entonces esperemos que sean ellos los que tengan que tener miedo de nosotros...

Mercurio

Mercurio es el planeta más cercano al Sol, su masa y volumen son parecidos a los de la Tierra y su densidad media también. Su abrupta, porosa y de roca oscura superficie convierten a este planeta en un mal reflector de luz solar.

La superficie es parecida a la de la Luna, llena de cráteres, aunque esta se encuentra atravesada por grandes fracturas.

Las temperaturas oscilan entre los -180°C en el lado oscuro y los 430°C del lado iluminado por el Sol.

Pese a que desde 1991 radiotelescopios terrestres de gran potencia revelaron señales de gigantescas extensiones de hielo en los polos de Mercurio, el planeta nunca ha despertado el interés de la comunidad científica. La última sonda que exploro el planeta se lanzó en el 2134.

Hesperus

Venus, también llamado el Lucero del Alba cuando era visto por el este en los amaneceres de la Tierra y Lucero de la Tarde cuando se le veía al oeste al atardecer. Siglos atrás estos nombres eran sustituidos por Phosphorus y Hesperus respectivamente.

Venus es el planeta con temperaturas más elevadas alcanzando en su superficie los 462°C (esto es debido a un especial efecto invernadero que se da en el planeta provocado por su densa atmósfera y sus nubes de ácido sulfúrico concentrado).

El primer vuelo que se acercó a la superficie de Venus fue el Mariner II de la NASA en 1962 seguido por esporádicas misiones tanto de la antigua URSS como mucho más tarde la AENU, la AEC e incluso la UFN. Muchas de estas misiones llegaron a la superficie del planeta con el objetivo de analizar la rocosa superficie del mismo, en la que se cree que en un tiempo pudo haber océanos aunque ahora no se encuentre rastro de agua y sea un auténtico infierno.

Las últimas misiones robotizadas de la UFN buscaban yacimientos minerales en el cráter que dejó un gigantesco meteorito que impacto contra Venus cinco años antes de la llegada de los Hijos de Ra. Las últimas investigaciones apuntaban a que en las gigantescas cadenas montañosas de Ishar Terra y Aphrodite Terra que surcan el planeta, así como en determinados cráteres de la multitud que salpican su superficie, podrían encontrarse yacimientos muy puros de diversos minerales.

Hubo un científico de la AEC que propuso un plan para suavizar en cerca de doscientos grados la atmósfera de Venus y facilitar el envío de colonias mineras tripuladas, nadie le hizo demasiado caso y su estudio supone una pieza más de la biblioteca científica del CET.

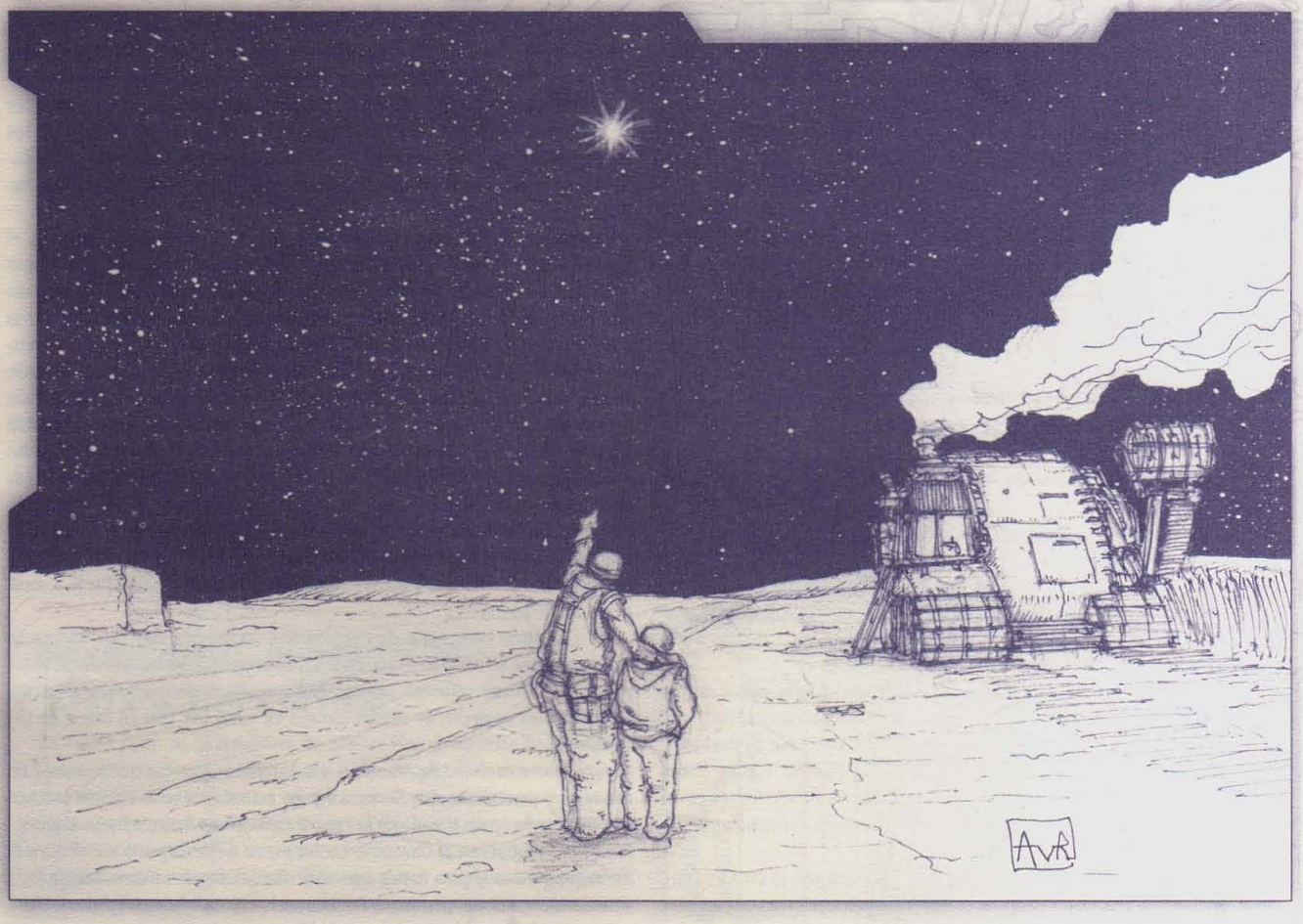
Tierra

–Esto sabido;

Los años caminan rápido y veces sin fin yo he dicho el relato, pero no es relato de solo uno, es relato de todos nosotras, así que tienes que decirlo y recuerda, porque lo que oyes hoy tienes que contarlo a los nacidos mañana.

Yo miro muy atrás, a través de la historia, veo aquellos que tuvimos suerte y empezamos el camino a casa y yo recuerda como llegamos aquí, y llenamos el corazón porque vimos lo que una vez aquí hubo.

Una mirada y supimos que estábamos acertados, aquellos que habían sido antes tenían más conocer y hacer del que imaginamos, del que nunca soñamos.



El tiempo cuenta y sigue contando y ahora sabemos que encontrar el secreto de lo que fue y fue perdido no es camino fácil, pero esa es nuestra huella y hemos de seguirla aunque nadie sabe a donde nos lleva.
Y así aún cada noche decimos el relato, así recordamos quien fuéramos y de donde viniéramos, pero más aún recordamos el hombre que nos encontró, el que vino a salvarnos, nosotros iluminamos la ciudad, no solo por el, sino por todos los que aún están lejos, porque sabemos llegará la noche que ellos verán la luz distante y volverán a casa.

Mad Max: Más allá de la Cúpula del Trueno (1985)
Compañía: Kennedy Miller Productions
Guión: Ferry Hayes, George (II) Miller
Título original: Mad Max: Beyond the Thunderdom

...

El virus informático de los Hijos de Ra causo catástrofes de magnitudes bíblicas, las semanas de bombardeos acabaron con todo tipo de esperanza, pero lo que sin duda dejó a la humanidad sin posibilidades fue la detonación (no sabemos si controlada o accidental por causa del virus informático lanzado por los Hijos de Ra) de arsenales de armas químicas y biológicas, de centrales nucleares, plantas de tratamiento de residuos..., todas acabaron vertiendo su letal carga a la atmósfera...

El caos se adueñó de los escasos supervivientes y la raza humana retrocedió en el tiempo. De los miles de millones de habitantes que poblaban la tierra los supervivientes se contaron simplemente por millones y las enfermedades, la radiactividad y la lucha por los escasos medios de supervivencia mermaron aún más esas cifras.

La Tierra retrocedió a los antiguos regímenes tribales y feudales hacía tanto tiempo olvidados. En la actualidad multitud de caciques y autoproclamados señores luchan entre si en una feroz guerra por el control del más nimio recurso. Estos grupos rara vez pasan de los centenares y contados hay los que suman algún millar. Se han formado diversas ciudades estado, pero no hay noticias ni indicios que permitan aventurar la existencia de organizaciones más grandes.

Tecnológicamente hay disparidad de situaciones, variando de grupo en grupo de supervivientes, pero prácticamente todas a años luz del CET. Hay comunidades que después de más de medio siglo de aislamiento y lucha por la supervivencia han alcanzado o recuperado conocimientos perdidos para la humanidad terráquea acerca de la energía solar, la energía eólica, la purificación de las aguas, etc., pero son casos aislados y contados.

Son habituales las bandas violentas militarizadas, las comunidades que intentan organizarse para una convivencia pacífica son fácil pasto de la enorme cantidad de salteadores desalmados sin ningún tipo escrúpulo ni afán constructivo.

Actualmente, son comunes las localizaciones con altos niveles de radiación, contaminadas con todo tipo de nubes tóxicas, lluvia ácida, etc. El ecosistema de nuestro planeta madre fue terriblemente dañado y su recuperación en el caso que algún día la humanidad tenga los medios y la voluntad será un proceso terriblemente lento y difícil.

La comparativa histórica posible a la actual situación se encuentra en la Alemania del s. XX. Para aquellos que no logren hacerse una idea de la magnitud del desastre que ha asolado la Tierra, les invitamos a que busquen en videos, libros, documentos de la situación de Alemania tras la II Guerra Mundial y que intenten imaginar que hubiera pasado si tras la guerra, Berlín o Dresde hubieran sido dejadas aisladas a su suerte, si para su reconstrucción hubieran tenido que valerse por sus propios medios, sin ningún tipo de ayuda exterior, con nubes tóxicas sobre las ciudades, sin posibilidad que nadie entrase o saliese del perímetro de la ciudad, sin ningún tipo suministro médico, sin alimentos, etc.

Relaciones de la República Solar con la Tierra

Desde poco después del Día del Éxodo el CET ha mantenido una relación de total aislamiento con la Tierra, queriendo prevenir de esta forma la extinción de la civilización humana tal y como era en su momento de mayor gloria.

En un primer momento se intentó buscar supervivientes y soluciones, pero la destrucción fue a un nivel tan global que las posibilidades de los humanos del CET de ayudar de forma efectiva a la Tierra eran nulas. Se implantó una política de aislamiento y la muerte y la desolación se hicieron dueñas de la Tierra, sus habitantes aprendieron a maldecir los cielos.

Hace unos veinte años, con la situación en la República Solar más o menos estabilizada comenzó una política de apertura, de tímidos contactos. Antes ya había habido algunos, siempre había quienes robaban una nave de cualquier hangar y volvían al planeta madre buscando el hogar perdido. Incluso había algunos que volvían, gente que sin saber como había encontrado los restos de alguna nave y se las había ingeniado para ponerla en orbita encontrándose de inmediato con Redención.

Con el Acta de Exploración y Análisis del 2372 (acta por el cual se conceden licencias para la exploración en la Tierra) se abrieron nuevos caminos (aunque en la actualidad practicamente todas hayan acabado en manos del Kibbutz Mileto). Las redes de satélites que cubrían nuestro cielo fueron de los primeros objetivos de los Hijos de Ra y el CET aunque había puesto en orbita nuevos satélites ni eran de cerca suficientes ni poseían la precisión necesaria para un análisis detallado de la Tierra. El CET empezó a mandar misiones de reconocimiento a puntos escogidos del globo, aquellos que por su importancia económica, militar o científica del momento merecía la pena ver que se podía encontrar.

Cualquier vuelo con destino la Tierra debe ser autorizado y supervisado por el CET, todavía son muy pocos los que se realizan, pero la cantidad va lentamente en aumento. El Gabinete de Seguridad impone medidas muy estrictas acerca de localizaciones y rutas. Los rumores acerca de aquellos que se aventuran a bajar a la Tierra al margen del CET son constantes, para desgracia de las autoridades solo hablan de fantásticos lugares paradisíacos donde poder vivir...

Cinturón de Asteroides

Los asteroides son planetas muy pequeños que orbitan alrededor del Sol.

La mayor parte de los asteroides del Sistema Solar tienen su trayectoria alrededor de nuestra estrella entre las órbitas de Marte y Júpiter. Este grupo de asteroides son los que conforman el Cinturón de Asteroides.

Alrededor de 200 asteroides tienen diámetros de más de 100 km, existen miles más pequeños. Los de mayor tamaño son: Ceres (1030 km de diámetro), Palas y Vesta (de unos 500 km).

Desde que en 1997 la NASA consiguió que su sonda Near Shoemaker se posase en la superficie de Eros, multitud de misiones han explorado los mayores asteroides. Durante la construcción de Redención, el Cinturón de Asteroides demostró ser una fiable fuente de materias primas y las explotaciones mineras se multiplicaron.

La batalla final contra los Hijos de Ra en el Día E se libró utilizando el Cinturón como última línea de defensa. Las fuerzas de la UFN detonaron determinados asteroides que sirvieron como gigantescas bombas de metralla espacial... Hoy en día gran cantidad de restos de la otrora orgullosa flota de la UFN se encuentran diseminados por todo el Cinturón.

El CET mantiene una pequeña base en el interior de la corteza de Ceres, con una capacidad para cerca de diez mil personas y con una ocupación actual de cerca de las siete mil. Es el último punto habitado por el hombre más allá de la órbita de Marte. Until the End es el punto de enlace entre las pocas colonias mineras que operan en el Cinturón y los suministros que llegan desde Marte, Redención o la Luna. La mayor parte de la población rota bastante, no habiendo un sentimiento de pertenencia al lugar y es habitual que sean atraídos por trabajos en la industria minera (muy bien pagados), la recuperación de chatarra espacial, algún experimento científico o el simple deseo de desaparecer...

El CET tiene constancia de comunidades independientes que operan en antiguas bases mineras del Cinturón, estas comunidades aisladas casi totalmente del CET por voluntad propia sobreviven en condiciones muy precarias. Sus miembros aparecen de vez en cuando en Until the End en busca de suministros.

La enorme cantidad de asteroides y la legislación especial que reinaba para empresas y particulares que llevasen a cabo actividades en el espacio provocó que durante la época dorada de la carrera espacial muchas empresas dispusieran de base propia en el Cinturón, era un punto de descanso entre el IKS y la Tierra, un puerto seguro donde operar de forma completamente aislada y un sitio donde realizar experimentos ocultos a los ojos de todos. Desde el Día E nunca se volvió a saber de ninguna de ellas.

Until the End

Seguramente el lugar del CET más peligroso para la vida humana, tanto por las peligrosas condiciones naturales como por los individuos que habitan el lugar. Las siete mil almas que consideran esta estación espacial su hogar conforman la última frontera que conoce hoy en día la humanidad.

Las leyes del CET se relajan enormemente en este último reducto de vida en el espacio, la búsqueda de distintos minerales, restos de naves alienígenas destruidos en la guerra, incluso la localización de ciertas bacterias para la industria farmacéutica que habitan en asteroides con restos de agua congelada, hace que las altas instancias lo permitan prácticamente todo a cambio de resultados claros, siempre claro que las consecuencias no trasciendan más allá de las chapas de metal recubiertas de cables de la estación.

Laboratorios donde se experimenta sin ningún control, concesiones mineras arrebatadas de las manos de los muertos, tráfico de drogas prácticamente a la vista de todos, implantes cibernéticos prohibidos desde hace dos siglos a la venta en mercadillos callejeros... Until the End es donde la peor escoria del CET aflora a la superficie, sin disimulos, sin maquillaje. Seguramente puedas encontrar el mismo género en lugares escogidos de Redención o Schiparelli pero nunca con la solapada permisibilidad de este pequeño reducto comparable a las colonias mineras de buscadores de oro en la Alaska del s. XIX.

En un principio la base sirvió para extraer materiales y agua de forma económica tanto para construcciones orbitales como para la terraformación de Marte, en la actualidad, y a parte de la industria minera y de recuperación acoge diversas empresas farmacéuticas y la laboratorios del Comité I+D.

JÚPITER

Júpiter es el quinto planeta desde el Sol, es también el mayor del Sistema Solar. Tiene aproximadamente un volumen 1396 veces superior al de la Tierra, aunque su masa es sólo 317 veces superior.

Las bandas que se ven cuando nos acercamos a Júpiter se aprecian más gracias a los colores pastel de las nubes. En la época de los famosos cruceros por el Sistema Solar aptos solo para los muy ricos y afortunados era una de las vistas más impresionantes. Estos mismos colores se ven también en la llamada Gran Mancha Roja, con forma oval y cambios de color desde rojo hasta rosa. La Gran Mancha Roja es una tormenta de larga duración de unos 40.000 Km. de longitud y que se supone activa desde hace más de setecientos años. Dos años antes del ataque de los Hijos de Ra, se estaba probando una estación autómata que estudiaba el comportamiento de los terribles fenómenos atmosféricos que sacuden al planeta y su posible aprovechamiento energético. Tras el Día del Éxodo se perdió contacto.

COMPOSICIÓN, ESTRUCTURA Y CAMPO MAGNÉTICO

La mayor parte de la atmósfera de Júpiter está compuesta de Hidrógeno molecular, el Helio forma la mayoría del 13% restante. El interior del planeta tiene aproximadamente la misma composición que su atmósfera.

Júpiter emite más o menos el doble de energía que la que recibe del Sol. La fuente de esta energía es una lenta contracción gravitacional de todo el planeta. Júpiter tendría que tener un tamaño 100 veces mayor para que su masa pudiera iniciar reacciones nucleares como las del Sol y las estrellas. Este fenómeno al parecer era de sumo interés para los Ki-engir, obsesionados en el estudio de las estrellas. En ciertos círculos científicos se estudia la posibilidad que conociendo y estudiando los fenómenos atmosféricos del planeta se podría llegar a construir satélites de clima como nunca se hubiera podido soñar.

En su fría atmósfera hay vientos intensos y sistemas tormentosos ciclónicos.

La presión alcanzada en las capas del interior del planeta obtiene valores en los que el hidrógeno se licua y llega a un estado metálico altamente transmisor. El núcleo de material del centro del planeta es parecido al de la Tierra.

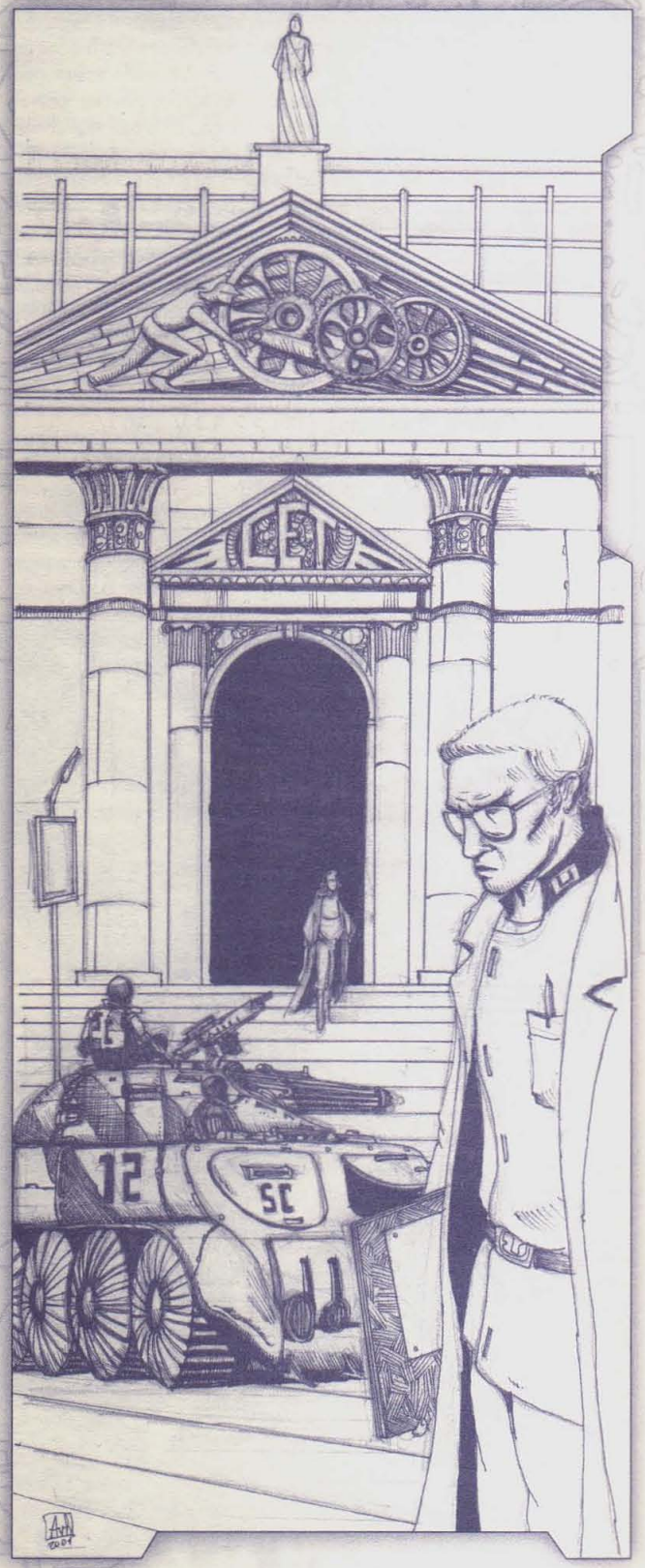
En la profundidad de estas capas se genera el campo magnético joviano. El campo magnético es el responsable que enormes cinturones de radiación de partículas cargadas retenidas rodeen el planeta a una distancia de 10 millones de kilómetros. Esta radiación es más de cien veces intensa que la necesaria para matar a un ser humano.

SATÉLITES DE JÚPITER

A continuación mencionamos las lunas más importantes de Júpiter, en total tiene dieciocho lunas, el resto que no mencionamos aquí son de menor tamaño, mucho más reducidas y sin información relevante en los archivos del CET.

EUROPA

Cercana al planeta, es densa y rocosa con grandes océanos de agua congelada y leves concentraciones de Oxígeno en su atmósfera. En el 2087 se estableció una base científica en esta luna de Júpiter, el principal problema, el campo mag-



nético joviano, consiguió ser evitado con la más alta tecnología del momento aplicada a la jaula de Faraday (consistente en una pantalla eléctrica, o dicho de otro modo, una superficie conductora que rodea un espacio hueco, impidiendo las perturbaciones producidas por cualquier campo eléctrico externo), pese al elevado grado de protección ninguna misión permanecía en la base más de seis meses seguidos. Siendo controladas la mayoría de sus misiones a distancia.

El principal interés en Júpiter y sus lunas fue el meramente científico por la dificultad de establecer colonias permanentes. Desde la base en Europa se dirigía la estación científica que estudiaba los fenómenos atmosféricos del planeta, también se llevaban a cabo experimentos para observar las cualidades del Hidrógeno licuado como transmisor. La gran cantidad de hielo presente en Europa y ciertos avances y redescubrimientos científicos llevados acabo recientemente, han hecho al CET plantearse la posibilidad de establecer una base avanzada del CET en Júpiter, por intereses mineros, científicos y militares.

Ganímedes y Calisto

Se encuentran formados principalmente de hielo de agua con densidades bajas.

El tamaño de Calisto es similar al de Mercurio.

Ganímedes (que es más grande que Mercurio) tiene atmósfera de Oxígeno (muy tenue), su presión es comparable a la de la atmósfera de la Tierra a una altitud de 400 metros. Se cree que en la atmósfera de Ganímedes una nave Ki-engir entró en combate con otra de los Hijos de Ra durante la guerra, de ser así sería el único enfrentamiento constatado entre las dos razas. Se supone que la nave Ki-engir esperó hasta el ultimo momento a acabar cierto experimento y fue interceptada por una de las primeras naves de los Hijos de Ra, terminando los restos de las dos naves en la superficie de Ganímedes.

Ío

La superficie de Ío presenta colores que varían del amarillento al castaño oscuro con áreas blancas que tienen manchas negras. Ío está constantemente sacudido por una actividad volcánica impulsada por la dispersión de energía mareal procedente del interior de su corteza. Se estima que once volcanes se encuentran permanentemente en erupción.

Intereses del CET en Júpiter

Actualmente hay varios temas de debate abiertos en el CET acerca de Júpiter. Algunos científicos de kibbutzs muy concretos han mencionado la posibilidad que la información obtenida por la antigua base científica del satélite Europa podría ser utilizada para suavizar de forma más rápida y eficaz la atmósfera de Marte, que ayudaría a crear fenómenos atmosféricos favorables.

Destacados miembros del Gabinete de Seguridad destacan que en caso ser cierta la información acerca de la nave Ki-engir y la de los Hijos de Ra, quizá fuera interesante ir a descubrir que fue tan importante para no huir con los demás. Por ahora solo son rumores de comunicaciones entre naves de la UFN en la zona el Día E.

En la actualidad no hay ninguna misión preparada, pero al parecer el Gabinete Científico quiere introducir en los debates presupuestarios del próximo año una partida que contemple una misión a la mencionada base científica en Europa.

Saturno

Sexto planeta desde el Sol y el segundo más grande de nuestro Sistema Solar. El aspecto más llamativo de Saturno es su sistema de anillos, descubierto por Galileo en 1610.

Las condiciones del planeta son similares a las de Júpiter, pero aunque más suaves siguen siendo extremadamente peligrosas para la vida humana. Las misiones tripuladas a la exploración del planeta han sido muy pocas y solo han alcanzado las orbitas de algunas lunas, estas misiones fueron siempre de muy corta duración hasta la EOT (ver más adelante).

La agencia espacial de los EE.UU, la NASA y más tarde la AEC siempre tuvieron un especial interés por este gigante. La sonda Pioneer en 1979 y el programa Voyager abrieron un camino que culminó con el envío de robots mineros experimentales por parte de la UFN al inicio de su formación y que en el momento del Día E estaban empezando a dar sus frutos. Obviamente la extracción de minerales de los anillos de Saturno, sus lunas e incluso de su superficie es un proceso extremadamente caro, pero la localización de nuevos tipos de minerales especialmente resistentes a elevadas temperaturas y radiaciones pusieron en marcha lo que en el momento se llamo Proyecto Huygens.

Visto desde Redención, Saturno, aparece como un objeto amarillento, uno de los más brillantes en la negrura del espacio.

Como curiosidades acerca de Saturno mencionar la existencia de vientos ecuatoriales en el planeta que alcanzan velocidades de 1700 Km/h. También hacer notar que de forma similar a Júpiter, Saturno emite tres veces más de calor que el que recibe del Sol.

Proyecto Huygens

Llamado así en honor al astrónomo holandés que describió por primera vez de forma correcta el sistema de anillos del planeta. El descubrimiento por parte una sonda de la AEC de extraños compuestos y materiales tanto en el sistema de anillos como en la principal luna del planeta, Titán, hicieron que el mundo de la astronáutica sufriera una auténtica revolución soñando con la posibilidad de extraer minerales de forma industrial.

No fue hasta los tiempos de la UFN cuando fue tecnológicamente posible el mandar una misión de prueba de lo que debería ser el comienzo de una colonia minera robótica a gran escala.

Shangai Industries, una de las principales empresas de la República Popular China integrante en la AEC, consiguió de la UFN los permisos necesarios para llevar acabo el proyecto. Se llegó a establecer una base orbital alrededor de Titán (Estación Orbital Titán, EOT), con capacidad para una comunidad científica de quinientas personas (aunque nunca llegó a albergar más de diez astronautas). La base hubiera debido servir como enlace para hasta mil robots mineros y de espaciopuerto para las naves que vinieran a retirar los minerales extraídos. Solo llego a coordinar una primera fase de treinta minerbots.

La EOT fue la última base espacial construida por el hombre y toda una maravilla de la ciencia en la edad de Oro de la humanidad que fue la UFN. No se sabe cual fue su destino tras el fatídico ataque de los Hijos de Ra. El Gabinete Científico ha mandado una sonda en su búsqueda y está a la espera de resultados. En el programa tanto del Gabinete Científico como en el de Infraestructuras está presente el envío de una misión tripulada, la posibilidad de poder identificar lo que parece ser un increíble yacimiento de minerales de extrañas propiedades radiactivas es una opción demasiado interesante para ser dejada de lado.

Georgium Sidus

Urano fue descubierto de forma accidental por el astrónomo de origen británico William Herschel en 1781, originalmente se le bautizó con el nombre de Georgium Sidus, no fue hasta finales del s. XIX cuando se le empezó a

llamar Urano y fue de nuevo rebautizado como Georgium Sidus en el plan de Colonización Solar del 2134.

Urano está rodeado por un cinturón de nueve anillos en el plano de su ecuador, este cinturón tiene 9.400 Km. de ancho y se extiende hasta una distancia de 51.300 Km. También cuenta con quince satélites.

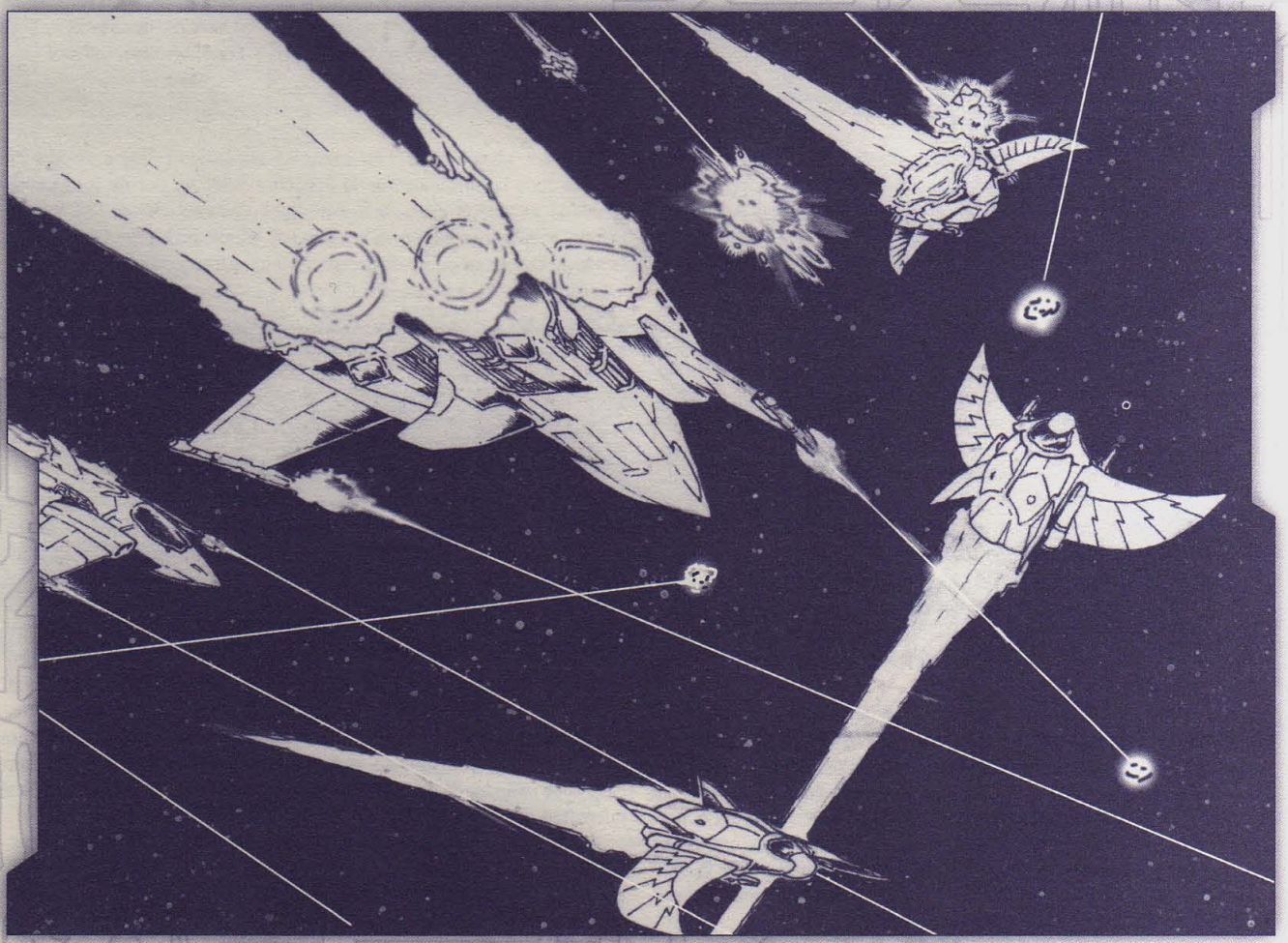
Los Ki-engir localizaron en Urano su principal base de operaciones y es de aquí de donde extrajeron la mayor parte del Helio que necesitaban. Sus naves formaron un gigantesco satélite que orbitaba como una luna más, desde allí llevaban acabo la extracción del Helio por medio de gigantescos vehículos cisterna. El Gabinete Científico acaba de mandar una misión consistente en tres sondas de nuevo diseño a las que les quedan apenas dos meses para llegar al planeta.

Neptuno

Neptuno fue el segundo planeta de nuestro sistema solar donde operaron los Ki-engir. Como todo sobre ellos los motivos ahora nos resultan cuanto menos misteriosos. La justificación acerca de su necesidad de Helio y su presencia en este gigante gaseoso se nos antoja ahora como poco más que el cuento de niños que nos contaron y nosotros creímos. La base que establecieron en orbita alrededor de Tritón (el satélite más grande del planeta, de similar tamaño a la Luna) está despertando actualmente muchas expectativas. La colonia de naves Ki-engir que permaneció en orbita alrededor de esta luna de Neptuno dejó un pequeño anillo de desperdicios, desechos y restos de estructuras que se puede ver desde cualquier telescopio bien enfocado, casi como si hubiera formado parte del satélite desde siempre. Tan peculiar fenómeno hace que este alejado planeta cuente en los planes de diferentes comités, que están esperando a los resultados de las sondas mandadas a Georgium Sidus para tomar una decisión.

Más de trescientos años después de que el hombre empezase a colonizar las estrellas nuestras continuas dudas acerca del funcionamiento del cosmos han hecho que nos diésemos cuenta de lo superficiales e inconclusos que son nuestros conocimientos acerca del mundo que nos rodea. Neptuno es un enigma en muchos aspectos. La temperatura del planeta en la superficie es aproximadamente de unos -218°C, similar a la de Urano que se encuentra unos 1500 Km. más cerca del Sol, este peculiar dato ha hecho a los astrónomos pensar que Urano tiene algún tipo de fuente interna de calor, pero hasta día de hoy nada ha sido demostrado y todo se basa en diferentes hipótesis. A lo largo de todo el s. XXIII varias universidades de renombre llevaron a cabo diversos estudios del planeta, de la inusual actividad gaseosa en su interior nunca se sacaron conclusiones claras.

Antes de la llegada de los Ki-engir las lunas de Neptuno, a diferencia del planeta, fueron objeto de estudio para analizar la posibilidad de establecer



CARACTERÍSTICAS DE PLANETAS

PLANETA	MERCURIO	VENUS	MARTE	JÚPITER
Posición	**Primer planeta**	**Segundo planeta**	**Cuarto planeta**	**Quinto planeta**
Distancia al Sol (en Km.)				
Perihelio	46.000.000	107.500.000	206.600.000	740.600.000
Media	57.900.000	108.200.000	227.900.000	778.400.000
Afelio	69.800.000	108.900.000	249.200.000	816.000.000
Distancia a la Tierra (en Km.)				
Mínima	91.700.000	41.400.000	55.700.000	628.760.000
Máxima	218.900.000	257.000.000	399.000.000	970.000.000
Características Físicas				
Masa (Tierra=1)	0,06	0,82	0,11	317,8
Radio (Tierra=1)	0,38	0.95	0,53	11,2
Densidad media (agua=1)	5,4	5,3	3,9	1,3
Rotación / Órbita				
Periodo de rotación sobre su eje	58,7 días	243 días	24,6 horas	9,8 horas
Periodo de revolución alrededor del Sol	0,24 años	0,62 años	1,88 años	11,86 años
Inclinación de la órbita	7,0°	3,4°	1,85°	1,30°
Excentricidad de la órbita	0,21	0,01	0,09	0,05
Temperatura	-180 a 450°C	459°C	-87 a 17°C	-125 a 17°C
Número de satélites	0	0	2	16
Atmósfera	Sodio, Helio, Hidrógeno y Oxígeno.	Dióxido de carbono, Nitrógeno, trazas de vapor de agua, Monóxido de carbono, Neón, Azufre.	Dióxido de carbono, Nitrógeno, Argón, Oxígeno, Criptón, Neón, Monóxido de carbono, Xenón y vapor de agua.	Hidrógeno, Helio, (trazas de Metano, Amoniaco, Monóxido de carbono, Etano, Acetileno, Fosfina y vapor de agua).

un centro de abastecimiento y estudio plenamente robotizado y controlado por control remoto, nunca se llevó nada a cabo, la EOT siempre atrajo más el interés por sus posibilidades industriales al margen de las meramente científicas.

PLUTÓN

De color amarillento observado desde Redención, es el noveno planeta del Sistema Solar. Fue descubierto por una búsqueda telescópica iniciada en 1905 por Percival Lowell (astrónomo estadounidense) quien dedujo la existencia de un planeta más allá de Neptuno como el causante de ciertas perturbaciones en el movimiento de Urano. Sin embargo, a día de hoy, todavía no han podido explicarse esas perturbaciones.

La densidad de Plutón es aproximadamente el doble que la del agua, lo que le convierte en el planeta más rocoso de la parte exterior del Sistema Solar. Su única luna, Caronte, con 1192 Km. de radio frente a los 2284 Km. de Plutón, los convierte en un sistema de dos planetas.

Las capas polares junto a su núcleo rocoso han hecho siempre pensar en el envío de sondas mineras nunca lanzadas, prefiriendo centrar esfuerzos en otros planetas tales como Saturno y Júpiter.

La única característica que ha sido de utilidad al hombre de Plutón es su alejamiento del Sol. Característica que motivo el emplazamiento del IKS en órbita alrededor suyo. Aunque su órbita es tan excéntrica que en determinados momentos de su recorrido se encuentra más cerca del Sol que Neptuno (sin posibilidad de colisión) la mayor parte del tiempo su lejanía al Sol es una garantía para evitar una catástrofe en caso de que el IKS tuviera una avería fatal. El último IKS construido, el IKS XII fue destruido por tropas de la UFN momentos antes de que los Hijos de Ra entrasen en nuestro sistema solar, sus restos todavía deben de orbitar alrededor de Plutón.

El poder volver a montar un nuevo IKS alrededor de Plutón es un sueño para toda la humanidad de la República Solar, ya que de conseguirse se podría restablecer el contacto con Alpha Centauri y Vega. El Gabinete Científico trabaja en ello, pero hoy por hoy la humanidad del Congreso de Emergencia Terrano carece de la capacidad industrial y científica como para llevarlo a cabo.

ALPHA CENTAURI Y VEGA

Con la apertura al espacio de la humanidad y la colonización de nuevas estrellas todo cambió, la mentalidad de miles de millones de personas experimentó un cambio radical en cuestión de muy pocos años. Tras el Día del Éxodo fue muy duro volver a estar solos, fue muy duro saber que al otro lado nada debía haber cambiado y que aquí, en nuestro sistema solar de origen la lucha por la supervivencia era clave.

Tanto Alpha Centauri como Vega fueron densamente colonizadas, en ambas se encontraron planetas aptos para la terraformación mucho más cercanos a nuestras condiciones en la Tierra de lo que lo estaba Marte, con mares inmensos parcialmente congelados. En mucho menos tiempo de lo que hubiéramos podido esperar en nuestros sueños más atrevidos, cientos de millones de personas estuvieron viviendo y trabajando bajo soles diferentes.

Muchos afortunados consiguieron escapar a las colonias extrasolares antes del Día E. La UFN se encargó de poner a buen recaudo científicos, personal cualificado, figuras clave de la política, etc., por si lo peor ocurría, otros simplemente huyeron.

CARACTERÍSTICAS DE PLANETAS II

PLANETA	SATURNO	URANO	NEPTUNO	PLUTÓN
Posición	**Sexto planeta**	**Séptimo planeta**	**Octavo planeta**	**Noveno planeta**
Distancia al Sol (en Km.)				
Perihelio	1.349.900.000	2.739.300.000	4.465.600.000	4.425.200.000
Media	1.429.400.000	2.875.000.000	4.504.300.000	5.900.200.000
Afelio	1.508.900.000	3.010.700.000	4.546.100.000	7.375.200.000
Distancia a la Tierra (en Km.)				
Mínima	1.277.400.000	2.587.000.000	4.413.000.000	4.290.000.000
Máxima	1.658.000.000	3.156.000.000	4.683.000.000	7.520.000.000
Características físicas				
Masa (Tierra=1)	95,1	14,5	17,2	0,004
Radio (Tierra=1)	9,42	4,10	3,88	0,18
Densidad media (agua=1)	0,7	1,2	1,7	1,99
Rotación / Órbita				
Periodo de rotación sobre su eje	10,66 horas	17,24 horas	16 horas	6,4 días
Periodo de revolución alrededor del Sol	29,46 años	84,01 años	164,79 años	247,7 años
Inclinación de la órbita.	2,49°	0,77°	1,77°	17,2°
Excentricidad de la órbita.	0,06	0,05	0,01	0,25
Temperatura	-176°C	-216°C	-218°C	-223 a -233°C
Número de satélites	Más de 20	15	8	1
Atmósfera	Hidrógeno, Helio, (trazas de Metano, Amoníaco, Etano y Fosfina).	Hidrógeno, Helio y Metano.	Hidrógeno, Helio y Metano.	Metano.

VARIOS

TIERRA: La Tierra es el tercer planeta del Sistema Solar, la distancia media de la Tierra al Sol es de 149.503.000 Km., tiene un diámetro aproximado de 12.700 Km., las temperaturas máximas y mínimas son -89 y 58°C, su densidad media es de 5,52 (agua=1) y el periodo de rotación sobre su eje es de 23 horas y 56 minutos.

QUAOAR: Desde finales del s. XX el objeto celeste conocido como Quaoar, con una órbita casi circular alrededor del Sol ha sido fruto de polémica al no ponerse de acuerdo diferentes científicos en si catalogarlo como planeta o no, la mayor parte de la comunidad científica de la República Solar no lo considera como tal. La importancia de este objeto celeste radica en su condición de eslabón perdido necesario para enlazar los orígenes del Sistema Solar y el cinturón de asteroides de Kuiper. Quaoar se encuentra a una distancia media de la Tierra de 6.000.000.000 Km., tiene un diámetro de 1.250 Km., un periodo de rotación sobre su eje de 285 años, y carece de satélites en su órbita. Para el CET Quaoar carece de interés alguno.

LA LUNA: La Luna fue durante mucho tiempo el único satélite natural que orbitaba alrededor de la Tierra, asociada su órbita al estado de las mareas y varios otros fenómenos naturales en la Tierra, la llegada de Redención increíblemente apenas introdujo cambio alguno. La distancia más corta entre la Tierra y la Luna es de 356.000 Km., carece completamente de atmósfera y tiene un periodo de rotación sobre su eje de 29,5 días.

REDENCIÓN: Redención mantiene una órbita situada entre la Tierra y la Luna en un punto Lagrange.

CALENDARIO

Las diferentes colonias planetarias y estaciones orbitales que conforman la República Solar tienen diferentes periodos de rotación, con lo que sus días teóricos en la mayor parte de los casos no coinciden con el calendario terrestre estándar, sin embargo es este último el que se sigue. El periodo de rotación de Marte de poco más de 24 horas, hace que seguir el calendario terrestre no lleve aparejado demasiados problemas ni desajustes. En el caso de Redención y la Luna, dado que no se depende de la luz solar para la vida diaria, el seguimiento del calendario terrestre estándar tampoco lleva aparejado desajuste ninguno, la iluminación artificial se regula para seguir noches de once horas (19:00 - 06:00)

Nada sabemos de Alpha Centauri y Vega, la tecnología que nos ayudó a poner en marcha el primer IKS está apunto de ser nuevamente utilizada para mandar una sonda de petición de ayuda (M2P2), sonda que en el mejor de los casos tardará décadas enteras en llegar. Por lo que se sabía antes del Día E, ni Alpha Centauri ni Vega estaban amenazadas, no había naves ni de los Hijos de Ra ni de los Ki-engir cerca suyo, ni siquiera lejos, simplemente no las había. Seguramente Alpha Centauri y Vega hayan permanecido intactas y en completo desarrollo durante todos estos años, pero si es así, ¿por qué no se han puesto en contacto con nosotros?

GEN

MARCADO POR SU ORIGEN

"El hangar, estaba iluminado por grandes ventanales que filtraban la mayor parte de las nocivas radiaciones solares, la nave de descenso semejaba una sanguijuela adherida a su presa por infinidad de tubos por los que circulaban combustible, enseres y tripulantes.

Pierre circulaba por un tubo transparente, camino de la nave, los dos tripulantes que iban tras él se miraban entre sí con una sonrisa contenida, ante las torpes evoluciones de Pierre.

- Si este tipo va a ser un ejemplo del superhombre del mañana será mejor que hagan los tubos de embarque más grandes, ¿eh, Joel?

- Cállate, payaso aunque él no te oiga por esta frecuencia, seguro que nos están monitorizando desde la central, ¿quieres pasarte el resto de tu jornada, comprobando microagujeros en el casco?

Pierre miró por un momento atrás y creyó entender de qué hablaban los dos tripulantes, ser un GEN era difícil, un biennacido podía cometer errores, pero no él. A nadie le sorprende que un soldado no sea bueno pilotando una nave, o que un científico no sea capaz de maniobrar en 0G... excepto si ese soldado o científico es un GEN, el error no está permitido para alguien que es presentado a la sociedad como perfecto. Además los otros parecían congratularse en que cometiesen errores, un poco como los ciudadanos cuando ven a un político tropezar en un escalón, una demostración de que también cometen errores, la alegría del jugador suplente cuando la estrella del equipo falla su tiro.

Pierre siguió sus torpes evoluciones, hasta llegar a la esclusa y se introdujo en ella. Una vez en una sala presurizada, comenzó a quitarse el traje. Mientras el traje se desinflaba, Pierre vio su rostro en la tela metalizada, su cara se había hinchado y enrojecido en el corto trayecto sin gravedad. Los dos tripulantes se habían desecho de su traje. Uno el más pequeño, que se había presentado como el cabo Kauffman en el hangar, le sonrió condescendientemente mientras le ayudaba a conectar las válvulas de su traje a las tomas de la pared, donde el gas se comprimía de nuevo para hinchar otro traje espacial.

- No se preocupe, a todos les cuesta un poco su primera salida seria al exterior.

Gracias cabo, pero creo que debí prestar más atención en clase de supervivencia."

...

Orientación familiar y laboral en el s. XXIV, ¿qué busca para su futuro?

CAPÍTULO 5: ELECCIÓN Y DESTINO

INTRODUCCIÓN AL SISTEMA

Las reglas presentadas en este libro lo hacen con la intención de simular acciones ambientadas en un ambiente futurista, de forma realista y con caracter genérico. El sistema de reglas se divide en dos partes, la creación de Personajes y el Sistema de Juego propiamente dicho, este último es el que articula la forma de resolver situaciones de conflicto.

El Sistema de Juego se basa en asignación de puntos para la creación de la Hoja de Personaje y en el uso de un dado de veinte caras para la resolución de cualquier reto que se plantee a los Personajes.

Todas las escalas de asignación de puntos y diferentes aplicaciones de las reglas se basan en la misma progresión que encontraremos reflejada en dos tablas básicas, coste en puntos y daño (ver más adelante Escalas). Todas las tiradas y cifras que lo requieran se redondearán hacia abajo. Las tiradas de dado (Chequeos) se resuelven sacando siempre igual o menos, la diferencia entre lo que tenemos que sacar y lo que sacamos marcará lo bien o mal que hemos realizado la acción. Los modificadores positivos siempre benefician al Personaje, los negativos le perjudican (como excepción tenemos el calculo de la Iniciativa).

CREACIÓN DEL PERSONAJE

Introducción a la Creación

El Sistema de Creación de Personajes en Redención se basa en un procedimiento de asignación de puntos. Hay cuatro apartados donde asignar dichos puntos; Atributos, Trasfondos, Habilidades y Estabilidad Mental. Cada grupo tiene sus propios puntos para distribuir. Atributos: 30, Trasfondos: 30, Habilidades: 30 puntos (más los asignados por la edad, consultar tabla), Estabilidad Mental: 5.

Para la asignación de estos puntos, se utiliza la progresión ∑N+4 (ver tabla) aplicada de distintas formas. Para facilitar el proceso de creación se reproducen las tablas apropiadas para cada categoría de asignación (Atributos, Trasfondos, Habilidades, Estabilidad Mental) en su apartado correspondiente.

Aplicar la progresión ∑N+4 tiene el siguiente significado; Nivel 1 valdría 1+4=5, Nivel 2: 1+2+4=7, Nivel 3: 1+2+3+4=10 y así sucesivamente.

Mientras apliquemos el Sistema de Juego ya sea a la hora de crear Personajes o durante el juego encontraremos situaciones en las que tengamos que redondear alguna cifra, los redondeos salvo especificación en contra se hacen siempre hacia abajo.

Proceso

A la hora de comenzar a crear un Personaje lo primero que debemos hacer es formarnos una imagen mental de cómo queremos que sea. Esta imagen que nos hagamos debe de reflejar todos los aspectos de una persona corriente del mundo real; edad, aspecto físico, ocupación, personalidad, etc. Una vez tengamos claro cómo queremos que sea realmente nuestro Personaje empezaremos a pensar en la asignación de puntos.

No hay un orden obligatorio a la hora de ver por donde comenzamos a asignar puntos, sin embargo recomendamos comenzar definiendo la edad del Personaje ya que ella nos determina los puntos disponibles para gastar en Habilidades y nos puede limitar el desarrollo de algunos Atributos.

Tras haber definido la edad, deberíamos definir a que especie va a pertenecer nuestro Personaje, su coste en puntos no es muy elevado (corresponde a otro Trasfondo más) pero puede alterar los costes de asignación de las diferentes categorías de asignación así como llevar aparejada determinados Trasfondos y peculiaridades especiales (como ya se ha especificado su coste en puntos se contabiliza de igual forma que cualquier otro Trasfondo). Una vez definidas la especie y edad, lo más adecuado sería definir en primer lugar Atributos, seguir con Trasfondos, Habilidades y por último Estabilidad Mental.

Modificadores y Puntos por Edad

Edad	Puntos Habilidades	Atributos modificados
6-15	Edad*5	Máximo Nivel 4 en todos los Atributos excepto Atractivo.
16-20	Edad*5	+ 2 Niveles Atractivo (solo de aplicación en este intervalo).
21-40	Edad*4	NA.
41-60	Edad*3	- 1 Nvl Fortaleza; -1 Nvl Constitución.
61-80	Edad*2	- 1 Nvl Fortaleza; -1 Nvl Constitución; -1 Nvl Destreza; +1 Nvl Sabiduría; +1 Nvl Percepción.
81-100	Edad*1	- 1 Nvl Fortaleza; -1 Nvl Destreza; -1 Nvl Rapidez; +1 Nvl Sabiduría; +1 Nvl Voluntad.
...	...	...

Los puntos se calculan por intervalos, un Personaje con una edad de 25 años tendría: 20*5 + 5*4 = 120 puntos (total de puntos para invertir en Habilidades 30+120).

Escalas

Como ya se ha mencionado el juego funciona con valores comprendidos entre el uno y el diez para los límites humanos o normales. A lo largo de las diferentes etapas de Creación del Personaje y del Sistema de Juego en general haremos uso varias veces de la escala de coste de diferentes formas. Cuando bien por motivo de la especie escogida bien por cualquier otra causa, se habla en el texto de penalizadores (con signo negativo) o bonificadores (con signo positivo) a los niveles de las escalas significa que corremos el coste hacia abajo o hacia arriba, de forma que el N1 normal puede ahora costar como lo hacía el N4, el N2 como el N5, ..., (hemos penalizado la escala en tres niveles) o que el N7 puede costar como el N5, el N8 como el N6 (hemos bonificado la escala en dos niveles)... Este movimiento sirve para reflejar un mayor o menor coste para el mismo nivel de probabilidad. Bonificar se representará con el signo + y significará menor coste en puntos (correremos la escala hacia abajo), penalizar se representará con el signo - y significará mayor coste en puntos (correremos la escala hacia arriba). Bonificar una escala en 1 Nivel significa que el Nivel 3 nos cuesta como lo haría el Nivel 2, viendo la tabla de Escala de Costes Nvl/C_1 (∑N+4), el Nivel 3, en vez de costarnos 10 puntos, al estar bonificado en 1 Nivel, nos costaría 7 puntos.

Escala de Costes Nvl/C_1 (∑N+4)

Nivel	Coste	Suma
1	5	(1)+4
2	7	(1+2)+4
3	10	(1+2+3)+4
4	14	(1+2+3+4)+4
5	19	(1+2+3+4+5)+4
N	∑N+4	∑N+4

Sírvanse observar las escalas ya reproducidas en las tablas de Atributos y Habilidades para ver claramente que significa este punto.

Cuando bonificamos un determinado coste, el nivel mínimo a escoger es aquel para el que existe un coste en puntos. Si tenemos una bonificación, por ejemplo, de dos niveles, quiere decir que N3 nos cuesta lo que hubiera costado N1 en una situación normal, entonces, ¿cuál es el coste del N1 y el N2?, fácil, el nivel mínimo exigido en este caso concreto es N3 (excepción en el caso de Coste de Atributos que podemos escoger niveles sin coste).

A lo largo del reglamento se hará referencia a modificadores, bonificadores y penalizadores, para evitar errores y terminología engorrosa tomaremos la convención de que modificadores de símbolo positivo en Habilidades, Atributos, Trasfondos, Niveles de Dificultad, Daño, etc. siempre se interpretarán como que benefician al Personaje y modificadores de símbolo negativo siempre le perjudicarán. La única excepción a esta regla es el caso de la Iniciativa que ocurre a la inversa a partir del segundo Momento de Acción.

Traspaso de puntos

Será habitual cuando vayamos creando Personajes que nos sobren o falten puntos en las diferentes categorías de asignación, es por ello que pueden traspasarse puntos de una categoría a otra con ciertas limitaciones. No valen lo mismo los puntos de Estabilidad Mental aplicados a conseguir Habilidades, que a incrementar niveles de Atributos o aplicados a la propia Estabilidad Mental. Es por ello, por esta diferencia de valor, por lo que para traspasar puntos de una categoría a otra deberá utilizarse la tabla de Traspaso de Puntos.

Traspaso de Puntos

A \ B	Atributos	Trasfondos	Habilidades	EM
Atributos	1	*3	*4	/2
Trasfondos	/3	1	*3	/3
Habilidades	/4	/3	1	/4
EM	*2	*3	*4	1

La Tabla se lee de izquierda a derecha, la columna A representa los grupos donantes de puntos y la fila B los grupos receptores.
No son posibles los dobles traspasos (lo que significa que los grupos que reciban puntos no pueden darlos).
No hay límite a la cantidad de puntos que pueden traspasarse.
Atributos: 30, Trasfondos: 30, Habilidades 30 (más modificador por edad, consultar tabla), Estabilidad Mental: 5.

Especie

Una de las primeras opciones entre las que tendrán que escoger los Jugadores a la hora de crear sus Personajes será la de a que especie pertenecen sus Personajes.

La legislación del CET no hace ningún tipo de distinción entre sus ciudadanos, pero la realidad es que en la actualidad existen cuatro especies diferentes de seres humanos viviendo bajo el paraguas del Congreso de Emergencia Terrano; terráquea, selenita, mark y GEN.

Cuatro siglos de vida en el espacio en diferentes entornos, atmósferas y principalmente diferentes gravedades ha hecho que aquellos humanos sometidos a un entorno que no les era natural, hayan sufrido leves modificaciones con respecto a sus antepasados del planeta madre (por ejemplo, la falta de gravedad ha provocado que marks y selenitas hayan perdido masa muscular, lo que en términos de juego se refleja en perdida de Niveles en sus Atributos Fortaleza y/o Constitución).

Hay que tener en cuenta, que la pequeña evolución presentada en selenitas, marks y GENs, es una muestra de los casos más extremos, hay varios casos indefinidos sin variación con respecto a los seres humanos que clasificamos también como terranos.

La especie es considerada a efectos de juego como un Trasfondo Ventaja en el caso de terranos, marks y GENs y un Trasfondo Desventaja en el caso de los selenitas.

La información aquí expuesta puede y debe ser completada con la que aparece sobre cada raza en su lugar de origen (La Luna, Marte, Redención).

Aunque introduzcamos la elección de especie nada más comenzar la creación de Personaje, los puntos invertidos en ella corresponden a Trasfondos ya que como tales debe tratarse la elección de especie a la que pertenece el Personaje.

Un mark o un selenita pueden tener orígenes variados (eslavo, europeo, etc.), pero su conciencia como especia ha cambiado.

Selenita

La estructura ósea de quienes se han criado en gravedades bajas se encuentra menos fortalecida que la de un ser humano clásico (descalcificación generalizada), por igual motivo su sistema de riego sanguíneo está acostumbrado a bombear sangre con menos fuerza. Al no sufrir tanto la atracción de la gravedad andan más erguidos y es normal que alcancen alturas superiores a los dos metros veinte. La falta de interés por las tareas y ejercicios físicos hace que tiendan a ejercitar mucho más todo tipo de habilidades intelectuales.

La pigmentación de la piel suele ser muy clara, tirando a blanca, por la falta continua de exposición solar.

Debido a las consecuencias de la falta de gravedad en el cerebro cuando este se está formando (alteraciones agudas y permanentes en las conexiones neuronales), han perdido cierta capacidad para establecer lazos afectivos. Cuatro siglos de evolución en suelo lunar ha provocado que los Selenitas sean un pueblo con cierta tendencia al distanciamiento personal, supliendo relaciones de afectividad por teorías de comportamiento, basadas en diversas corrientes filosóficas.

Lo anterior expuesto no quiere decir que los Selenitas no tengan sentimientos, sino que sus manifestaciones afectivas son más escasas y generalmente inferiores en cantidad e intensidad a la media humana.

La falta de robustez de los Selenitas les provoca el Trasfondo Vulnerable Nivel 5 que implica una fragilidad especial ante el daño físico. Está falta de robustez les acarrea un Modificador de Acción -1 adicional por cada Nivel de Herida.

La ausencia continuada de gravedad produce, entre otras muchas consecuencias, niveles anómalos de dos hormonas; vasopresina y oxitocina. La primera mantiene el equilibrio hídrico del organismo, la segunda es importante para la conducta maternal, el parto y la lactancia. Ambas hormonas están implicadas en el establecimiento de lazos afectivos.

Las reacciones químicas del cerebro se ven afectadas, principalmente durante los primeros años de vida, por la falta continuada de gravedad.

Las consecuencias inmediatas de este informe eran claras; no más ilusiones acerca de colonizar de forma permanente el espacio, adiós a los viajes interestelares de larga duración con enormes naves generacionales, etc.

"Extracto de informe publicado en la revista 'Cerebral Cortex' (reproducido en España por el diario El Mundo del 14 de Septiembre de 2002) acerca de una investigación realizada por científicos españoles del CSIC participantes en el proyecto de la NASA Neurolab."

Estas carencias fueron subsanadas en la década de los cincuenta del s. XXI, pero durante muchos años acabaron con la esperanza de muchos soñadores con la vista fija en las estrellas...

Mark

La palabra mark deriva de marciano y desde hace ya dos siglos se utiliza para referirse a los habitantes del planeta rojo.

La sociedad marciana es sin duda la más fuerte y pujante del panorama actual del CET, su herencia de elite intelectual y el hecho que en unos pocos años la atmósfera podrá ser por fin respirable hace que tengan una conciencia colectiva a destacar.

La gravedad de Marte es aproximadamente un tercio la terrestre, la gravedad límite en la que se puede conseguir evitar la perdida de masa corporal y descalcificación de los huesos. Las apropiadas modificaciones genéticas y complejos vitamínicos diluidos en la dieta diaria durante generaciones han hecho que apenas se note la diferencia entre un mark y un terrano normal. La pigmentación de la piel de los marks es la más oscura del CET por el simple hecho que los habitantes de Marte reciben directamente la radiación solar, su altura es superior a la del terrano típico pero sin llegar a igualar la de los esbeltos selenitas.

Terrano

Entendemos como terranos aquellos que han vivido en una gravedad y condiciones generales similares a las de la Tierra. Los habitantes de Redención, gracias a la gravedad artificial del satélite y a las condiciones creadas durante la construcción del mismo son los que actualmente disfrutan de unas condiciones ambientales similares a las de la Tierra.

La mayor parte de cargos de responsabilidad están en la actualidad ocupados por un terrano, ya sea en Marte, la Luna o Redención.

En Redención y el CET en general sobreviven prácticamente herederos de todas las antiguas razas terrestres (asiáticos, eslavos, centroeuropeos, latinos, etc.) en una mezcla de culturas y razas como jamás se había dado bajo un mismo gobierno, pese a que la cultura de los que muchos llaman hijos del espacio une a todos, las diferencias de usos sociales y culturales no han conseguido borrarse con el paso de los años y siguen siendo muy palpables.

Los terranos, humanos de origen y costumbres terráqueas más que ningún otro, sienten todavía una profunda sensación de pérdida, una especie de callada melancolía y resignación, a efectos de juego se traduce en una penalizador de 1 Nivel en la Escala del Atributo Voluntad.

GEN

El Comité Mendel desarrolla GENs de acuerdo a informes obtenidos en estadísticas de población. Se crea idéntico porcentaje GEN femenino que porcentaje femenino exista entre la población no GEN, se crea idéntico porcentaje GEN con alta capacidad intelectual que lo que muestren las estadísticas del Comité Mendel acerca de la población no GEN, etc. El Comité Mendel se maneja con infinidad de estadísticas e informes, intentando hacer GENs variados y acordes a la distribución de la población, no se trata de hacer superhombres (ya se jugo a hacer de dioses y no funcionó), se trata principalmente y sobre cualquier otro motivo de paliar los efectos de la preocupante esterilidad que afecta a la población de la República Solar, se trata de mejorar un poco la raza humana dándole un empujoncito en su evolución y se trata que los GENs no se vean invitados a formar guetos por una determinada inclinación en su gestación. La clave para su integración absoluta en la sociedad es que estén integrados en todos los estratos y en todas sus categorías, en definitiva en una variedad que haga que el resto de la humanidad pueda identificarse fácilmente con ellos.

Como cualidad principal los GENs tienen un bonificador positivo de +2 Niveles en dos Atributos a su elección.

Los GENs tienen algo que les marca como GENs, no llevan ningún signo externo aparente de su condición, pero hay pequeños detalles que los marcan como tal. El material genético utilizado en su gestación, pese a que el Comité Mendel se mueve con miles de muestras tiene patrones comunes, lo que se manifiesta en rasgos depurados (puede que atractivos o no, pero lineales, firmes), ausencia de imperfecciones en la piel o el cabello, perfecta formación del cuerpo (sea más o menos robusto, bajo o alto), etc. Está condición, la propia condición de ser GEN, implica el Trasfondo Desventaja Social de Minoría a N5 por el cual el Personaje no recibe ningún punto extra para la creación de su PJ, pero que debe apuntárselo en su Hoja de Personaje.

MODIFICADORES ESPECIE

SELENITA (Trasfondo Desventaja Especie N4)

Escalas de Atributos	-2 Niveles FOR, CON, -1 Nivel CAR / +1 Nivel INT / +2 Nivel VOL.
Escalas de Características	+2 Nivel EM.
Habilidades	Movimiento en muy baja gravedad N6, Movimiento en 0G N2.
Varios	Minoría cultural N3 (fuera de la Luna), Vulnerable N5, +1 Nivel de Escala a una Habilidad relacionada con el espacio. Mod A adicional de -1/N-1 de Herida.

MARK (Trasfondo Ventaja Especie N4)

Escalas de Atributos	-1 Nivel FOR, CAR / +2 Nivel SAB.
Escalas de Características	NA.
Habilidades	Movimiento en baja gravedad N6, Movimiento en traje espacial N2, +2 Niveles de Escala a una Ciencia escogida.
Varios	NA.

TERRANO (Trasfondo Ventaja Especie N1)

Escalas de Atributos	-1 Nivel VOL
Escalas de Características	NA.
Habilidades	NA.
Varios	NA.

GEN (Trasfondo Ventaja Especie N6)

Escalas de Atributos	+2 Niveles en dos Atributos escogidos por el Jugador, puntuación máxima Nivel 13.
Escalas de Características	NA.
Habilidades	NA.
Varios	Posibilidad de coger Capacidades GEN, Estigma social N5, Capacidad GEN a N5. Mínimo Nivel 4 en todos los Atributos.

GENERAL

Habilidades	Conocimiento de lugar N3 (lugar de origen del Personaje), Cultura general N3, Idioma hablado N7, Idioma hablado N5, Lectura y escritura N5, Lectura y escritura N3, Supervivencia en base N1.
Trasfondos	Riqueza N3, Afiliación N2 (kibbutz, cooperativa, familia...).
Varios	20.000 Créditos Solares.

Los modificadores en Atributos y Características están referidos a la Escala de Coste.
Los Niveles de Habilidad representan el Nivel que el Personaje obtiene sin coste de puntos de dicha Habilidad en el momento de su creación (excepto para Personajes de menos de 14 años).
Los Trasfondos por especie no contabilizan puntos.
Lo especificado en General representa Habilidades y Trasfondos obtenidos por todos los Personajes sin coste de puntos. Dichos Niveles pueden ser incrementados incurriendo tan solo en la diferencia de coste correspondiente. Los Trasfondos y Habilidades especificados por Especie funcionan de igual forma.

Por su especial naturaleza, al Personaje GEN, le están vetados todos aquellos Trasfondos Desventajas que impliquen un defecto de nacimiento.

El Personaje GEN es el único que puede escoger Capacidades GEN.

Se recomienda escoger Personajes GEN mayores de edad y libres de la tutela del CET, edad aparente 18 años, edad real alrededor de los ocho. La edad máxima de creación de un GEN son 35 años.

Personalidad

La Personalidad del Personaje es una Característica a configurar por el Jugador según sus preferencias personales. Es una manera de indicar los valores morales y principios por los cuales se rige el Personaje a lo largo del juego. Es importante saber como debería reaccionar el PJ ante determinadas situaciones; ¿es egoísta?, ¿miente?, ¿miente solo si está realmente justificado por un bien mayor?, ¿es bondadoso?, ¿cascarrabias?, etc.

Hay algunos aspectos de la Personalidad que por las exigencias de su interpretación han sido incluidos como Trasfondos, sin embargo es necesario que cuando pensamos en el Personaje lo hagamos también en términos de su carácter, de forma que durante el transcurso de la partida tengamos claro el patrón de comportamiento habitual del PJ creado y nos ayude a hacer la interpretación más correcta posible.

El describir la Personalidad del Personaje no quiere decir que una persona que durante toda su vida ha sido lo que en un termino genérico podríamos definir como "buena" no pueda hacer un acto de maldad si se dan las circunstancias adecuadas, pero dependiendo de la Personalidad descrita le puede ser más fácil, más difícil, y tener consecuencias sobre su Estabilidad Mental.

Arquetipos

En Redención JdR el Personaje se configura libremente según los deseos del Jugador. Hay ciertas posiciones de responsabilidad y profesiones que requieren de unos conocimientos mínimos para que el Personaje pueda ejercer como tal, a continuación damos unos cuantos ejemplos para orientar tanto a Jugadores como DJ en la realización de la Hoja de Personaje. Dependiendo de la trayectoria que siga el Jugador en la creación de su Personaje, el Director de Juego podrá exigir la incorporación de determinados niveles en Atributos, Habilidades o Trasfondos que considere que dan coherencia a la Hoja de Personaje.

Los ejemplos a continuación expuestos son para Personajes básicos y típicos del cuerpo o la profesión a la que representan, Personajes que se encuentran en lo más bajo del escalafón, lo que el Jugador decida invertir de más en su Personaje debería configurar una representación de mayor altura. Hay que tener en cuenta que lo expuesto son mínimos y ejemplos muy concretos de la amplia variedad de posibilidades que pueden llegar a presentarse. Estos ejemplos se plantean como guía y ayuda para la creación de Personajes, en ningún caso se presentan como patrón fijo a seguir. El Director de Juego será de nuevo el encargado de poner orden a la hora de creación de los Personajes, de forma que no se den casos, de por ejemplo, un Piloto de Trasbordadores que no tenga niveles en Comunicaciones, Movimiento en gravedad cero o Navegación Espacial.

Inspector del Gabinete de Seguridad

Niveles mínimos en Atributos: Inteligencia 5, Sabiduría 4, Percepción 5.

Trasfondos recomendados: Deber 3, Nivel de Seguridad 2.

Habilidades recomendadas: Burocracia 3, Delincuencia 3, Indagación 4, Arma de fuego ligera 3, Seguridad 3.

Los inspectores del gabinete de seguridad son los encargados de analizar y perseguir las diferentes pruebas referentes a cualquier hecho delictivo, suelen ser agentes de campo que llevan a cabo interrogatorios, registros, etc., pero también abundan especialistas de laboratorio.

Congresista

Niveles mínimos en Atributos: Inteligencia 5, Sabiduría 5, Percepción 6, Carisma 6.

Trasfondos recomendados: Afiliación 6, Nivel de Seguridad 6, Posición 7, Sociabilidad 4, Deber 7.

Habilidades recomendadas: Burocracia 6, Etiqueta 5, Negociación 6.

El Congreso de Emergencia Terrano es un hemiciclo duro, una arena donde se discute y decide en gran parte el destino de la maltrecha humanidad de la República Solar. Los hombres y mujeres que llegan a sentarse en sus butacas han tenido que pasar por todo tipo obstáculos para alcanzar tan prestigioso objetivo.

Periodista

Niveles mínimos en Atributos: Inteligencia 4, Sabiduría 4, Percepción 5

Trasfondos recomendados: Contacto 4, Nivel de Seguridad 2

Habilidades recomendadas: Conocimiento de lugar 4, Cultura general 5, Delincuencia 2, Indagación 4, Observación 3, Comunicaciones 3.

En el s XXIV los periodistas son parecidos a sus colegas de los últimos cuatro siglos con la ventaja que la completa interdependencia de las redes de información supone para su trabajo. Existen muchos tipos de periodistas; está el periodista que desde su domicilio rastrea bases de datos, agencias de noticias, frecuencias prohibidas de la policía, contacta con los implicados vía telefónica, etc., y después realiza su artículo, o podemos tener el sabueso que se encuentra a pie de calle, husmeando en el corazón de la noticia y jugándose el pellejo en cada reportaje.

Ingeniero

Niveles mínimos en Atributos: Inteligencia 5, Sabiduría 4, Percepción 5.

Trasfondos requeridos: Creativo 3.

Habilidades recomendadas: Ciencias Matemáticas 3, Ingeniería 5, Electrónica 3, Hardware 3, Mecánica 3, Programación 3.

Los ingenieros son el alma de la República Solar, en una sociedad que tanto necesita de la tecnología para sobrevivir, los ingenieros son una pieza fundamental del engranaje que hace que todo funcione. Hay ingenieros trabajando en cualquier kibbutz u organismo oficial. Un ingeniero puede estar trabajando para el Comité I+D en una excavación arqueológica, para el Comité de Transportes como empleado de mantenimiento o incluso para los Grupos de Intervención Especial en un grupo de asalto.

Médico Forense

Niveles mínimos en Atributos: Inteligencia 4, Sabiduría 5, Destreza 5, Percepción 5

Trasfondos recomendados: Nivel de Seguridad 2, Excentricidad 2

Habilidades recomendadas: Medicina 6, Medicina especialidad Forense 4, Cultura general 4, Delincuencia 2, Observación 3, Informática 2.

Prácticamente todos los Médicos Forenses en activo del CET trabajan para el Gabinete de Seguridad. Las atribuciones de un médico forense son las de determinar las causas de la muerte o heridas de un individuo. Suelen ser individuos muy implicados con su trabajo, curiosos y analíticos por las necesidades de su profesión.

Psicólogo

Niveles mínimos en Atributos: Sabiduría 5, Inteligencia 5, Carisma 4, Percepción 5.

Trasfondos recomendados: Sociabilidad 4.

Habilidades recomendadas: Cultura general 4, Derecho 2, Medicina 1, Psicología 4, Teología 2, Discreción 4, Negociación 3.

El psicólogo típico del Congreso de Emergencia Terrano trabaja como psicoanalista, atendiendo problemas y angustias comunes de ciudadanos sometidos a demasiada presión. En la sociedad de la República Solar hay demasiado tensión y estrés y son comunes las consultas y la atención psicológica.

Existen infinidad de arquetipos, los anteriormente expuestos, tal y como ya se ha indicado, están a modo de ejemplo, existen tantas opciones como los Personajes deseen; arqueólogos del Gabinete Científico, expertos en comunicaciones, técnicos y médicos de campo, instructores, asesores externos del Gabinete de Seguridad (en física, historia, lenguas, etc.), capellanes castrenses, pilotos, artificieros, etc.

Atributos

Los atributos representan las características básicas de un ser humano. La media de un ser humano formado con normalidad está en cinco. La puntuación va de uno a diez para los humanos normales, en caso de GENs o animales podría ser incluso superior en determinadas características.

Fortaleza (For)

Nos describe la fuerza física del Personaje y el volumen de su masa muscular.

Este Atributo es indicativo del peso que puede manejar de diferentes formas el Personaje así como las diferentes penalizaciones que ello conlleve.

Carga

Para calcular el peso que un Personaje puede cargar basta multiplicar el Nivel de Fuerza por diez (en kilogramos). Podremos ver los penalizadores que de cada carga afectan al Personaje aplicando la misma tabla que utilizamos para el Estado Físico (Niveles de Herida). Los Modificadores de Acción negativos solo se aplicaran por general a actividades físicas. Si el DJ lo considera apropiado puede aplicarlos en determinados Chequeos de Acción que impliquen una especial concentración o necesidad de percepción, esto seria solo aplicable cuando el Personaje se encuentre en exceso cargado.

Un Personaje con Fuerza 7, estaría penalizado con un Modificador de Acción -1 cuando cargase con 14 kilogramos, con un -3 cuando cargase con 28, etc., como máximo podría cargar con 70 kilogramos y sufriría un Modificador de Acción de -15. (Ropa normal que lleve el Personaje no se contabiliza en este cálculo).

Constitución (Con)

La constitución nos indica la resistencia del Personaje ante enfermedades, daño físico, etc. Sirve para calcular el Nivel de Herida máximo del Personaje (Con*10).

El Nivel del Atributo Constitución nos sirve a su vez para calcular el Nivel máximo al cual puede el Personaje desarrollar las Habilidades relacionadas con la capacidad atlética del Personaje a un coste normal, por encima del Nivel de Constitución el coste será el doble del habitual.

Destreza (Des)

Refleja la habilidad corporal, la coordinación y fluidez con la que el Personaje maneja su cuerpo.

Rapidez (Rap)

Describe la celeridad con la que somos capaces de movernos, reaccionar y realizar en general tareas físicas.

Inteligencia (Int)

Nos indica nuestra inteligencia en el juego, tanto práctica como analítica, en general nos muestra nuestra capacidad de razonamiento y aprendizaje.

La Inteligencia nos marca el Nivel máximo que al que podemos obtener a coste normal los diferentes Niveles de Habilidad relacionados con actividades intelectuales. Superiores Niveles tendrán el doble de coste que el habitual.

Sabiduría (Sab)

Sirve para reflejar nuestro nivel genérico de conocimientos, nuestra capacidad para retener información, nuestro sentido común, etc.

El Atributo Sabiduría multiplicado por tres nos indica el máximo número de Habilidades en las que podemos desarrollar conocimientos. Las Habilidades desarrolladas que superen este límite se harán a un coste del doble de lo normal. Los Niveles de Habilidad básicos sin coste de puntos, o los obtenidos en función de la especie no cuentan a la hora de calcular estos límites (excepto cuando se añadan nuevos niveles).

Atractivo (Atr)

Describe la apariencia física general del Personaje, como le perciben en función de su aspecto exterior.

Carisma (Car)

El carisma nos indica el magnetismo personal, la capacidad de infundir confianza, capacidad para liderar, etc., del Personaje.

Percepción (Per)

La Percepción del Personaje nos refleja la capacidad del mismo para absorber información del entorno (no necesariamente evidente) y la rapidez con que lo hace, su intuición, su capacidad de análisis subconsciente de las cosas, etc.

Voluntad (Vol)

La Voluntad mide el nivel de convencimiento, seguridad en si mismo y motivación del Personaje en sus propias acciones y actuaciones en su vida en general. La Voluntad es un Atributo especial que nos permite realizar proezas extraordinarias, invirtiendo puntos de Voluntad podremos realizar acciones especiales (ver más adelante en el capítulo de reglas).

Atributos

Nvl	Nivel		Clasificación
	Nvl/C1	Ptos	
1	4	14*	Niños. Adultos con problemas de desarrollo y/o lesiones, deformaciones graves, etc.
2	3	10*	
3	2	7*	
4	1	5*	Adultos normales
5	0	0	
6	1	5	
7	2	7	Adultos destacados
8	3	10	
9	4	14	
10	5	19	Superdotado / Límite Humano
11	6	25	GENs, ciertos animales, máquinas, criaturas.
12	7	32	
...	...	...	

30 puntos

Nvl: Nivel, nos indica el Nivel del Atributo

Nvl/C1: Nivel/Coste nos indica el Nivel de Coste a efectos de cálculo. **Nivel 1 cuesta ∑N+4:** 1+4, Nivel 2: 1+2+4, etc., la suma de esta operación viene reflejada en Ptos (Puntos)

Si tuviéramos una escala bonificada en 1 Nivel, Nivel 8 nos costaría como Nivel 7.

Subir y bajar Nivel en Atributos

Los Niveles en Atributos pueden descender de forma temporal o permanente a lo largo del juego. Hay múltiples motivos naturales por lo cual esto puede ocurrir: lesiones, enfermedades, el paso de los años en una campaña de larga duración, etc. Una vez perdido algún Nivel, el Nivel Temporal pasa a ser a todos los efectos el Nivel de juego. Sin embargo, estos niveles perdidos pueden recuperarse, bien por tratamientos médicos, reposo, intervenciones médicas, etc.

El caso del Atributo Voluntad, muchas veces relacionado con la Estabilidad Mental, requiere un tratamiento a parte y tiene su propio apartado, más adelante, en el capítulo de Sistema de Juego.

Atributos mínimos

Atributos con bajo Nivel (tres o inferior) pueden ser incompatibles con un Personaje coherente con el entorno de juego. Recomendamos a Jugadores y Director de Juego que exploren con cuidado los extremos a la hora de crear Personajes. Las puntuaciones bajas en Atributos se plantean principalmente para el caso que queramos jugar o interpretar un PNJ niño. Los selenitas, que tienen penalizadores de escala de -2 en varios Atributos son una excepción a esta regla.

Ejemplo de mínimos: un adulto con Atributo Atractivo 1 sería una persona completamente monstruosa, quizá con el cuerpo totalmente recubierto por las marcas de quemaduras ácidas o víctima de una exposición continuada a algún tipo de radiactividad. Si al mismo tiempo le ponemos Constitución 2 tendríamos probablemente alguien que se encuentra gravemente enfermo, quizá en estado terminal postrado en cama consecuencia de las mismas heridas que le han provocado su Atractivo Atributo 1. Todo lo anterior no tiene porque evitar que esta persona tenga una mente brillante y sea capaz de colaborar con los Personajes a través de un comunicador, ver lo que hacen los mismos a través de la cámara incorporada que lleva uno de ellos, etc. (En este caso sería incompatible el Trasfondo Aspecto Físico Marcado ya que va implícito en los Atributos). Insistimos que aunque a lo mejor en determinados momentos de una campaña puede ser interesante explorar posibilidades con un Personaje de estas características, exigirá de un esfuerzo extra tanto por parte del DJ como del Jugador para una correcta interpretación.

Interpretando Niveles

Es importante aplicar el sentido común a la interpretación de los diferentes Niveles ya sean de Atributos, Habilidad o Trasfondos.

Un Jugador que decida tener un Personaje adulto con Destreza 4 deberá interpretarlo como algo torpón, tendente a tropezar a dejar caer las cosas, etc.

En determinados Trasfondos y asignaturas 'académicas' obviamente hay establecidos unos mínimos que indican la cualificación profesional, en Pericias o Destrezas es más difícil establecer medidas generales.

Tomemos como ejemplo la Pericia Delincuencia o Trasfondo Contacto (que en determinados casos podrían cruzarse). Un Nivel 1 en el Trasfondo podría significar que conocemos alguien que trafica a nivel personal con un tipo de droga blanda (como el alcohol) o algunos derivados químicos no especialmente perseguidos por las autoridades, realmente no es un gran contacto. Sin embargo un Nivel 10 implicaría que o bien estamos metidos hasta el cuello en una organización criminal o bien somos un agente del Gabinete de Seguridad con acceso a todo tipo de información, etc. En el caso de la Pericia Delincuencia, para encontrar alguien que trafícase en las condiciones descritas, pese a nuestro escaso Nivel en Delincuencia, el DJ podría aplicar una Dificultad Fácil, abriéndonos la puerta en gran medida a la consecución de la acción.

Parece obvio que es un tema que en algunos casos puede estar claro y en otros no tanto, con lo que queda al buen criterio del DJ interpretar los diferentes Niveles de forma coherente según considere oportuno.

Trasfondos

Los Trasfondos son características para personalizar física y mentalmente al Personaje sin adentrarnos en lo que sabe o no sabe hacer. En muchas ocasiones los Trasfondos tienen que ver con el pasado del Personaje, en otros con habilidades innatas, etc.

Los clasificamos a través de Ventajas y Desventajas ya que pueden ser positivos o negativos. Nos sirven para hacer nuestro Personaje más completo y dotarle de una personalidad única. En la mayoría de los casos la elección de un determinado Trasfondo implica definir la personalidad del Personaje, obviamente deberá tener sus consecuencias de cara a la interpretación del mismo.

En muchos casos, la elección de cierto Trasfondo llevará aparejada la necesidad de escoger otro relacionado. Si elegimos para nuestro Personaje la Desventaja Mental de Remordimientos por un asesinato que cometió de forma accidental pero que nunca salió a la luz, obviamente nos veremos obligados a escoger también la Desventaja Mental Secreto.

El Límite indica la cantidad de veces que se puede escoger determinado Trasfondo para tu Personaje. En la mayor parte de Trasfondos se ha considerado un Límite de 1, pero hay algunos Trasfondos (Ej.: Contacto) que son susceptibles de ser incluidos en la Hoja del Personaje mayor número de veces, ya sea por las posibilidades de especialización o por la propia generalidad del Trasfondo.

El Nivel indica los diferentes grados de Trasfondos a los cuales es posible incluirlos en la Hoja de Personaje. Los diferentes niveles aparecen indicados con varios números en el caso que sea posible o con todos si se puede escoger cualquier Nivel.

El sentido común y la coherencia del Personaje deben primar a la hora de configurar nuestro Personaje, de forma que cada Trasfondo esté plenamente justificado, el Director de Juego tendrá siempre la última palabra a la hora de aceptar y configurar el significado último de cada Trasfondo. Es importante no duplicar los beneficios o perjuicios asociados a cada Trasfondo, por ejemplo, si un Personaje tiene una pierna artificial, Trasfondo Desventaja Física Miembro artificial, no puede beneficiarse también de Aspecto físico marcado, ya que ello va implícito en el Trasfondo Miembro Artificial.

Tabla de Coste Habilidades y Trasfondos

Nivel	(Nvl/C1)	Puntos	Nota
1	1	5	NA
2	2	7	NA
3	3	10	NA
4	4	14	NA
5	5	19	NA
6	6	25	NA
7	7	32	NA
8	8	40	NA
9	9	49	NA
10	10	59	NA
11	11	70	En un 99% de los casos solo GENs
12	12	82	NA
13	13	95	NA

Habilidades 30 puntos (más modificador por edad). Trasfondos 30 puntos.

Ventajas

Ventajas Físicas

Acostumbrado a la carga

Límite: 1

Nivel: 2, 4, 6

A través de esta Ventaja el Personaje puede cargar con mayor cantidad de peso sufriendo menores penalizadores. Se le supone un individuo acostumbrado a trasladar y a trabajar con grandes pesos. A Nivel 2 el Personaje aguanta los efectos de la carga como si tuviese un Nivel más en su Atributo, a Nivel 4 con 2 Niveles y a Nivel 6 con tres niveles.

Aguante

Límite: 2

Nivel: 3, 6

Mediante esta Ventaja el Personaje posee una especial capacidad para resistir un determinado tipo de efecto adverso. Puede disponer de un hígado de acero a prueba de litros y litros de alcohol, una especial tolerancia al hambre o la sed, una inusual resistencia a contener la respiración, etc.

A Nivel 3 el Personaje disfruta de un Modificador de Acción +1 a los Chequeos relacionados. A Nivel 6 el Personaje puede decidir entre aplicar un Modificador de Acción +3 o reducir en 1 Nivel el Nivel de Dificultad de la Acción.

Ambidiestro

Límite: 1

Nivel: 6

El Personaje tiene la capacidad de utilizar ambas manos con igual habilidad. Maneja indistintamente la mano izquierda que la derecha. El personaje no recibirá penalizaciones por el uso de una mano u otra en cualquier Habilidad. Está demostrado que las personas ambidiestras nunca llegan a ser tan hábiles como las diestras o las zurdas con lo que los personajes ambidiestros podrán alcanzar como máximo Nivel 7 en cualquier Habilidad relacionada.

Los Personajes Ambidiestros sufrirán 1 Nivel menos de penalización que el que corresponda por realizar Acciones Múltiples.

Curación rápida

Límite: 1

Nivel: 6

El trasfondo de Curación rápida implica que el Personaje tiene una constitución especialmente resistente ante enfermedades, lesiones y heridas. Ante un proceso de rehabilitación o cura médica reaccionará con rapidez, recuperándose en la mitad del tiempo normalmente necesario.

Infatigable

Límite: 1

Nivel: 3, 6

El personaje es especialmente resistente al cansancio, puede ser por una constitución especial o por años de duro entrenamiento, ante esfuerzos físicos resistirá y aguantará destacando entre el resto.

Con Nivel 3 el Personaje se fatigará como si tuviera 1 Nivel adicional en su Atributo de Constitución, con Nivel 6 se fatigará como si tuviera 3 Niveles adicionales.

Resistencia al dolor

Límite: 1

Nivel: 6

El Personaje con este trasfondo evidencia una especial resistencia al daño físico, pudiendo aguantar extremos de sufrimiento impensables para otros.

Con Nivel 6 el Personaje sufre los Modificadores de Acción negativos asociados a los Niveles de Herida como si fueran un nivel inferior durante un número de Turnos igual al valor de su Atributo Constitución.

Sentido agudo

Límite: 1

Nivel: 3, 5

El Trasfondo Sentido agudo puede referirse a cualquier de los cinco sentidos (tacto, olfato, gusto, vista y oído) en el que el Personaje disfrutará de una sensibilidad especial.

A Nivel 3 el sentido en cuestión mejora su percepción en un 15%, a Nivel 5 en un 30%.

Sueño ligero

Límite: 1

Nivel: 3, 5

Mediante esta Ventaja el Personaje tendrá una especial sensibilidad para percibir acciones que se desarrollen estando él dormido. El Personaje podrá realizar el Chequeo de Percepción correspondiente con un Modificador de Acción +1 a Nivel 4 y +3 a Nivel 6.

El Personaje con esta Ventaja necesitará también de menos horas de sueño para encontrarse en plena forma, con Nivel 3 necesitará 6 horas de sueño, con Nivel 5 necesitará tan solo 4 horas.

Habilidad atlética nata

Límite: 2

Nivel: 3, 5

El personaje ha nacido con una especial predisposición física que puede manifestarse de diferentes maneras (velocista nato, corredor de fondo, facilidad para algún deporte en concreto, etc.).

Con Nivel 3 el Personaje tendrá un Modificador de Acción +1 al Chequeo Asociado, con Nivel 5 Modificador de Acción +3.

Ventajas Materiales

Artefacto

Límite: 1

Nivel: 8

Por algún motivo fortuito o no, el personaje tiene en su poder algo realmente valioso e inédito. Puede ser un Goya, una muestra de artesanía con siglos de antigüedad, un elemento tecnológico de antes del Día E irremplazable por la tecnología actual o incluso una muestra de tecnología alienígena. En cualquier caso la posesión del artefacto deberá ser justificada en consecuencia y en la mayor parte de los casos deberá llevar aparejada el Trasfondo de Secreto.

Posesión

Límite: 2

Nivel: 3, 5, 7

El personaje posee bienes materiales de importancia, pueden ser terrenos en Marte propiedad de la familia, los derechos sobre una patente, etc. Algo llamativo pero dentro de la normalidad.

Riqueza

Límite: 1

Nivel: Todos

Este Trasfondo muestra la cantidad de créditos solares que tiene el Personaje ahorrados en función del Nivel escogido. En caso de pertenecer a un kibbutz concreto el importe podría significar la riqueza ahorrada disponible que le permite manejar su comunidad.

El cálculo del salario mensual que recibe el Personaje se realiza de igual forma, pero habrá que justificar adecuadamente dicho salario. La renumeración estándar suele ser de Nivel 3, que es a su vez la ofrecida como base durante el servicio militar o civil.

RIQUEZA

Nvl de Trasfondo	Fórmula	Créditos Solares
1	1*10.000	10.000
2	3*10.000	30.000
3	6*10.000	60.000
4	10*10.000	100.000
5	15*10.000	150.000
6	21*10.000	210.000
...	...	...

El desarrollo del cálculo de la fórmula sigue el ΣN utilizado anteriormente. Ejemplo: Nivel 3 = 3 + 2 + 1 = 6

Lo más normal es que los Personajes pertenezcan a algún kibbutz, este kibbutz puede dedicarse a una tarea determinada y funcionar como una entidad productora o prestante de un servicio (kibbutz dedicado a la construcción de ordenadores, a la gestión de una piscifactoría, un pequeño restaurante, etc.) o simplemente compartir vivienda y recursos a modo de lo que antiguamente era una familia estándar. Un Personaje que pertenezca a un kibbutz entregará entre un 30% y un 60% de su sueldo al mismo, a cambio de ello tendrá comida, alojamiento y un lugar que llamar hogar.

Ventajas Mentales

Acostumbrado a lo Horrible

Límite: 2

Nivel: 6

Este Trasfondo implica una experiencia pasada del Personaje que le ha marcado, pudo haber sobrevivido a un terrible accidente espacial, a un ataque terrorista con docenas de muertos, etc. El Jugador tendrá que elegir a que situación específica está acostumbrado su Personaje y dar una explicación coherente para ello. Cuando el Personaje se vea envuelto en situaciones similares no será necesario que haga Chequeo de Estabilidad Mental.

Alerta

Límite: 1

Nivel: 3, 5

Personajes con este trasfondo se encuentran constantemente atentos ante lo impensado. A N3 el Personaje dispone de un Modificador de Acción +1 en sus Chequeos de Sorpresa y Percepción ante lo imprevisto, a N5 un Modificador de Acción +3.

Curioso

Límite: 1

Nivel: 5

El Personaje con este Trasfondo tiene una especial inquietud ante cualquier hecho que le rodea, tendiendo a averiguar la causa y motivo de aquello que acontece en su entorno. El DJ deberá dejar al Personaje realizar un Chequeo de Percepción para reflejar la curiosidad del Personaje.

Creativo

Límite: 1

Nivel: 3, 5

Mediante este Trasfondo el Personaje disfruta de una capacidad innata para aportar nuevas ideas, dar diferentes enfoques, imaginar soluciones diferentes a las habitualmente comunes. El Personaje tendrá un Modificador de Acción +1 a N3 cuando se trate de aportar soluciones a diferentes problemas, en general, todas aquellas actividades que impliquen ciertas dosis de creatividad (por ejemplo, mediar en un conflicto diplomático), +3 a Nivel 5.

Facilidad lingüística

Límite: 1

Nivel: 4, 6

Con esta Ventaja el Personaje tendrá una especial sensibilidad para los idiomas, teniendo una capacidad superior para el aprendizaje de los mismos o el análisis de textos o conversaciones con una complejidad especial (ruidos, borrones, etc.). El Personaje con Facilidad Lingüística 4 reducirá en 1 Nivel la escala de coste de Habilidad en Idiomas y tendrá un Modificador de Acción +1 a los Chequeos asociados. Con Nivel 6 reducirá en 2 Niveles la escala y tendrá un Modificador de Acción +2.

Impávido

Límite: 1

Nivel: 4, 6

El Trasfondo Impávido viene a reflejar la frialdad del personaje ante acciones y eventos que ocurran a su alrededor. Manteniendo la calma con facilidad y siendo difícil asustarle.

Los Personajes con este Trasfondo a Nivel 4 disfrutaran de un Modificador de Acción +2 en situaciones que requieran permanecer tranquilos (en general en cualquier Chequeo de Estabilidad Mental). A Nivel 6 disfrutarán de un Modificador de Acción +3 y podrán disminuir en 1 Nivel los efectos de un fracaso en el Chequeo de Estabilidad Mental.

Intimidación

Límite: 1

Nivel: 3, 5, 7

La Ventaja intimidación permite al Personaje imponerse en cierta medida en sus conversaciones, amedrentando a sus interlocutores. Esto puede trasmitirse a través de un vocabulario físico adecuado, un cierto tipo de mirada o tono de voz, etc. El Personaje disfrutará de un Modificador de Acción +1 a Nivel 3, +3 a Nivel 5 y + 5 a Nivel 7 en situaciones en que se pueda aplicar la Intimidación al Chequeo de Habilidad.

Memoria fotográfica

Límite: 1

Nivel: 6

El Personaje con este Trasfondo dispone de una mente privilegiada capaz de retener con solo mirar detalles, situaciones, etc. El Director de Juego deberá permitir al Personaje un Chequeo de Percepción/Inteligencia con los Modificadores de Acción adecuados si el desarrollo del juego requiere recordar algo dicho o visto por los Personajes. En caso de permitir el Chequeo a todos los Personajes, el Personaje con memoria fotográfica realizará el Chequeo con un bonificador de 2 Niveles de Dificultad.

Multipotencialidad

Límite: 1
Nivel: 7

Mediante el Trasfondo Multipotencialidad el Personaje será capaz de coordinar dos acciones de dificultad media al mismo tiempo sin penalizaciones. Por ejemplo puede estar charlando amigablemente y manteniendo una conversación fluida de contenido científico y al mismo tiempo estar escuchando con total atención otra conversación en la mesa de al lado. En general puede estar llevando a cabo dos acciones de dificultad media sin penalizaciones siempre y cuando el DJ lo considere viable. A efectos de Acciones múltiples el Personaje disminuye en 2 Niveles la dificultad de las mismas.

Orientación

Límite: 1
Nivel: 6

Este Trasfondo indica que el Personaje posee una especial sensibilidad para localizar siempre la dirección adecuada. Sabrá interpretar con facilidad un mapa, guiarse con mayor exactitud con una brújula, etc. +3 ModA a los Chequeos relacionados.

Percepción innata

Límite: 1
Nivel: 4, 6

La Percepción Mental y Sensorial del Personaje está desarrollada por encima de la media, con una capacidad de codificación de información superior. Mediante este Trasfondo el Personaje recibirá bonificaciones en situaciones que requieran su atención o capacidad de observación, +1 a Nivel 4, +3 a Nivel 6.

Reacción rápida

Límite: 1
Nivel: 3, 5

Esta Ventaja implica que el Personaje reacciona con rapidez ante las diferentes situaciones que se vayan presentando. Actuará con mayor prontitud ante sorpresas del tipo que sean, tendrá mayor capacidad de reacción ante los imprevistos, etc.

El Personaje con este Trasfondo verá aumentada su Característica Reacción en +1 a Nivel 3 y +2 a Nivel 5.

Ventajas Sociales

Las Ventajas Sociales que impliquen conocimiento de personas concretas, pertenencia a organizaciones, etc., deberán ir perfectamente especificadas. En el, por ejemplo, caso de Contacto es obvio que desde la creación de la Hoja de Personaje se deberá incluir quien o quienes son los contactos del Personaje.

Hay algunos que pueden parecer difusos y si el DJ o el Jugador encuentran una explicación adecuada no debería ser problema dejarlo abierto. Ejemplo de esto último es Aliado, supongamos un antiguo amigo de familia que nunca conocimos y que de pronto aparece de forma fortuita y está en posición de sacarnos las castañas del fuego. No se debe, sin embargo, abusar de esta situación.

Afiliación

Límite: 2
Nivel: Todos

El Personaje es miembro de alguna agrupación relevante para el transcurso del juego, puede que con acceso a recursos especiales (kibbutz, cooperativa, ...). Puede ser también miembro de algún tipo de sociedad, grupo de estudios, etc., a parte de su entorno familiar. El Nivel de Trasfondo escogido marca la importancia del grupo al que pertenece.

Ejemplos de Afiliación

Afiliación	Nivel
Kibbutzs	
Mileto	6
Beagle	7
Maus	4
Abraham	4
Home of the Brave	3
Delfos	NA
Facciones politicas	
Movimiento Nueva Humanidad	2
Iglesia del Tercer Testamento	2
Coalición Ares	2
Coalición Redención	4
Naciones Unidas	2
Salto Adelante	2
Hermandad de Horus	3

Los Niveles de Afiliación de kibbutzs y organizaciones ya existentes dependen en gran medida de su reputación e influencia sobre la situación social actual de la República Solar. Los recursos y ventajas que podamos obtener de nuestra Afiliación en situaciones ajenas al trabajo o eventos no relacionados directamente con dicha Afiliación dependerán en gran medida de la Posición que ocupemos dentro de dicha Afiliación.

Aliado

Límite: 3
Nivel: Todos

Mediante este Trasfondo el Personaje conoce alguien que podría prestarle ayuda en momentos de dificultad. Esta persona compartiría las mismas motivaciones y objetivos que el Personaje y estará predispuesta a prestarle su ayuda. El Nivel de Trasfondo escogido indica la capacidad de este Aliado.

Contacto

Límite: 5
Nivel: Todos

El Trasfondo Contacto implica que el Personaje conoce alguna persona que podría facilitarle información o ayuda dentro de algún puesto o sector concreto. Podría ser un miembro conocido del gobierno o un funcionario del espaciopuerto. El Contacto conoce al Jugador y le atenderá pero no tiene porque prestarle su ayuda. El Nivel de Trasfondo escogido indica la validez del Contacto. Bonificador +2 Niveles de Escala.

Discípulo

Límite: 3
Nivel: 5, 7

El Personaje tiene la compañía de un individuo que quiere seguir sus pasos, por algún motivo este PNJ cree que tiene algo que aprender del Personaje en Cuestión. Por norma general la Hoja de Personaje debería ser coherente con el Trasfondo Discípulo dando un motivo valido para el mismo. Por norma general el Discípulo será leal a su maestro y el maestro deberá dedicar un determinado tiempo al Discípulo.

Favor

Límite: 3
Nivel: 4, 6, 8

De alguna forma al Personaje le deben algo. Puede venir por cuestiones familiares, de kibbutz, etc., pero hay alguien que está en deuda con el Personaje. Dependiendo el Nivel escogido el Favor será de mayor o menor importancia. Bonificador de +1 Nivel de Escala.

Influencia

Límite: 5
Nivel: 4, 7

Por motivos no necesariamente de poder real, el Jugador dispone de la capacidad de influir en una u otra dirección la dirección de acción de algún tipo de colectivo. Puede ser un kibbutz, un pequeño partido político, etc.

Linaje

Límite: 1
Nivel: 4, 7, 10

Esta Ventaja implica que los ancestros del Personaje son de sangre noble. Puede que tenga un sencillo cargo nobiliario o que descienda de una casa real y pueda incluso disponer de seguidores. Un Nivel 4 significará que apenas se tiene más que un apellido ilustre, un Nivel 10 puede significar que somos los herederos directos de una antigua casa real europea.

Mentor

Límite: 1
Nivel: Todos

Este Trasfondo es el contrario de Discípulo. El Personaje dispone de un maestro que le está formando en alguna dirección. Puede ser un mentor o patrón con tintes políticos, académicos o económicos. A partir de Nivel 4 tendrá cierto afecto por el Personaje. El Nivel del Trasfondo indica, obviamente, la validez de este Mentor.

Nivel de Seguridad

Límite: 1
Nivel: 2, 4, 6, 8, 10

Este Trasfondo nos indica el Nivel de Seguridad que tiene el Personaje, su nivel de acceso a información clasificada, organismos oficiales restringidos, etc. Cada Nivel de Trasfondo representa su equivalente Nivel de Seguridad (N2 = 1, N4 = 2, ..., N10 = 5). Hay que tener en cuenta que el Trasfondo Posición no lleva necesariamente aparejado un Nivel de Seguridad ni viceversa. Cada Nivel de Seguridad del que disponga un Personaje deberá ser justificado adecuadamente.

A partir de Nivel de Seguridad 4 el Personaje podrá estar autorizado, si el Director de Juego lo considera pertinente, a portar algún tipo de arma. Personajes cuya profesión lo justifique (inspector de seguridad) no necesitan coger Nivel de Seguridad 4 para poder portar armas.

Posición

Límite: 2
Nivel: Todos

El Personaje con este Trasfondo se encuentra en una posición de responsabilidad. Puede ser la cabeza de su kibbutz, miembro de un partido político, funcionario en algún gabinete, oficial del Gabinete de Seguridad o congresista (Nivel 7). Nivel 9 representaría a un alto cargo de algún gabinete, quizá la mano derecha de un delegado, pero nunca el propio delegado.

Un Personaje que escoja el Trasfondo de congresista está obligado a escoger también el Trasfondo de Nivel de Seguridad 7, ya que como ya se ha mencionado, el Trasfondo Posición no lleva aparejado obligatoriamente un Nivel de Seguridad. El Líder de un Kibbutz más o menos importante, por ejemplo, podría ser una Posición 7 y no tendría por que tener un Nivel de Seguridad mayor que 1.

Reputación

Límite: 1
Nivel: Todos

El Personaje es reconocido de forma positiva en ciertos círculos. Puede ser en el gremio de estibadores o un héroe local.

Sociabilidad

Límite: 1
Nivel: 4

Mediante este Trasfondo el Personaje tiene una capacidad especial para caer bien y relacionarse con individuos de todo tipo de colectivos. En su primera intervención con sujetos desconocidos, el Personaje disfrutará de un Modificador de Acción +2 a los Chequeos relacionados. Después del primer contacto dependerá de las acciones realizadas, si no han influido negativamente, el Personaje seguirá disfrutando del Modificador de Acción +2.

Titulación

Límite: NA
Nivel: Todos

El Trasfondo Titulación implica un reconocimiento oficial de una Habilidad concreta. Ejemplo de ello es el permiso oficial de conducir un determinado tipo de vehículo, para lo que se requiere, a parte de Nivel de Habilidad 4 en ese determinado tipo de vehículo un Nivel en Titulación de 2.

Especie

GEN

Límite: NA
Nivel: 6

El PJ ha sido gestado como GEN. Ver apartado Especies.

Mark

Límite: NA
Nivel: 4

El Personaje es originario de Marte, ha nacido en el Planeta Rojo y ha pasado la mayor parte de su vida allí. Ver apartado Especies para más información.

Terrano

Límite: NA
Nivel: 1

El Personaje es originario de Redención u otra estación con gravedad artificial 1G en casos especiales puede ser incluso un refugiado de la Tierra si se justifica adecuadamente. Ver apartado de Especies para más información.

Desventajas

Las Desventajas están pensadas e introducidas en el juego como aspectos del Personaje que conllevan una carga para el Personaje y una interpretación difícil para el Jugador, lo que hace que aporten más puntos a invertir en otros Trasfondos o Habilidades para compensar. Este es el espíritu de las reglas y como tal, sobre el, es el Director de Juego quien tiene la última palabra acerca de si determinada Desventaja puede o no puede ser incluida en la Hoja de Personaje. La Desventaja tiene que llevar acompañada la obligación de una interpretación y de unas limitaciones concretas, no ser un mero apunte para lograr más puntos que invertir en la creación del Personaje, si no es así, no deberá ser permitida.

Hay muchas Desventajas que pueden estar relacionadas; un Personaje Intolerante, puede al mismo tiempo ser Obsesivo, es por esto que es muy importante que cuando Jugador y Director de Juego se pongan de acuerdo

en la historia del Personaje que justifica los Trasfondos escogidos esta encaje adecuadamente con dichos Trasfondos.

Ejemplo: un Personaje obsesionado con una supuesta revelación divina, puede ser intolerante hacia otros credos religiosos, estar obsesionado con la expansión de lo que el considera su fe verdadera y vivir atormentado por lo que el cree que significa ese secreto...

Desventajas Físicas

Aspecto físico marcado

Límite: 1

Nivel: Todos

El Personaje tiene marcado su cuerpo con algo que bien la moderna cirugía no ha podido arreglar y por lo que será fácilmente reconocido o bien llevado por voluntad propia. Cicatrices, un gran tatuaje en el rostro, etc. Hasta Nivel 6 el Aspecto físico marcado podrá consistir en alteraciones no visibles en una persona vestida, a partir de N7 se marcará en el rostro. Por cada dos niveles de Aspecto físico marcado, el Atractivo del Personaje descenderá en 1 Nivel (siempre que esté a la vista).

Corto de vista

Límite: 1

Nivel: Todos

El Personaje necesita de medios artificiales para ver correctamente. Sin la utilización de estos medios los Modificadores de Acción relacionados tendrán un Modificador de Acción negativo equivalente al nivel del Trasfondo. Por cada nivel de Corto de vista, la Percepción del Personaje descenderá en 1 Nivel (siempre y cuando no utilice los medios artificiales de visión adecuados). Corto de vista Nivel 10 implica que el Personaje está completamente ciego.

El mantenimiento de los medios artificiales citados requiere una inversión de tiempo diaria de dos minutos por cada Nivel de Trasfondo (con el equipo adecuado), de no cumplirse este mantenimiento el Personaje sufrirá un Modificador de Acción negativo de -1 en Chequeos relacionados por cada día que pase sin mantenimiento hasta llegar al Nivel de Trasfondo.

Curación lenta

Límite: 1

Nivel: 3, 5, 7, 9

Esta Desventaja implica una recuperación lenta ante daño sufrido por el Personaje ya sean enfermedades, infecciones o heridas. A Nivel 3, el Personaje tardará un 25% más de tiempo en recuperarse, a Nivel 5 un 50%, a Nivel 7 un 75% y a Nivel 9 un 100%.

Dormilón

Límite: 1

Nivel: 4

El Personaje afectado por esta Desventaja necesita más tiempo que la media para descansar y tendrá un sueño más profundo. Para descansar completamente el Personaje necesitará 10 horas de sueño. Así mismo recibirá un Modificador de Acción -2 a los Chequeos relacionados con despertarse o percibir algo mientras duerme.

Miembro artificial

Límite: 1

Nivel: 5

El Personaje tiene alguna extremidad mutilada u órgano que ha sido sustituido de forma artificial. Puede ser un brazo, una mano, los ojos, el oído, etc. Esta sustitución es claramente visible y requiere de cierto mantenimiento sin el cual el Personaje verá penalizado el nivel del Atributo asociado.

El mantenimiento de los medios artificiales citados requiere una inversión de tiempo diaria de dos minutos por cada Nivel de Trasfondo (con el equipo adecuado), de no cumplirse este mantenimiento el Personaje sufrirá un Modificador de Acción negativo de -1 en Chequeos relacionados por cada día que pase sin mantenimiento hasta llegar al Nivel de Trasfondo.

Problema médico

Límite: 1

Nivel: Todos.

Esta Desventaja implica que el Personaje se ve afectado por alguna enfermedad crónica de algún tipo que requiere un tratamiento y cuidado regular. Director de Juego y Jugadores deberán ponerse de acuerdo acerca de la naturaleza exacta de la enfermedad así como del tratamiento que lleva a aparejado. En caso que el Personaje no cumpla con el citado tratamiento deberá penalizársele bien con la disminución de Atributos asociados a su enfermedad, bien con la aparición de Heridas. Cuanto mayor sea el nivel del Trasfondo mayores tendrán que ser las obligaciones que conlleve y las consecuencias de incumplir las citadas obligaciones. A partir de Nivel 6 se requiere la visita al hospital una vez al día, Nivel 8 hospitalización continua y con Nivel 10 el Personaje se encuentra desahuciado.

Sordera

Límite: 1

Nivel: Todos

El Personaje aquejado de Sordera tendrá problemas auditivos, quizá solucionados por algún medio artificial, quizá no, el Personaje tendrá que cuidar de ese medio para no sufrir las penalizaciones asociadas a su Desventaja. La sordera puede ser corregida hasta Nivel 6, a partir de ahí suponemos el daño no reparable. Por cada Nivel el Personaje sufrirá un Modificador de Acción negativo en igual cuantía.

Tartamudo

Límite: 1

Nivel: 4

Mediante esta Desventaja el Personaje tendrá evidentes problemas de comunicación y socialización por su problema en vocalizar correctamente. El Personaje afectado de tartamudez sufrirá un Modificador de Acción -2 en los Chequeos asociados.

Vulnerable

Límite: 1

Nivel: 1, 3, 5, 7

El Personaje puede ser mediante este Trasfondo afectado de diferentes maneras, puede tener una extraña alergia, ser especialmente sensible al dolor, etc. Nivel 1 consistiría en tener pequeños problemas de acné, a Nivel 5 los Modificadores de Acción asociados a Heridas nos afectaría como si fuesen de 1 Nivel superior. Este Trasfondo no se encuentra siempre activo pero cuando lo está el Personaje sufre Modificadores de Acción de -1, -2, -3 y -4 según el nivel de Trasfondo y la manifestación escogida.

Desventajas Materiales

Deudas

Límite: 1

Nivel: Todos.

Las Deudas implican un compromiso de pago que se debe cumplir y que en caso contrario no se está exento de consecuencias. Pueden ser deudas por un negocio fallido, de juego o más peligroso con alguna mafia. Las Deudas exigen un compromiso de pago en un plazo de tiempo determinado, a partir de Nivel 3 las Deudas serán consecuencia de algún asunto turbio.

Nivel económico cero

Límite: 1

Nivel: 4

La indigencia en la República Solar no existe salvo por desequilibrios mentales de la persona afectada. Con Nivel económico cero se denomina aquellos que viven día a día con los recursos mínimos que proporciona el CET, bien no disponen, bien vive en un diminuto kibbutz con escasos recursos y sobrevive con lo justo. En general pues estas personas viven en albergues del CET y funcionan con lo que el CET les ingresa día a día en su Tarjeta de Acreditación Personal a modo de cartilla de racionamiento.

Desventajas Mentales

Cada Nivel que el Personaje posea en Desventajas Mentales, reduce el Nivel máximo de Estabilidad Mental en igual cuantía.

Aprensivo

Límite: 1

Nivel: 3, 5

Mediante este trasfondo el Personaje tendrá miedo de enfrentarse a nuevas situaciones, dudando o rechazando los nuevos caminos o posibilidades que se presenten. Dependiendo el Nivel al que se escoja el Trasfondo puede decidirse una aprehensión concreta de menor importancia. El Personaje debe decidir durante la creación del Personaje concretamente a que es aprehensivo. A Nivel 3 el Personaje tendrá un Modificador de Acción negativo de -1, de -3 a Nivel 5.

Argumentativo

Límite: 1

Nivel: 4

Este Personaje no estará conforme con ninguna situación, discute todo y tiene problemas para aceptar las normas. El Personaje tendrá tendencia a discutir y deberá interpretar adecuadamente este situación, esto no quiere decir que nunca esté de acuerdo con nada, si no que no será capaz de mantener la boca cerrada sin mostrar su parecer. El Personaje Argumentativo sufrirá un Modificador de Acción -2 en los Chequeos relacionados.

Arrogante

Límite: 1

Nivel: 4

Mediante este Trasfondo el Personaje se siente por encima de los demás, es presuntuoso y actuará como tal. El Personaje Arrogante sufrirá un Modificador de Acción -2 en los Chequeos relacionados.

Atormentado

Límite: 1

Nivel: Todos.

El Personaje vive bajo los recuerdos de alguna triste circunstancia o decisión del pasado. Esta situación le acarreará síntomas de infelicidad e inseguridad, le ocasionaran dudas a la hora de tener que tomar nuevas decisiones que pudieran estar relacionadas, etc. La culpa del incidente no fue suya. Cuanto mayor sea el nivel del Trasfondo, más presente tendrá el Personaje la causa de su tormento, provocándole pesadillas, crisis nerviosas, etc. El DJ es libre a la hora de asignar las consecuencias exactas, pero en cualquier momento que la causa del tormento reviva, el Personaje se verá afectado por un Modificador de Acción negativo equivalente al nivel del Trasfondo.

Debilidad

Límite: 1

Nivel: Todos.

La Debilidad puede comprender desde ser especialmente asustadizo, miedo a la oscuridad, fobias, etc. Cuando el Personaje se enfrente a una situación en la que intervenga su Debilidad sufrirá un Modificador de Acción negativo equivalente al nivel de la Desventaja.

Excentricidad

Límite: 2
Nivel: Todos

Este Trasfondo abarca un abanico de posibilidades muy amplio, Excentricidad puede ser desde tener que viajar siempre en ventanilla hasta ingerir solamente cierto tipo de alimentos, etc. El Personaje afectado por Excentricidad sufrirá un Modificador de Acción negativo equivalente al nivel de Excentricidad cuando tenga que realizar Chequeos de Acción relacionados.

Intolerante

Límite: 1
Nivel: Todos

El Personaje sufre de algún tipo de rechazo ante ciertos colectivos, puede manifestarse de forma general ante los que no son como el, o de forma particular ante una facción política, determinada comunidad, etc. Es necesario especificar el origen de nuestra intolerancia en el momento de creación de nuestro Personaje. En situaciones en que ser Intolerante pueda afectar el buen juicio del Personaje o influir de alguna manera, el Personaje sufrirá un Modificador de Acción negativo acorde al nivel de la Desventaja. Un ejemplo de Intolerante Nivel 10 sería un fanático religioso que solo vive para su causa, desatendiendo cualquier cosa que le aparte de lo que el considera su camino.

Impulsivo

Límite: 1
Nivel: 4

La Desventaja de Impulsivo se refiere en nuestro caso a una falta de control, reflexión y actitudes reposadas ante situaciones cotidianas. No se refiere a reacciones improvisadas ante situaciones extremas o de sorpresa. El jugador tendrá que interpretar a su Personaje imitando la forma de comportarse de alguien muy impaciente, en situaciones que requieran calma y control el Personaje sufrirá un Modificador de Acción negativo al Chequeo asociado de -2.

Memoria perdida

Límite: 1
Nivel: 4, 6

Este Trasfondo nos caracteriza un Personaje que ha perdido parte de sus recuerdos, el nivel del mismo nos indicará las posibles implicaciones. A Nivel 4 el Personaje presenta ciertas dosis de lagunas con respecto a su pasado (a concretar por parte del Director de Juego y el Jugador), a Nivel 6 el Personaje tiene totalmente perdidos los recuerdos de su pasado. Esta es una buena Desventaja para que el Director de Juego pueda crear todo tipo de aventuras basadas en el pasado del Personaje.

Obsesivo

Límite: 1
Nivel: 4, 7

Implica una especial fijación o insistencia con algún aspecto de la vida del Personaje. Puede ser una Obsesión con un colectivo, una persona en concreto, un proyecto determinado, etc. El Nivel de la Obsesión marcará el tiempo invertido por el Personaje en la consecución de la misma así como el grado de autocontrol sobre la misma. A Nivel 4 el Personaje dedicará unas cuantas horas a la semana a dicha obsesión y sufrirá un Modificador de Acción -2 en los Chequeos relacionados. A Nivel 7 dedicará varias horas todos los días y sufrirá un Modificador de Acción -5 en Chequeos relacionados

Remordimientos

Límite: 1
Nivel: 3, 5

El Personaje llevó a cabo en el pasado una acción o decisión de consecuencias fatales que tiene presente en su día a día. Pudo ser una imprudencia en el trabajo de terribles resultados, una triste historia amorosa, etc.

El Personaje vive atormentado, en determinadas circunstancias que se puedan asociar a la fuente de su remordimiento el Personaje deberá mostrarse dubitativo, vacilante, confuso. A Nivel 3 sufrirá un Modificador de Acción -1 en Chequeos relacionados, -3 a Nivel 5.

Desventajas Sociales

Deber

Límite: 2
Nivel: Todos

Puede significar que el Personaje tenga un trabajo que le requiere un determinado tiempo, también puede representar la pertenencia del Personaje a un determinado kibbutz con medidas de comportamiento muy estrictas, tener obligaciones religiosas que requieran un tiempo significativo, etc. Puede conllevar una poderosa obligación moral a realizar cierta acción, o gratitud para con cierta persona que nos mantiene obligados a realizar algún tipo de misión.

El Nivel del Trasfondo representa la seriedad del mismo y el tiempo necesario que tendrá que invertir el Personaje en el cumplimiento del mismo. Por cada Nivel de Deber deberemos invertir una hora al día en su cumplimiento, si el Director de juego lo considera adecuado podrán computarse por semana.

Enemigo

Límite: 3
Nivel: Todos

Por motivos laborales, personales, económicos, etc., el Personaje tiene alguien que le odia y desea acabar con el. Puede querer su fin físico, social, o simplemente echarle de determinado puesto de trabajo o quitarle la pareja.

El nivel de la Desventaja marcará el poder del Enemigo así como su interés en buscar la ruina del Personaje.

Estigma social

Límite: 1
Nivel: Todos

El Personaje es un paria y es rechazado por la mayoría, puede causar animadversión entre los miembros de su kibbutz hasta ser perseguido por la ley.

A parte de las situaciones de interpretación que puedan derivarse de esta Desventaja el Personaje se verá aquejado de un Modificador de Acción negativo equivalente al nivel del Estigma social en los Chequeos relacionados.

Infamia

Límite: 1
Nivel: 3, 5

El Personaje ha sido injustamente acusado de algún hecho, acto o delito que no cometió. Este tipo de reputación puede afectarle desde su entorno familiar y social hasta a nivel nacional.

En situaciones en las que la Infamia del Personaje sea conocida, el Personaje sufrirá un Modificador de Acción negativo equivalente al nivel de la Infamia.

Minoría cultural

Límite: 1
Nivel: Todos

VENTAJAS

DESCRIPCIÓN	L	NVL
FISICAS		
Acostumbrado a la carga	1	2, 4, 6
Aguante	2	3, 6
Ambidiestro	1	6
Curación rápida	1	6
Infatigable	1	3, 6
Resistencia al dolor	1	6
Sentido agudo	1	4, 7
Sueño ligero	1	3, 5
Habilidad atlética nata	2	3, 5
MATERIALES		
Artefacto	1	8
Posesión	2	3, 5, 7
Riqueza	1	Todos
MENTALES		
Acostumbrado a lo horrible	2	6
Alerta	1	3, 5
Curioso	1	5
Creativo	1	3, 5
Facilidad lingüística	1	4, 6
Impávido	1	4, 6
Intimidación	1	3, 5, 7
Memoria fotográfica	1	6
Multipotencialidad	1	7
Orientación	1	6
Percepción innata	1	4, 6
Reacción rápida	1	3, 5
SOCIALES		
Afiliación	2	Todos
Aliado	3	Todos
Contacto	5	Todos
Discípulo	3	5,7
Favor	3	4,6,8
Influencia	5	4,7
Linaje	1	4, 7, 9
Mentor	1	Todos
Nivel de Seguridad	1	2, 4, 6, 8, 10
Posición	2	Todos
Reputación	1	Todos
Sociabilidad	1	4
ESPECIE		
GEN	NA	6
Mark	NA	4
Terrano	NA	1

DESVENTAJAS

DESCRIPCIÓN	L	NVL
FISICAS		
Aspecto físico marcado	1	Todos
Corto de vista	1	Todos
Curación lenta	1	3,5,7,9
Dormilón	1	4
Miembro artificial	1	5
Problema médico	1	Todos
Sordera	1	Todos
Tartamudo	1	4
Vulnerable	1	1, 3, 5, 7
MATERIALES		
Deudas	1	Todos
Nivel económico cero	1	4
MENTALES		
Aprensivo	1	3, 5
Argumentativo	1	4
Arrogante	1	4
Atormentado	1	Todos
Debilidad	1	Todos
Excentricidad	1	Todos
Intolerante	2	Todos
Impulsivo	1	4
Memoria perdida	1	4,6
Obsesivo	1	4,7
Remordimientos	1	3, 5
SOCIALES		
Deber	2	Todos
Enemigo	3	Todos
Estigma social	1	Todos
Infamia	1	3, 5
Minoría cultural	1	Todos
Perseguido	2	Todos
Protegido	1	Todos
Rival	1	3, 5
Secreto	2	Todos
ESPECIE		
Selenita	NA	4

El Personaje práctica unas costumbres o sigue una Religión minoritaria en la sociedad. Habitualmente, ser miembro de una minoría representará un cierto nivel de rechazo o desdén por la gran mayoría.

Ciertas comunidades aisladas de Marte, la Tierra o incluso minorías religiosas de Redención o la Luna podrían ser incluidas en esta Desventaja, el nivel del Trasfondo indica el grado de aislamiento o diferencia cultural con respecto a la sociedad entendida como normal que sufre el Personaje.

El Director de Juego decidirá los Modificadores de Acción adecuados en función del Nivel de Trasfondo y la situación. Como ejemplo de Nivel 10 imaginemos un aborigen Australiano intentando relacionarse sin ningún tipo de formación y aclimatación al respecto en el Pekín de mediados del s. XX, lo más probable es que acabase en un manicomio.

Perseguido

Límite: 2

Nivel: Todos

Mediante este Trasfondo el Personaje se encuentra claramente en apuros y aunque no es necesaria la clandestinidad corre un peligro real. Hay alguien que le busca activamente por algún motivo concreto, pueden ser deudas no pagadas, motivos personales, asuntos con la ley o las mafias, antes o después acabará encontrando a su perseguidor. Este Trasfondo es fácil que necesite ser combinado con Enemigo, Infamia o Estigma Social dependiendo de la historia mediante la cual sea justificado. Un Nivel 10 implicaría que bien está en la lista de los más buscados por el Gabinete de Seguridad, bien es un testigo protegido del mismo en quien alguna poderosa organización mafiosa está poniendo todos sus recursos en eliminar...

Protegido

Límite: 1

Nivel: Todos

Esta Desventaja implica que el Personaje tiene a alguien a su cargo. Puede ser un hermano pequeño del que debe cuidar y estar pendiente. Puede que sea el tutor legal de un joven adolescente metido en turbios asuntos o que haya respondido ante la ley como aval de una puesta en libertad. En cualquier caso el Personaje tendrá una obligación real hacia este Personaje No Jugador. Nivel 10 representaría por ejemplo el cuidado de un recién nacido.

Rival

Límite: 1

Nivel: 3, 5

Hay alguien que compite con el Personaje bien por motivos profesionales bien por algún otro objetivo concreto. Esta rivalidad puede ser una sana competencia (aunque el Rival sea quien se lleve el ansiado trofeo) entre dos conocidos o una fría carrera de meritos de alguien que comparte una misma visión de destino.

Hay a veces que un Rival puede ser un terrible enemigo, pero en otras el Rival puede ser simplemente una sana competencia, el Enemigo siempre va a sentir animadversión hacia el Personaje el Rival no tiene porqué.

Secreto

Límite: 2

Nivel: Todos

Mediante este Trasfondo el Personaje posee información especial acerca de alguien o de algo. Puede que él mismo oculte un horrible acto o crimen que cometió en el pasado o puede que sepa el oscuro secreto de un Congresista en camino a la presidencia de un Comité.

El Nivel del Secreto indicará la gravedad del mismo, es fuente de posibles aventuras y de problemas para el Personaje, ya que por norma general no solemos ser los únicos que sabemos toda la verdad al respecto de cualquier secreto que creamos guardar. Un Secreto de Nivel 9 normalmente conllevará algo completamente ilegal que podría acarrearnos cárcel o incluso la muerte, ya sea por que determinado grupo mafioso quiera matarnos por saber demasiado, como por en el pasado haber cometido nosotros mismos un horrible delito.

Especie

Selenita

Límite: 1

Nivel: 4

El Personaje es originario de la Luna, descendiente de Selenitas y con las diferencias genéticas propias de los mismos. Ver apartado de Especies para más información.

Capacidades Gen

Las Capacidades Gen forman parte de la naturaleza de un GEN, del mismo modo que un ser humano normal no debe realizar un esfuerzo para oír cuando le hablan o para que una herida le cicatrice al cabo de horas, días o semanas.

La definición de lo que somos viene escrita en nuestro código genético. Llamamos gen a la información que describe un rasgo de un ser vivo. Gen del color de ojos, de la falta de cabello... Algunas características no se encuentran recogidas en un solo gen, sino que necesitan la participación de varios. Muchas veces no se consigue aislar un gen, y se debe recoger con los genes adyacentes. De esta manera, al 'implantar' una habilidad en un futuro ser humano (o en su mayor parte humano), este acarrea ciertos 'efectos secundarios' más o menos delatores.

Hay algunas habilidades que están basadas en el reino animal, otras en el vegetal. La combinación genética entre especies ha producido individuos con características diversas. Por ejemplo, se han producido agentes con una epidermis extraordinariamente resistente gracias al estudio genético de antiguas especies animales terrestres como el rinoceronte o el elefante. Otras combinaciones útiles como la agudización de ciertos sentidos (vista, oído, olfato) o el incremento de la resistencia física o la velocidad han surgido de la pura manipulación genética.

En el caso de Atributos GEN iguales o por encima de diez, el Director de Juego deberá decidir de qué forma el GEN posee aspecto físico marcado (sin que de puntos de creación de Personaje).

Cada Capacidad Gen fue diseñada en un principio con un objetivo concreto, en la actualidad los diferentes GENs desarrollados lo son dentro de un experimento general de normalización de las diferentes Capacidades Gen.

Potenciación Sensorial

Visión; Enfoque a larga distancia

Nivel: 6

Mediante esta Habilidad el Personaje puede enfocar con mejor facilidad objetos a larga distancia, convirtiendo la distancia larga en distancia media y la distancia media en corta a todos los efectos de juego. La concentración que requiere el enfocar implica un Modificador negativo de -2 a su Iniciativa. Los GEN con esta Habilidad suelen tener los ojos de color rojizo.

Visión; Enfoque a corta distancia

Nivel: 5

Mediante esta Habilidad el Personaje puede enfocar con mejor facilidad objetos a corta distancia. Los GEN de esta manera dotados pueden, por ejemplo, diferenciar determinada fibra textil sobre una alfombra, visualizar perfectamente el relieve de pequeñas huellas, etc. La concentración que requiere el

enfocar implica un Modificador negativo de -3 Chequeos relacionados con su Iniciativa. Los GEN con esta Habilidad suelen tener los ojos de color rojizo.

Visión; Visión nocturna

Nivel: 3, 6

Los GEN así capacitados gracias al estudio de diferentes depredadores nocturnos, tienen un Modificador de Acción positivo de +1 a Nivel 3 y +3 a Nivel 6 a las acciones emprendidas en la oscuridad (a compensar con los Modificadores de Acción negativos correspondientes). Visión nocturna se aplica cuando la oscuridad no es total (por ejemplo: en un cuarto herméticamente cerrado a oscuras no se aplicaría). Los GEN con esta Habilidad suelen tener los ojos de color rojizo.

Inicialmente se aplicaron estas modificaciones a GENs que fueran a servir en el espacio.

Oído

Nivel: 4

Mediante una potenciación del oído el GEN tiene una capacidad auditiva aproximadamente tres veces superior a la normal. En todos los Chequeos asociados recibe un Modificador de Acción positivo de +3. Así mismo ante posible daño o distracción por exceso de ruido recibe un Modificador de Acción negativo de -1.

Tacto

Nivel: 3

Un GEN con el sentido del Tacto potenciado recibe un Modificador de Acción +2 a los Chequeos asociados. Los GEN con esta Habilidad suelen tener la piel de las manos extraordinariamente blanca y tersa.

Gusto

Nivel: 4

Un GEN con el sentido del Gusto potenciado recibe un Modificador de Acción +2 a los Chequeos asociados. Los GEN con esta Habilidad tienen un paladar exquisito y pueden identificar fácilmente el origen y el estado de cualquier alimento.

Olfato

Nivel: 4, 6, 8

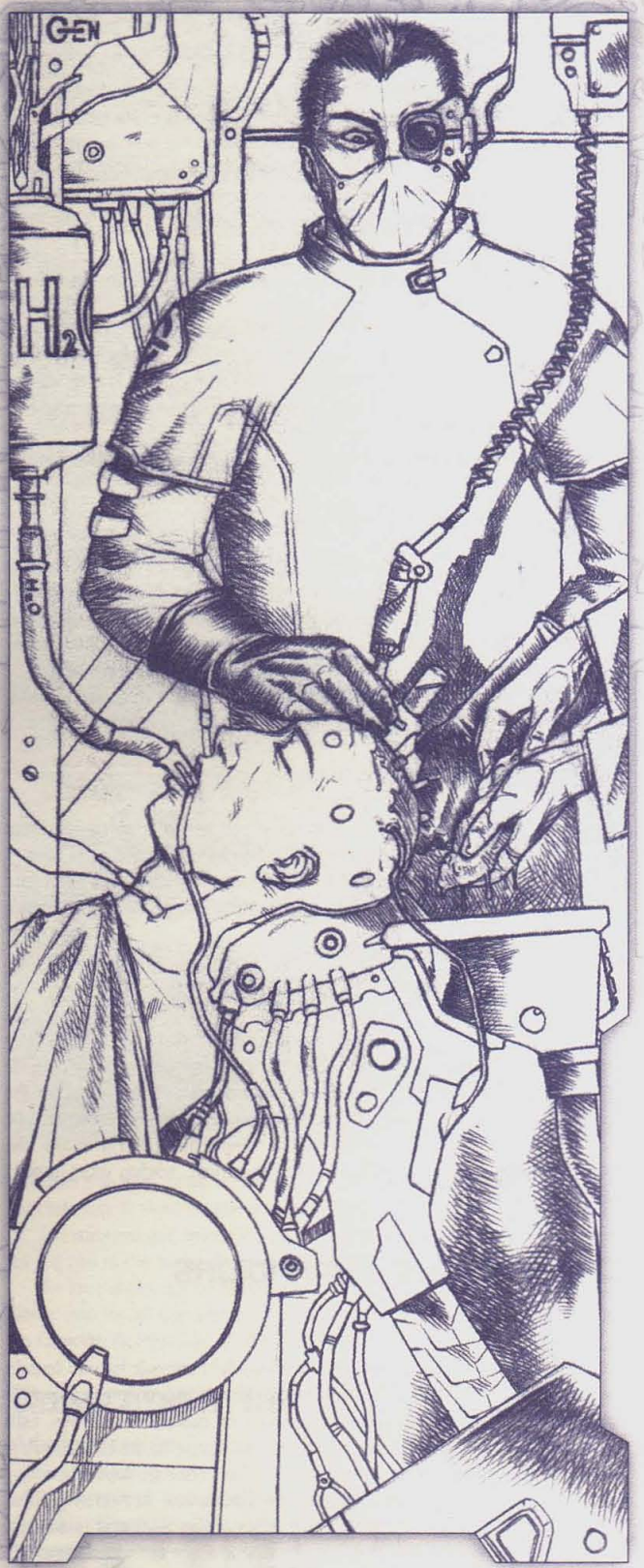
Un GEN con el sentido del Olfato potenciado a Nivel 4 recibe un Modificador de Acción +2 a los Chequeos asociados. Los GEN con esta Habilidad pueden identificar determinadas toxinas tan solo con olerlas, detectar un escape de gas cuando apenas ha comenzado, etc.

A Nivel 6 el Personaje puede identificar a las personas por su olor corporal, pudiendo retener perfectamente en la memoria el olor corporal de cientos de personas, el Director de Juego debería permitir Chequeos de Acción al respecto de, por ejemplo, identificar por su olor a una persona perfectamente disfrazada o escondida.

Con Olfato a Nivel 8 el Personaje puede incluso diferenciar el estado de animo de las personas de forma muy genérica, pero lo detecta, algo así como lo que perciben algunos animales.

Físico Aumentado

Cuando una Capacidad GEN indica un descenso en los Niveles de Daño, se refiere al daño producido antes de multiplicar por los Niveles de Éxito. Eso quiere decir que si un arma produce 8 de daño y ha obtenido 5 Éxitos, suponiendo que tenemos una Capacidad GEN que ofrece un -2 Nivel de Daño, ese ataque, en vez de hacer 40 de daño (8*5) hará 30 ((8-2)*5).



Estructura ósea reforzada

Nivel: 5, 8

El Personaje aplica un Modificador de -1 Nivel de Daño a Nivel 5 y -3 Niveles de Daño a Nivel 8. Este Habilidad implica que la estructura ósea del Personaje ha sido reforzada con una aleación especial que le da una mayor resistencia ante cualquier tipo de Daño. (Mínimo Daño 1)

Los Personajes GEN con este Trasfondo tienen una apariencia física muy marcada, con rasgos afilados y huesos muy marcados.

Piel privilegiada; extremos de frío y calor

Nivel: 3, 6

Mediante este Trasfondo la piel del Personaje ha sido especialmente diseñada para resistir los efectos bien de un frío intenso bien de calor intenso. Los GEN con esta Habilidad restan 2 Niveles al daño recibido por fuentes de frío intenso o de calor intenso (al escoger la Habilidad deberá decidirse por una de las dos opciones). 3 Niveles a Nivel 6.

Los GEN con esta cualidad tienen una piel más rugosa y gruesa de lo normal.

Piel privilegiada; radiactividad

Nivel: 3, 6

Durante una etapa de la carrera espacial se pensó que se debía buscar una protección más adecuada para la continua exposición a los diferentes riesgos radiactivos a los que se sometían los astronautas, resultado de ello son GENs con una piel especialmente resistente a la radiactividad que hace que el daño producido por fuentes radiactivas sea reducido en 2 Niveles. (3 Niveles a Nivel 6)

Los GEN con esta Habilidad tienen la piel con un leve toque morado, oscurecida y salpicada con un ligero brillo.

Piel privilegiada; electricidad

Nivel: 3, 6

Mediante injertos plásticos y vegetales la piel del GEN queda resistente a daño de origen eléctrico reduciendo en 2 Niveles el citado daño a Nivel 4 y en 3 a Nivel 6. La piel de un GEN de estas características es ligeramente brillante con un leve tono azulado y parece tener una película transparente cubriéndola.

Piel privilegiada; dureza extrema

Nivel: 7

Esta Habilidad implica un endurecimiento extremo de la piel del Personaje mediante la implantación de código genético de animales con pieles ultra resistentes, implantación realizada en las primeras etapas de formación del GEN. Esta Característica representa pues una piel en extremo resistente, que a efectos de juego se traduce en armadura natural dos. Los Personajes con esta Habilidad tienen una piel rugosa, áspera y gruesa, muchas veces morena oscura con tonos grisáceos.

Capacidades expandidas

Aceleración

Nivel: 4

Mediante esta Habilidad el Sistema Nervioso del Personaje ha sido tratado para tener una capacidad de reacción mayor. El Personaje siempre aparecerá como acelerado, nervioso y dispuesto a actuar en cualquier momento. Esto sin embargo es una percepción externa que no representa su estado real. A efectos de juego la Capacidad Aceleración en un Personaje supone un Modificador positivo de +2 a su Reacción y un Modificador de Acción positivo de +2 cuando trate de realizar algo con prisas (como adelantar la acción), sin embargo, como nota negativa, hay que destacar que cuando el Personaje tenga que realizar actividades que requieran calma y tranquilidad, sufrirá un Modificador de Acción negativo de -1.

Pulmonar; filtro traqueal

Nivel: 6

El GEN con esta Característica ha sido diseñado con un filtro capaz de detener cualquier toxina presente en el aire que pueda ser respirado por el Personaje. Esta Habilidad se diseñó con ánimo de ser utilizada en colonias donde la calidad del aire era regular o en entornos mineros donde el oxígeno respirado no era todo lo puro que se debiera.

Siempre y cuando haya oxígeno, independientemente del mal estado del mismo, el Personaje con esta Habilidad puede respirar con normalidad.

Pulmonar; expansión capacidad pulmonar

Nivel: 5

Capacidad pulmonar expandida representa a efectos de juego la facilidad del Personaje para realizar Chequeos de Acción relacionados con la capacidad pulmonar con un Modificador de Acción de +3. Esto se consigue mediante una mejora de la oxigenación sanguínea del GEN. También nos indica que el Personaje puede estar el doble de tiempo realizando actividades físicas sin cansarse así como aguantar el doble de tiempo conteniendo la respiración sin comenzar a sufrir penalizaciones.

Pulmonar; cuerdas vocales

Nivel: 6

Las Cuerdas vocales han sido modificadas genéticamente para que el Personaje pueda emitir en tonos de voz mucho más graves e intensos que lo habitual en la raza humana. A parte de las posibles aplicaciones como músico, un Personaje con esta Habilidad que grite con todas sus fuerzas durante 5 MA (Ataque Penetración 2, Daño 2, chequeo Atributo Constitución), generará 2 Niveles de Aturdimiento a todo aquel que le oiga.

Tolerancia

Sistema nervioso

Nivel: 3

El sistema nervioso del Personaje ha sido tratado para dotarle de una calma y serenidad extremas en caso de tensión o estrés. El Personaje dotado con esta Característica recive un +2 Modificadores de Acción en situaciones de estrés o tensión en los que su serenidad y calma puedan influir de forma positiva. Ejemplo, un Personaje con un Trastorno Grave provocado por el fallo de un Chequeo de Estabilidad Mental, en vez de sufrir un Modificador de Acción negativo de -10, lo haría de -8.

Tolerancia al dolor

Nivel: 4

Las terminaciones nerviosas del Personaje han sido modificadas de forma que percibe el dolor pero este no le ciega los sentidos, de tal forma que aguanta cantidades ingentes de daño sin por ello sufrir penalizaciones tan graves como las sufridas por un ser humano normal. A efectos de juego el GEN con esta característica reduce en 1 Nivel los Modificadores de Acción negativos recibidos acordes a su Nivel de Herida (Herida Seria pasaría a ser Herida Moderada a efectos de Modificadores de Acción negativos).

Sistema sanguíneo; anticuerpos

Nivel: 5

La sangre del Personaje está modificada con unos niveles de anticuerpos muy superiores a la media del ser humano normal. A efectos de juego esta

Característica permite al GEN hacer frente, de forma mucho más eficaz, a cualquier tipo de toxina introducida en su sangre. Los Personajes con esta Característica tardan la mitad de tiempo en sanar de cualquier enfermedad y cuenta con un Modificador de Acción positivo de +2 en cualquier Chequeo relacionado con su salud. Los GENs dotados de esta Característica suelen tener las venas mucho más marcadas de lo normal.

Sistema sanguíneo; fábricas de plaquetas

Nivel: 5, 8

La sangre del Personaje ha sido modificada de tal forma que esta fabrique plaquetas a un ritmo muy superior al normal, de forma que las heridas cicatricen al doble o al triple de la velocidad normal. A Nivel 5 el Personaje cicatrizaría al doble de la velocidad normal y a Nivel 8 al triple. Los GENs dotados de esta Característica suelen tener las venas mucho más marcadas de lo normal.

Desarrollo mental

Bipolaridad

Nivel: 7

Bipolaridad implica la especial capacidad del Personaje para hacer frente a situaciones diferentes con prácticamente la misma concentración que si fuera una sola acción. En términos de juego el Personaje ve reducidos a la mitad los efectos negativos de las Acciones Múltiples.

Los Personajes dotados de esta Característica tienen una especie de mirada ausente y perdida que no representa en absoluto su verdadero potencial.

Expansión

Nivel: 3

Los GEN con la Habilidad de Expansión pueden adquirir conocimientos extraordinarios en una materia concreta gracias a su excelente capacidad de concentración en esa rama del saber. A efectos de juego el Personaje con Expansión elige una Habilidad relacionada con el Atributo Sabiduría o Inteligencia y reduce su coste en puntos a la mitad (ya sea durante el proceso de creación del Personaje o mediante la inversión de puntos de Experiencia más adelante).

Capacidades GEN

Descripción	Nivel
Potenciación Sensorial	
Visión; enfoque a larga distancia	6
Visión; enfoque a corta distancia	5
Visión; visión nocturna	3, 6
Oído	4
Tacto	3
Gusto	4
Olfato	4, 6, 8
Físico Aumentado	
Estructura ósea reforzada	5, 8
Piel privilegiada; extremos de f y c.	3, 6
Piel privilegiada; radiactividad	3, 6
Piel privilegiada; electricidad	3, 6
Piel privilegiada; dureza extrema	7
Capacidades expandidas	
Aceleración	4
Pulmonar; filtro traqueal	6
Pulmonar; expansión c. pulmonar	5
Pulmonar; cuerdas vocales	6
Tolerancia	
Sistema nervioso	3
Tolerancia al dolor	4
Sistema sanguíneo; anticuerpos	5
Sistema sanguíneo; fábricas de plaquetas	5, 8
Desarrollo mental	
Bipolaridad	7
Expansión	3

Los Niveles de Daño reducidos se aplican antes de multiplicarlos por el Nivel de Éxito.
A mayor Nivel de la Capacidad GEN, mayor será el aspecto físico marcado del Personaje, (este aspecto físico marcado no da puntos de creación de Personaje).

Habilidades

En este apartado englobaríamos lo que nuestro Personaje sabe y no sabe hacer, aquello que conoce y domina, en general todo aquello que podamos cuantificar mediante una tirada de dados. A continuación reflejamos las que consideramos de mayor interés para el juego, obviamente volvemos a insistir e invitar al DJ a llevar a cabo las incorporaciones y modificaciones que vea adecuadas.

Dividimos las Habilidades en cuatro grupos: Conocimientos, Destrezas, Pericias y Técnicas.

Algunas Habilidades están agrupadas en términos genéricos que nos obligan a escoger una Rama concreta de esa Habilidad en la que desarrollar nuestros conocimientos. Como ejemplo podemos poner Ciencia, Supervivencia, Conocimiento de Lugar, etc. La clasificación se ha hecho en función de la jugabilidad de cada Habilidad, pudiéndose encontrar Habilidades (ejemplo Medicina) que en vez de estar clasificadas dentro de Ciencia aparecen en solitario debido a su gran incidencia en el juego.

Cada Habilidad lleva aparejado un Coste, este indica la relación de la Habilidad con la tabla de Coste, que puede llevar aparejada una escala bonificada o penalizada. Recordamos que una escala penalizada en 2 Niveles venía a significar que un Nivel 1 nos costaría como lo hubiese hecho un Nivel 3, o que un Nivel 5 lo haría como un Nivel 7, etc. Cuando encontremos en el apartado de coste una X, significa que la escala no se ve ni penalizada ni bonificada.

Los números que aparecen a la derecha de la Habilidad nos señalan el nivel básico con el que parten todos los Personajes.

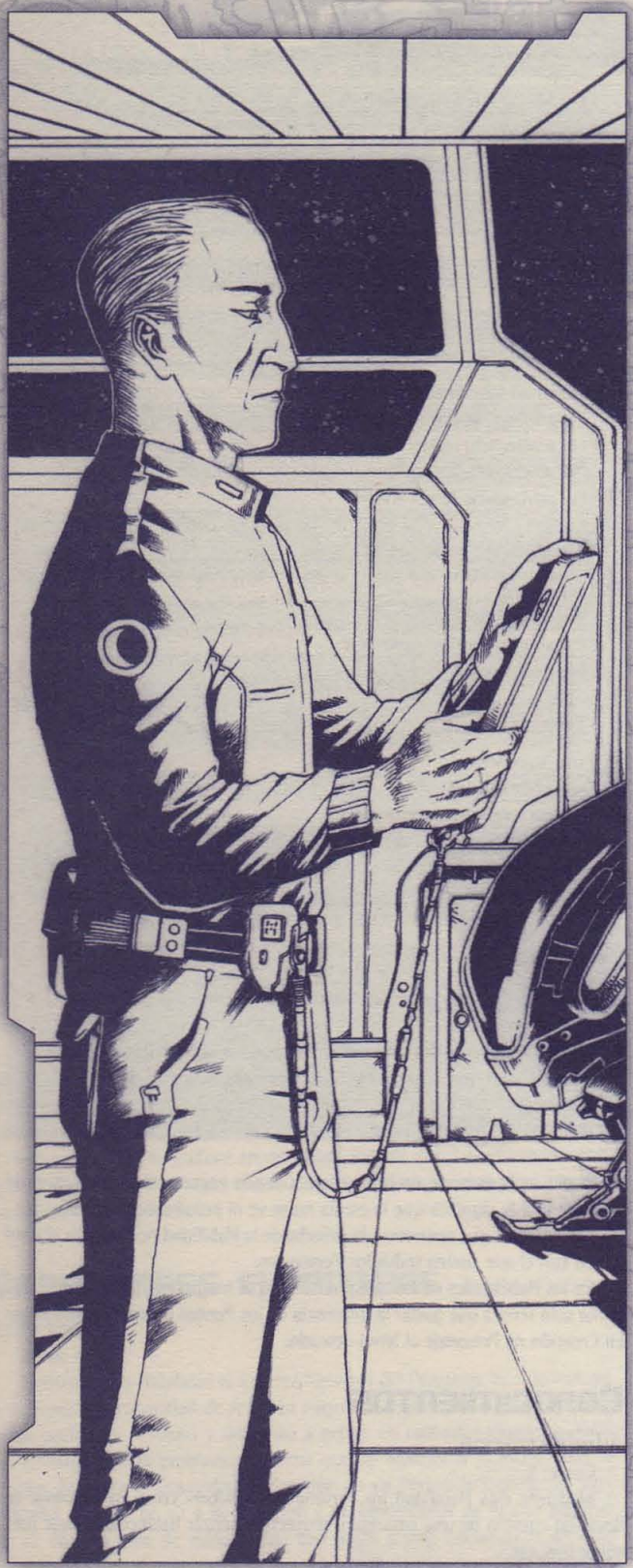
En las Habilidades en las que por defecto se tenga un Nivel Básico el Jugador solo tendrá que gastar la diferencia de los Puntos necesarios para llegar en Creación de Personaje al Nivel deseado.

Conocimientos

Administración

Coste: X

Mediante esta Habilidad los Personajes Jugadores conocen la forma de llevar las cuentas de una empresa o proyecto, analizar balances, realizar presupuestos, etc.



Arqueología

Coste: -1

Esta Habilidad representa conocimientos específicos acerca de cómo llevar a cabo todo tipo de investigaciones arqueológicas. Representa también conocimientos básicos de arquitectura del mundo antiguo en general.

Burocracia

Coste: X

Burocracia representa el conocimiento acerca del funcionamiento de las diferentes administraciones y oficinas de la República Solar, desde como presentar una solicitud de cualquier tipo hasta el organigrama del mismo CET.

Cartografía

Coste: X

El Personaje con esta habilidad es un experto en interpretación de todo tipo de mapas (topográficos, cartas de navegación espacial, etc.). También es capaz de realizar los suyos propios con precisión.

Ciencia

Coste: -2

Esta es una Habilidad genérica que engloba múltiples Ramas (Biología, Química, Física, Farmacología, Agronomía, Astronomía, etc.). El Personaje deberá elegir en que Rama quiere desarrollar su Habilidad.

Conocimiento de Lugar (3)

Coste: X

A través de esta Habilidad de Conocimiento el Personaje conoce perfectamente un área concreta. Dependiendo del Nivel de Habilidad conocerá desde las principales vías de comunicación y transportes, los mejores restaurantes, rutas rápidas, escondrijos, etc. Esta Habilidad puede ser escogida tantas veces como pueda el Personaje justificar mediante Trasfondos el Conocimiento de Lugar.

Cultura General (3)

Coste: X

Esta Habilidad sirve para hacer tiradas generales de conocimientos de vida diaria, desde cocinar de forma casera hasta saber que acontecimientos fueron noticia hace dos meses en los medios. También es Cultura General en la sociedad del CET el saber como avisar a los servicios de emergencia, activar los sistemas antiincendio, mirar un control de calidad del aire, etc.

Derecho

Coste: X

Mediante la Habilidad Derecho el Personaje conoce la legislación del CET, desde ciertos aspectos hasta estar titulado y reconocido para ejercer como abogado independiente, en los servicios jurídicos del CET, en un kibbutz, etc.

Prácticamente todos los profesionales de un sector u otro tienen conocimientos básicos de la legislación que afecta a su profesión. Pilotos, médicos, psicólogos, etc., podrían utilizar su Nivel de Habilidad profesional al Nivel de Dificultad que el Director de Juego considere apropiado para resolver Chequeos de Derecho relacionados con su profesión.

Documentación

Coste: X

Documentación representa nuestra Habilidad para moverse a través de bases de datos, bibliotecas, realizar búsquedas en la red, etc. En general representa nuestra capacidad de ordenar, clasificar y buscar información en todo tipo de soportes, ya sea físico o digital.

Historia
Coste: X

Esta Habilidad engloba múltiples especializaciones. El Personaje podrá desarrollar aquellas que desee (Egiptología, Edad Media Europea, etc.).

En caso de no escoger una especialidad, el Personaje dispondrá de conocimientos superficiales de la historia humana en general, siendo un aficionado independiente al estudio de la misma. El Nivel de Dificultad dependerá de lo alejado del acontecimiento histórico o de lo especializado de la consulta.

Idioma Hablado (7) / (5)
Coste: -1

El Personaje comienza el juego con conocimiento hablado de spanglish a Nivel 7 y otra lengua a su elección a Nivel 5. En caso de no escoger esta última lengua español o ingles, el conocimiento de spanglish no permite diferenciar que palabras o mezclas de las mismas son de un idioma u otro. Sería similar a saber portugués, no conocer el español y oír hablar en catalán, te suenan palabras, tiene el mismo origen, pero realmente no entiendes de qué se habla.

Ingeniería
Coste: -2

Esta Habilidad al igual que Ciencia tiene múltiples especializaciones (Aeronáutica, Industrial, Agrónoma, etc.), el Jugador deberá escoger en cual de ellas su Personaje va a desarrollar su actividad.

Lectura y Escritura (5) / (3)
Coste: X

Representa la capacidad del Personaje para escribir con corrección. El primer número indica el Nivel de Lectura y Escritura en Spanglish, el segundo muestra el Nivel de Lectura y Escritura en el idioma escogido por el Personaje.

Literatura
Coste: X

La Habilidad Literatura indica una especial afición o estudios del Personaje en la materia.

Medicina
Coste: -2

Esta Habilidad puede tener múltiples Especializaciones (Traumatología, Cardiología, etc.) o implicar simplemente ciertos conocimientos médicos (Ej.: estudios no concluidos) o medicina familiar (de cabecera). Para ser reconocido como médico o escoger una especialidad debe de obtenerse al menos Nivel 4. Ser, por ejemplo, médico forense, necesitaría Medicina N6 y Medicina Forense N4.

El Personaje con la Habilidad Medicina N4 o superior posee automáticamente la Habilidad Primeros Auxilios con un bonificador de 2 Niveles de Dificultad en Chequeos relacionados con Primeros Auxilios.

Música
Coste: X

El Personaje con esta Habilidad tiene una sensibilidad e interés por la música en general. Puede ser desde un artista reconocido a un simple aficionado.

Navegación espacial
Coste: -3

Esta Habilidad muestra el conocimiento del Personaje acerca de las normas de navegación espacial: atraque en puertos, protocolos de salvamento, legislación del espacio, trazar rumbos, etc.

Psicología
Coste: X

La Habilidad Psicología muestra el conocimiento del Personaje sobre la mente humana y su tratamiento.

Táctica
Coste: -1

El Personaje con la Habilidad Tácticas tiene formación y disciplina militar de alguna clase. Conoce la capacidad de diferentes armas y equipo y sabe como emplazarlos de forma eficiente y eficaz en una situación bélica. En situación de conflicto, si el Personaje dispone de la información adecuada, será capaz de tomar decisiones óptimas.

Esta Habilidad tiene diferentes Ramas según sea el medio donde se desarrolla la acción: tierra, mar, aire y espacio.

Teología
Coste: X

El Personaje o bien pertenece a alguna organización religiosa y conoce y práctica sus ritos o bien ha estudiado esa religión. La Habilidad tiene tantas Ramas como religiones se deseen estudiar (Tercer Testamento, Hinduismo, Islam, etc.).

Destrezas

Con respecto al uso de armas, el reglamento presupone que si un Personaje sabe manejar determinado tipo de pistola, las sabe manejar todas, de igual manera sucede en el resto de categorías de armas. Las diferentes categorías de armas de fuego; cortas, ligeras, pesadas y especiales son de utilidad a la hora de utilizar la reglas de asociacionismo. Suponemos que un Personaje que sepa manejar pistolas, sabrá también en cierta manera manejar revólveres, tasers, etc., al ser de similar uso.

Acrobacia
Coste: -1

Mediante esta Destreza el Personaje tiene una cierta facilidad o duro entrenamiento para realizar complejos movimientos físicos. Saltos, piruetas y en general cualquier acción que requiera una complicada maniobra atlética.

Arma blanca
Coste: -1

Está Destreza engloba el uso de cuchillos y todo tipo de objetos relacionados. Armas blancas más concretas como espadas, hachas, etc., requieren su propia Habilidad.

Arma contundente
Coste: X

Está Destreza engloba el uso de bates, porras, y objetos relacionados. Armas contundentes más concretas como defensas, aturdidores, etc., requieren su propia Habilidad.

Armas de fuego cortas y ligeras
Coste: X

Mediante esta Habilidad el Personaje está adiestrado en el uso de algún tipo de arma de fuego ligera. Las especializaciones son múltiples en función de las diferentes categorías, (ver tabla de armamento y especial asociado a cada arma).

Armamento pesado y especial
Coste: -2

La Destreza en Armamento Pesado y Especial permite las múltiples especializaciones que están englobadas en esta Habilidad, (ver tabla de armamento).

Artes marciales

Coste: -2

El Personaje está adiestrado en alguna disciplina marcial (Judo, Kenpo, Karate, Kung-fu, Aikido, Kobudo, etc.). Distinguimos entre disciplinas marciales enfocadas al uso del cuerpo y disciplinas marciales enfocadas al uso de armas (Iaido, Kobudo, Kendo, etc.). El Personaje podrá decidir en que se especializa, indicándolo en su Hoja de Personaje. Los Personajes especializados en artes marciales tradicionales podrán utilizar su Habilidad marcial a mitad de niveles para con el uso de armas blancas y romas, los especializados en disciplinas marciales de armas a la inversa. Esta Destreza permite el uso de armas improvisadas a la mitad de Nivel de Chequeo.

Artillería

Coste: -2

La Habilidad Artillería permite el manejo de los sistemas de armamento de naves espaciales, tanques, etc. El Jugador deberá escoger una Rama concreta para su Personaje.

Atletismo

Coste: X

Esta habilidad cogida de forma genérica implica que el jugador practica deporte de forma regular y cuida su forma física. Sin embargo es posible especializarse en un deporte concreto, indicando que el Personaje es un aficionado a dicho deporte hasta que es un auténtico profesional del mismo.

Un Personaje especializado en Atletismo correr, realizará Chequeos de la Habilidad en cuestión en vez de Chequeos de Constitución a efectos de resistencia (o utilizará su nivel en Atletismo como Modificador de Acción positivo a su Chequeo de Constitución, lo que más le convenga). A Nivel 3 el Personaje aguantará un 25% más de tiempo y distancia antes de necesitar hacer un Chequeo de Constitución, a Nivel 5 un 50%, a Nivel 7 un 75% y a Nivel 9 un 100%. Idénticas reglas se aplican en otras pruebas de desgaste físico a efectos de Chequeos y Resistencia (remo, natación, etc.)

Baile

Coste: X

El Personaje con esta Habilidad es aficionado al baile en general.

Combate espacial

Coste: -2

Mediante esta Habilidad el Personaje conoce y domina los efectos de combatir en entornos de 0G o microgravedad. Ha recibido adiestramiento para ello, sabe como fijarse para disparar, calcular los efectos del retroceso, sabe como moverse con los pesados trajes de asalto espacial, etc. Cuando corresponda, el Personaje que supere su Chequeo de Combate Espacial aplicando los Modificadores de Acción adecuados, podrá evitar los Modificadores de Acción negativos provenientes de la gravedad adversa en igual número que los Éxitos obtenidos.

Esgrima

Coste: -1

La Habilidad en Esgrima representa principalmente la destreza del Personaje en el manejo deportivo de sables y florete. La larga tradición de impartir clases de esgrima en academias militares no se perdió con el paso de los siglos y en la actualidad (gracias en parte a la afición deportiva en la materia) tampoco se ha perdido, siendo en muchos casos el sable un elemento decorativo de los uniformes de gala de algunos regimientos del Gabinete de Seguridad.

Esquivar

Coste: -3

Representa la capacidad del Personaje para evitar de forma intencionada todo tipo de ataques. El Personaje que declare su intención de Esquivar y lo haga estando completamente atento a la fuente del ataque restará el número de Éxitos obtenidos en su Chequeo al número de Éxitos obtenido por el atacante. El Director de Juego deberá estimar un Nivel de Dificultad apropiado para la fuente del ataque. Por norma general a distancia corta será Muy Difícil, a distancia media Difícil y a Larga Distancia Compleja (siempre y cuando el Personaje sepa que le están disparando y tenga identificada la fuente de dicho ataque). Comenzar a Esquivar requiere una inversión de 2 Momentos de Acción a partir de los cuales el Personaje podrá mantener la Acción hasta que decida concluirla.

Especialización

Coste: -2

Hay Destrezas, como Submarinismo (para la que también haría falta la Especialización en Pericia Nadar), Paracaidismo, etc., que no están al acceso de todos. Solo miembros muy especializados del Gabinete de Seguridad o autorizados por el mismo para alguna misión concreta reciben ese entrenamiento. Si un Jugador considera que su Personaje debería tener acceso a una Especialización concreta es el DJ quien tiene que autorizarlo y labor del Jugador dar una explicación coherente de esa elección.

Explosivos ligeros

Coste: -2

Representa el uso de todo tipo de artefactos explosivos de pequeña capacidad y tamaño. El Personaje podrá especializarse en lanzamiento y manejo de todo tipo de granadas y en la colocación de pequeños explosivos militares y minas.

Juegos de manos

Coste: X

Mediante esta habilidad el Personaje conoce diferentes trucos de 'magia' y malabares.

Lucha

Coste: X

La Destreza de Lucha representa la Habilidad del Personaje para el combate cuerpo a cuerpo. Al Contrario que la Destreza Artes Marciales, Lucha no se basa en un duro entrenamiento sino en la experiencia personal del Personaje. El Personaje con esta Habilidad podrá utilizarla a mitad de Nivel para el uso de armas improvisadas como herramientas, mobiliario, etc. (a un mínimo de Nivel 1).

Maña

Coste: X

La Habilidad en Maña es una Habilidad genérica que refleja la aptitud del Personaje para pequeños trabajos manuales, su destreza en hacer y deshacer nudos y ataduras, su aptitud para reparar y trastear con maquinas sencillas (una cadena de bicicleta, abrir la puerta de un ascensor bloqueado, etc.).

Mochila de vuelo

Coste: -2

A través de esta Habilidad el Personaje se familiariza con el uso del equipo de igual nombre.

Movimiento en gravedad

Coste: -1

El Personaje con esta Habilidad tiene entrenamiento y experiencia en moverse en gravedades diferentes a la suya. Un Selenita escogerá esta habilidad para moverse bien en 0G, bien en gravedad terrestre. Un habitante de Redención o Marte escogerá Movimiento en Gravedad para 0G. Por cada dos niveles en Movimiento en Gravedad, independientemente del uso que se dé a la Habilidad para realizar diferentes maniobras, el Personaje tendrá 1 Factor de Movimiento adicional en el entorno escogido.

Uso de escudo

Coste: X

Uso de escudo conlleva el manejo de protecciones portátiles de uso manual. Esta Habilidad está referida habitualmente a los escudos utilizados por el Gabinete de Seguridad en cuestión de material antidisturbios, escudos individuales, los portátiles de contención de masas y los de combate.

PERICIAS

Buscar / Ocultar

Coste: X

La Pericia de Buscar / Ocultar muestra la Habilidad del Personaje para investigar y averiguar todo tipo de información, para encontrar aquello que no está a la vista, para esconder de forma efectiva un objeto, etc. Puede servir por un lado para buscar en una base de datos, identificar el lomo de un libro en una extensa biblioteca, encontrar un botón oculto tras un panel, cachear a un sospechoso, etc. Por otro lado puede servir para esconder de forma efectiva cualquier objeto, los Niveles de Éxito o Fracaso obtenidos actuarían de Modificadores de Acción negativos o positivos para quien buscase el objeto oculto. Los Chequeos de Ocultar se realizan de forma que solo el Director de Juego sepa el resultado (cuando alguien esconde algo, siempre piensa que lo ha hecho bien, ver un resultado negativo provocaría que el Personaje quisiese modificar su acción).

Delincuencia

Coste: -2

Mediante esta Habilidad el Personaje podrá intentar relacionarse y obtener información de aquellos que están al otro lado de la ley. Representa los conocimientos aprendidos acerca del submundo criminal.

Discreción

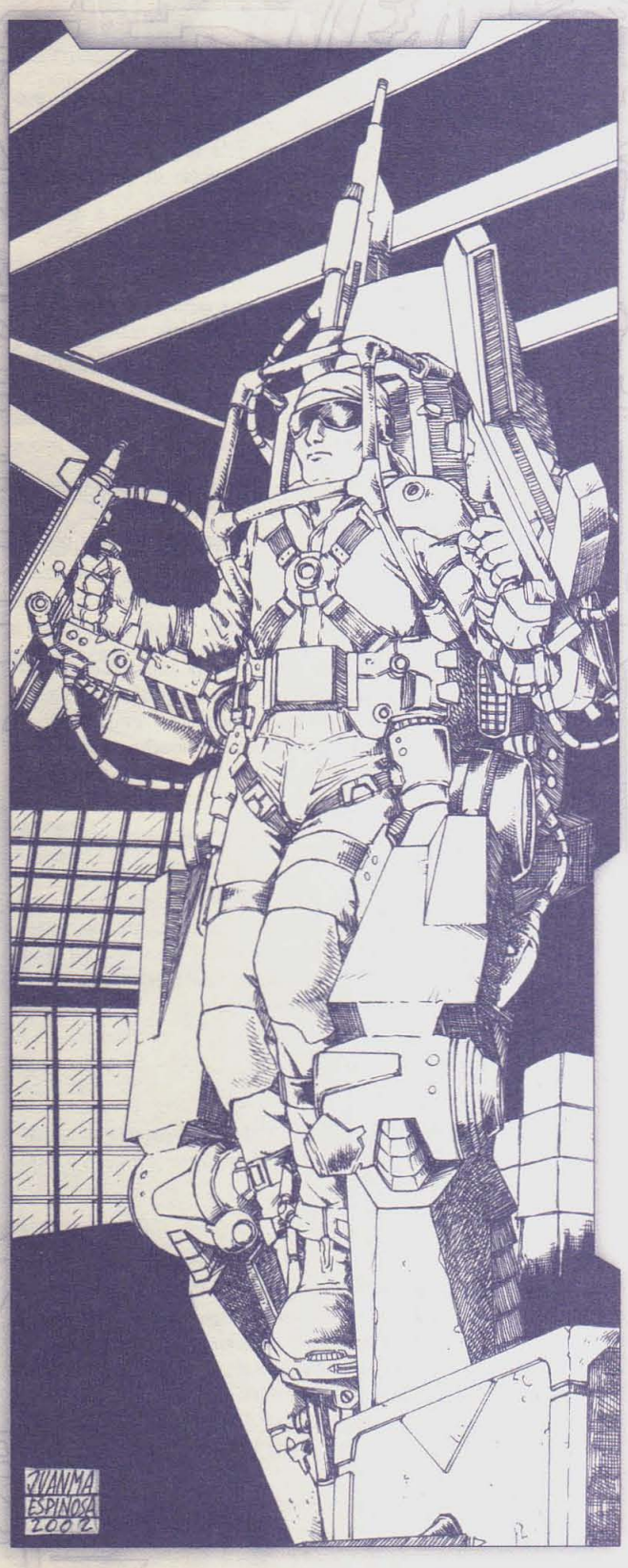
Coste: X

Discreción representa la Habilidad del Personaje para pasar desapercibido o hacer que algo pase desapercibido. Puede ser utilizada para atravesar una oficina andando tranquilamente sin llamar la atención, para moverse sin hacer ruido en una calle oscura, para ocultar un pequeño objeto que nos han dado de forma furtiva, etc.

Especialización

Coste: -2

Hay Pericias para las que el Personaje tiene claramente limitadas sus opciones y tiene que justificar de forma adecuada su elección. El caso de la Habilidad Natación, por ejemplo, los únicos con acceso a la escasa media docena de piscinas que existen en la República Solar son miembros del Gabinete de Seguridad que necesiten entrenamiento para alguna misión especifica en la Tierra, quizá también algún trabajador de piscifactoría, pero nada más. Otro ejemplo sería el de montañismo, solo las tropas del GS reciben entrenamiento en esa materia.



Etiqueta
Coste: X

La Pericia Etiqueta sirve al Personaje para saber en todo momento comportarse adecuadamente según las normas sociales del grupo en que se encuentre. Desde una gala militar hasta una reunión de la ITT, el Personaje conoce las reglas de protocolo del momento.

Expresión
Coste: X

Esta es una Habilidad de comunicación con varios usos. Sirve al personaje para hablar en público (conferencias, grandes reuniones, etc.). También sirve para hacerse entender por medio de pequeños gestos, modulaciones de la voz, etc.

Indagación
Coste: X

Esta Pericia representa la Habilidad del Personaje en buscar lo oculto. Puede utilizarse para investigar, seguir pistas y averiguar algún tipo de información. Normalmente se aplica de forma parecida a Buscar pero en el trato con la gente.

Interpretación
Coste: -1

La Habilidad de Interpretación representa la capacidad del Personaje para fingir y escenificar papeles. Indica su habilidad para el teatro, la comedia, etc. Puede ser utilizada por un profesional del teatro y los medios o por un timador en sus muchos papeles. La Habilidad también puede ser utilizada a la inversa para descubrir a un farsante.

Intimidación
Coste: -1

Es la Pericia que mide la capacidad de influir en otras personas mediante coacción. La Habilidad lleva implícito el uso de amenazas, veladas o reales. Puede utilizarse de forma conjunta con el Trasfondo del mismo nombre, ya que si bien el Trasfondo implica una habilidad natural, la Habilidad implica un saber aprovechar circunstancias, la psicología de la víctima, etc.

Liderazgo
Coste: X

La Habilidad Liderazgo indica la capacidad del Personaje de guiar o encabezar un grupo, que su capacidad de mando sea valorada y respetada.

Negociación
Coste: X

La Habilidad Negociación sirve para entablar cualquier relación de intercambio. Sea lo que sea con lo que se vaya a comerciar con esta Pericia el Personaje incrementará las posibilidades de obtener un mejor provecho en el intercambio. El Regateo también forma parte de la Pericia Negociación. Esta Habilidad permite al Personaje mediar en todo tipo de negociaciones, intervenir en conversaciones con un tacto y delicadeza especial para todos los presentes, etc.

Observación
Coste: X

La Pericia Observación mide la capacidad innata del Personaje hacia aquello que le rodea. Nos sirve para obtener toda la información posible que emane de la visión de una escena determinada, retener aquello que se ha visto u oído para más adelante poder relacionarlo, etc.

Rastrear
Coste: -1

Rastrear sirve para seguir el camino dejado por alguien. El Personaje puede seguir a una persona, animal o vehículo si el terreno y las circunstancias dejan indicios para ello.

Sorprender
Coste: -1

Mediante esta Pericia el Personaje conoce los procedimientos para preparar emboscadas, acechar sin ser visto, etc. Dependiendo de las condiciones el Director de Juego estimará lo fácil o difícil que es preparar una emboscada, el número de Éxitos obtenido implicará el Modificador de Acción negativo asociado a quien intente descubrirla.

Supervivencia
Coste: -1

Representa la capacidad de sobrevivir en un determinado entorno. Desde el manejo de los omnipresentes sistemas de calidad de aire presentes en toda instalación, hasta supervivencia en climas desérticos. De nuevo hay que tener en cuenta la indisponibilidad de muchas Ramas.

Las Ramas a escoger por cualquier tipo de Personaje son: Supervivencia en Entorno Marciano, Supervivencia en 0G, Supervivencia en Base. Son Pericias genéricas que implican el saber hacer en los diferentes entornos.

La Supervivencia en entorno marciano (SEM): Representa básicamente el saber hacer uso de los diferentes trajes y vehículos, conocimiento de los peligros del planeta tales como tormentas, niveles de radiación, ..., como cubrirse adecuadamente de ellos, que protección ofrecen distintos tipos de materiales, manejo de los diferentes equipos de oxígeno, etc.

Supervivencia en 0G: Implica el conocimiento de la vida en el espacio, los ejercicios a realizar, los complejos vitamínicos a tomar, radiaciones espaciales de las que protegerse, protocolos de emergencia, etc.

Supervivencia en base (1): Es algo que todo el mundo conoce y domina en la humanidad del CET. Protocolos de seguridad en caso de crisis, funcionamiento de sistemas de soporte vital, uso de medios de emergencia, localización de refugios, identificación de los diferentes tipos de alarma (tormenta radiactiva, despresurización, escapes de oxígeno,...), etc.

Técnicas

Comunicaciones
Coste: -1

La Habilidad en Comunicaciones representa los conocimientos del Personaje en el manejo de todo tipo de equipos relacionados y diferentes códigos asociados (Morse, códigos luminosos de las naves espaciales, etc.).

Conducción de maquinaria
Coste: X

Conducción de maquinaria sirve para manejar todo tipo de vehículos de uso industrial; una carretilla elevadora, una grúa de un espaciopuerto, un tractor, etc.

Conducción de vehículos terrestres

Coste: X

Mediante esta Habilidad el Personaje puede conducir vehículos terrestres de cualquier tipo, ya sean de uso particular o vehículos más grandes destinados al transporte de mercancías o pasajeros.

Demoliciones

Coste: -2

Demoliciones es la Habilidad que muestra los conocimientos del Personaje en materia de explosivos de gran capacidad. Sirve para adquirir los conocimientos que nos permitan realizar voladuras controladas de un edificio, un puente, etc.

Espionaje

Coste: -1

Esta Habilidad representa los conocimientos del Personaje en el manejo de los diferentes equipos de Espionaje como puedan ser micrófonos, robots espía, etc.

Electrónica

Coste: -1

Electrónica representa los conocimientos del Personaje sobre la utilidad, montaje y reparación de todo tipo de aparatos eléctricos en general. También representa los conocimientos del Personaje con respecto a los componentes que configuran un ordenador y sistemas periféricos de todo tipo. Puede servir para establecer una ruta de acceso pirata, pinchar los cables de una base de datos central, arreglar determinado componente, etc.

Informática

Coste: X

Programación sirve para diseñar, modificar y en general interaccionar de cualquier forma posible con todo tipo de software.

Mecánica

Coste: X

Implica conocimientos genéricos acerca del funcionamiento de diversas máquinas, motores, ascensores, escaleras mecánicas, etc.

Movimiento en exoesqueletos

Coste: X

El Movimiento en exoesqueleto podría ser considerado una Rama de Manejo de Vehículos Industriales, su especial naturaleza hace que merezcan una Habilidad propia. Esta Habilidad se refiere al manejo de exoesqueletos de uso industrial propios de muelles de descarga así como los usados en diferentes astilleros.

Movimiento en traje espacial

Coste: -1

Esta Habilidad hace referencia a la maña del Personaje tanto para moverse utilizando un traje espacial, habitualmente en entorno de gravedad cero, como para encargarse de su mantenimiento. La Habilidad está referida tanto al traje espacial clásico utilizado en el vacío espacial como para los trajes utilizados en la superficie de Marte.

Pilotaje dirigible

Coste: X

TRASFONDOS

DESCRIPCIÓN	COSTE	ATRIBUTO
Conocimientos		
Administración	X	INT
Arqueología	-1	SAB
Burocracia	X	INT
Cartografía	X	INT
Ciencia	-2	SAB/INT
Conocimiento de lugar	X	SAB
Cultura general	X	SAB
Derecho	X	SAB
Documentación	X	INT
Historia	X	SAB
Idioma Hablado	-1	SAB
Ingeniería	-2	INT
Lectura y escritura	X	SAB
Literatura	X	SAB
Medicina	-2	SAB/INT
Música	X	INT
Navegación espacial	-3	SAB/INT
Psicología	X	SAB
Tácticas	-1	SAB/INT
Teología	X	SAB
Destrezas		
Acrobacia	-1	DES
Arma blanca	-1	DES/RAP
Arma contundente	X	FUE/DES
Arma de fuego C. y L.	X	DES
Armamento pesado	-2	DES
Artes marciales	-2	DES/RAP
Artillería	-2	INT
Baile	X	DES
Combate Espacial	-2	INT/DES
Esgrima	-1	DES/RAP
Esquivar	-3	DES/RAP
Especialización	-2	VA
Explosivos ligeros	-2	DES
Juego de manos	X	DES
Lucha	X	DES
Maña	X	DES
Mochila de vuelo	-2	DES/SAB
Movimiento en G	-1	DES
Uso de Escudo	X	PER/DES
Pericias		
Buscar / Ocultar	X	PER
Delincuencia	-2	PER/SAB
Discreción	X	PER/VOL
Especialización	-2	VA
Etiqueta	X	CAR
Expresión	X	CAR
Indagación	X	PER
Interpretación	-1	CAR
Intimidación	-1	VOL
Liderazgo	X	VOL/CAR
Negociación	X	CAR
Observación	X	PER
Rastrear	-1	PER
Sorprender	-1	INT
Supervivencia	-1	INT/PER
Técnicas		
Comunicaciones	-1	INT
Conducción de Maq.	X	DES
Cond. Vehículos Ter.	X	DES
Demoliciones	-2	INT
Espionaje	-1	INT/PER
Electrónica	-1	SAB
Informática	X	INT
Mecánica	X	SAB
Mov. en exoesqueletos	X	DES
Mov. en traje espacial	X	DES
Pilotaje dirigibles	X	DES
Pilotaje espacial	-2	INT
Primeros auxilios	X	SAB
Seguridad	X	INT

Mediante esta Habilidad el Personaje es capaz de pilotar todo tipo de dirigibles, principalmente los que sobrevuelan la superficie de Marte. La Habilidad también implica conocimientos básicos acerca de su funcionamiento y mantenimiento.

Pilotaje espacial

Coste: -2

El Pilotaje Espacial representa el conocimiento del manejo de todo tipo de vehículos con capacidad espacial, incluidos aquellos con capacidad atmosférica. La Habilidad conlleva también conocimientos básicos acerca del funcionamiento y mantenimiento de naves espaciales. El entrenamiento de un piloto espacial se realiza en la Academia del Espacio en Marte, los cadetes aprenden primero a volar en pequeños planeadores y aviones de superficie.

Primeros auxilios

Coste: X

La Habilidad en primeros auxilios nos sirve para aplicar curas de emergencia. Para más información consultar el apartado referente a Estado Físico y tratamiento de Heridas.

Seguridad

Coste: X

La Habilidad Seguridad nos permite, a parte de manejar todos los equipos relacionados y conocer el funcionamiento de los diferentes softwares, establecer protocolos de seguridad para todo tipo de reuniones y actos, detectar fallos de seguridad en todo tipo de eventos, establecer un dispositivo de vigilancia para seguir a alguien, etc.

ESPECIALIZACIÓN

La regla de Especialización es una regla de carácter opcional.

Hay que tener cuidado en no confundir Especialización y Rama que se puede escoger dentro de cada Habilidad. Ciencia es una Habilidad genérica, que obliga a escoger una Rama concreta (Físicas, Económicas, etc.), Astrofísica es una especialización de Física. Lo mismo ocurriría con Supervivencia, en la que Supervivencia en el ártico es una Rama y para la que no hay especialización.

Las diferentes Habilidades aquí representadas son en su mayor parte de aplicación abierta y genérica, hay que tener en cuenta, que agrupar en unas pocas docenas las diferentes áreas del conocimiento y capacidades humanas es una simplificación extrema de la realidad que conocemos. Muchas de las Habilidades expuestas pueden tener Especializaciones (como neurocirugía en el caso de medicina, corredor de fondo en el caso de atletismo, conductor de rallies, etc.). Hay que tener cuidado de no llevar a un extremo absurdo la Especialización, pero también hay que ser consciente que un Jugador que quiera que su Personaje sea neurocirujano deberá tener un excelente nivel de Medicina (la Especialización requiere un Nivel 6 mínimo en su Habilidad 'madre'). Esto quizá pueda parecer obvio, pero en el caso de un buen conductor y un conductor profesional de carreras la diferencia a efectos de juego sería la misma, y quizá no sea tan obvio a la hora de aplicar Modificadores de Acción negativos o positivos por una misma acción o en el caso de Habilidad contra Habilidad.

En las Habilidades ya incluidas hay algunas (como el uso de determinadas armas) que podrían ser tenidas en cuenta como especializaciones, pero a efectos de juego será de aplicación está regla en Habilidades no contempladas anteriormente.

El Personaje solo podrá especializarse cuando la especialización sea clara y no polémica, con el pleno consentimiento del Director de Juego. Especializarse en casos, como por ejemplo, el tiro deportivo, para intentar torcer el espíritu de las reglas y dar opciones a ventajas concretas, no debe ser permitido en ningún caso. Ver reglas de Especialización en página 165.

NOTA

Se anima al DJ a incluir cualquier Habilidad o Trasfondo que crea que no se ve reflejada en las reglas del Juego.

ESTABILIDAD MENTAL (EM)

La Estabilidad Mental, EM, es el nivel de salud mental del Personaje, a través de esta puntuación medimos el estrés y conexión con la realidad al que está sometido cada Personaje ya sea jugador o no jugador.

La EM puede llegar a significar la aparición de una enfermedad mental clásica, un nerviosismo y unos desordenes de personalidad continuos, un nivel de estrés que provoque al Personaje estar en tensión continua, etc.

La vida es dura, exigente, implacable, continuamente ocurren hechos que desafían nuestra forma de vida y nos obligan a estar permanentemente alerta. Hay puestos de trabajo con altas tasas de siniestralidad laboral, una fuga de aire no es algo excesivamente extraño, los apagones en lugares sin luz natural tampoco son infrecuentes, muchas veces una persona aparentemente normal no es más que una bomba de relojería a punto de estallar...

En Redención JdR los Personajes se enfrentarán, probablemente de forma continuada, a situaciones de gran riesgo y tensión, ya sea físico o psicológico, vivirán escenas propias de espantosas pesadillas, se verán inmersos en situa-

COSTE ESTABILIDAD MENTAL

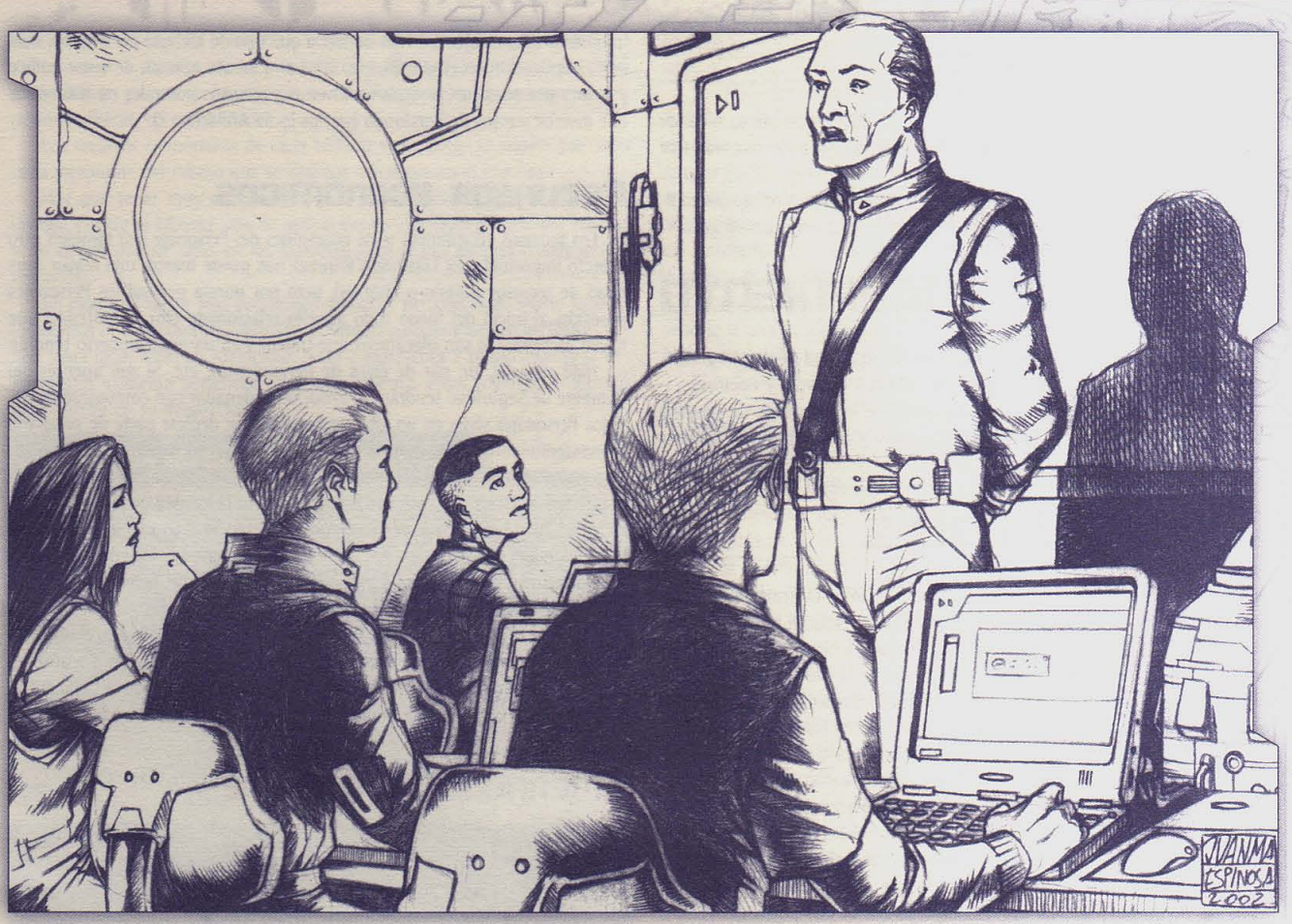
NVL	NVL/C1	PUNTOS
1	No Aplicable	
2	No Aplicable	
3	No Aplicable	
4	No Aplicable	
5	No Aplicable	
6	7	32*
7	6	25*
8	5	19*
9	4	14*
10	3	10*
11	2	7*
12	1	5*
13	0	0
14	1	5
15	2	7
16	3	10
17	4	14
18	5	19
19	6	25
20	7	32

*Puntos a añadir a la Ficha de Personaje

Nivel 1 implica un estado vegetal, Niveles entre 12 y 14 son la media de la población.

Niveles 2 a 5 el Personaje no es dueño de si mismo, necesita ser ingresado en un centro especializado.

El Personaje dispone de 5 Puntos para invertir en su Estabilidad Mental.



ciones no aptas para todos los públicos... Pueden hallarse inmersos en escenas de horror, de terribles asesinatos, relaciones alienígenas, operaciones imposibles en el espacio profundo..., la mente humana es un laberinto imposible de descifrar, el cómo aguantan psicológicamente el tipo los Personajes frente a todo esto es lo que busca reflejar la regla de Estabilidad Mental.

El Jugador cuyo Personaje alcance un Nivel en Estabilidad Mental de 5 o menos perderá el control efectivo sobre el mismo.

Estabilidad Mental y Trasfondos

En los Trasfondos agrupados bajo el título de Desventajas Mentales encontramos trastornos que como veremos más adelante hubieran podido surgir por un fallo en nuestro Chequeo de Estabilidad Mental. Para regular esta característica de las Desventajas Mentales se establece que por cada Nivel de Trasfondo que el Personaje posea de Desventaja Mental el Nivel máximo de Estabilidad Mental se reducirá en igual cuantía.

Reacción

La Reacción mide la rapidez del Personaje a la hora de actuar. Nos sirve para calcular lo rápido que actuamos frente a acciones de otros Personajes o hechos concretos que sucedan a nuestro alrededor. La Reacción de cada Personaje es la suma de sus valores en los Atributos Percepción y Rapidez. A lo largo del juego se verá afectada por multitud de factores que llamaremos Modificador de Reacción.

Nuestro Nivel de Reacción también nos proporciona un Modificador de Reacción acorde al Nivel de Reacción del Personaje, de aplicación en el cálculo de Segundos y subsiguientes Momentos de Acción.

Modificador Reacción Personaje

Nivel de Cálculo	Nivel Reacción	Modificador Reacción
NA	0	NA
3	1	+5
2	2-6	+3
1	7-9	+1
0	10-13	0
1	14-16	-1
2	17-21	-3
3	22	-5
...	...	...

NA: No Aplicable

Estado Físico

El Estado Físico del Personaje nos indica en todo momento su nivel de salud general y el estado de evolución de las heridas o daño corporal que haya podido sufrir.

Para rellenar los diferentes niveles de Estado Físico simplemente hay que multiplicar el Atributo Constitución por el nivel de Estado Físico correspondiente.

Factor de Movimiento

El Factor de Movimiento (FM) nos muestra la capacidad de desplazamiento del Personaje. Su valor es la suma de los Atributos Destreza y Rapidez.

Cada punto de FM equivale aproximadamente en términos de juego a medio metro por segundo en situación de carrera y en condiciones óptimas (corriendo en pista con ropa adecuada).

Toques Finales

Llegados a este punto tenemos una gran cantidad de información y debemos agruparla en un conjunto coherente, es el momento de hacer que todo encaje. Muchos Trasfondos han enfocado el pasado y el presente de nuestro Personaje en una dirección u otra y tenemos que darle una lógica a todo ello inventándonos un pasado adecuado para ello, esta historia puede ser opcional siempre que los trasfondos escogidos nos lo permitan (Trasfondos tipo Contacto, Protegido, Artefacto, etc., requerirán una explicación).

Es también el momento de decidir (si no lo habíamos hecho ya) el aspecto físico del Personaje, de nuevo, hay que ser consecuente, hay que pensar en el Atributo de Apariencia, ver si algún Trasfondo (como Aspecto Físico Marcado) interviene, etc.

La situación social es importante, ¿tenemos trabajo?, ¿no es así?, ¿cuales son los motivos? Habría que añadir familia, hogar, kibbutz, etc. Es importante definir bien el entorno familiar del Personaje, ya que de ello puede derivarse el acceso a muchos recursos, en la República Solar del siglo XXIV es todo un lujo vivir solo, lo normal es compartir vivienda y recursos diarios en un kibbutz, por lo tanto los Personajes deberán decidir a qué tipo de kibbutz pertenecen, cual es su implicación en el mismo, etc. Si es un kibbutz normal, de entre quince y treinta personas con profesiones diversas y recursos normales no tendremos que invertir puntos de Trasfondo (ya nos lo da Afiliación 2).

Kibbutz Chasismos

Formado por veinticinco personas; diez varones, quince mujeres, tres matrimonios, dos niños en edad escolar, cuatro jubilados. La dedicación principal de los miembros del kibbutz es al reciclaje y manipulación de chatarra en un pequeño taller en Marte. No todos se dedican al taller, dos miembros han entrado a formar parte del Gabinete de Seguridad y otro miembro ha fundado un pequeño programa de noticias (de carácter cómico y satírico) que está teniendo moderado éxito en Schiaparelli. El kibbutz tiene en propiedad el taller de manipulado donde lleva a cabo su actividad, herramientas diversas, un vehículo de transporte también utilizado como grúa y una docena de trajes aptos para trabajar bajo la atmósfera de Marte. Anexo al taller se encuentra el alojamiento del kibbutz, un barracón con pequeños habitáculos separados por cortinas (excepto los matrimonios que tienen diminutos dormitorios individuales), un pequeño salón, dos baños y la cocina. El taller proporciona los ingresos justos para pagar los permisos de actividad y llegar sin apuros hasta fin de mes.

La dirección del kibbutz la ostenta Peter Hernan, ingeniero con más de treinta años de dedicación al reciclaje, lleva al frente de Chasismos desde hace siete años, habiendo sido elegido en la asamblea del kibbutz año tras año por mayoría absoluta.

Recursos económicos

Los recursos económicos y las posesiones del Personaje son también otro aspecto importante. El Trasfondo Riqueza nos puede marcar una mayor cantidad de recursos (salario o ahorros), pero por norma general los Personajes poseerán al inicio del juego todo aquello relacionado con la profesión que hayan escogido. Si son mecánicos que trabajan en un espaciopuerto tendrán un traje espacial, un par de cajas de herramientas, etc. Si son agentes del Gabinete de Seguridad tendrán un arma, un ordenador con comunicador, etc. Si los Personajes viven en un kibbutz tendrán que dedicar parte de su salario al mantenimiento del mismo, el Director de Juego no debería agobiar a los Personajes con problemas económicos, pero se deberá tener en cuenta que los Personajes viven en una sociedad preocupada por la escasez de recursos. El Director de Juego será el que decida en última instancia el equipo de partida con el que comiencen los Personajes, y deberá evitar cualquier intento de abuso.

Normalmente los Personajes trabajarán para el Gabinete de Seguridad, de ser así, este les proveerá de todo aquello que necesiten para las misiones que les encomiende. Si los Personajes son agentes y tienen que viajar a Marte, el Gabinete de Seguridad les proveerá de transporte, si tienen que seguir a unos terroristas, les proveerá de micrófonos, etc. El material seguirá perteneciendo al Gabinete de Seguridad y los Personajes lo tendrán que devolver una vez terminada su misión.

Diseñando tu kibbutz

Miembros de kibbutz

Límite: 1
Nivel: Todos
Trasfondo Ventaja Social de aplicación exclusiva a kibbutzs. Por cada Nivel de Trasfondo el kibbutz cuenta con diez miembros.

Como regla opcional puede permitirse a los Personajes definir más a fondo su kibbutz, ver a que clase de recursos tiene acceso y como está situado en la sociedad. Las reglas a continuación presentadas deben tomarse como un apunte a la creación de kibbutzs, deberán ser Directores de Juego y Jugadores quienes profundicen en su desarrollo. El proceso funciona de igual forma que la Creación de Personajes, por cada Nivel de Afiliación en el que invierta el Personaje y que este relacionado con el kibbutz al que pertenece, el kibbutz tendrá igual número de puntos para invertir en Trasfondos que los dados en las anteriores Tablas de Escala:

Escala de Costes Nul/C1 (∑N+4)

Nivel	Coste	Suma
1	5	(1)+4
2	7	(1+2)+4
3	10	(1+2+3)+4
4	14	(1+2+3+4)+4
5	19	(1+2+3+4+5)+4
N	∑N+4	∑N+4

Normalmente los Personajes empiezan con Afiliación 2, luego el kibbutz inicial tiene 7 puntos para invertir en Trasfondos. Al igual que los Personajes, los kibbutzs pueden tener Trasfondos Desventajas que les den puntos adi-

cionales que invertir en Trasfondos Ventajas. Director de Juego y Jugadores deberán usar el sentido común a la hora de aplicar los distintos Trasfondos a cada kibbutz, ya que la descripción de los mismos se ha hecho pensando en personas físicas, no en entidades.

Los recursos económicos de cada kibbutz representan el salario que gana cada integrante del mismo que se dedique a trabajar en el kibbtuz.

Hay que tener muy en cuenta que las diferentes Ventajas Sociales con las que cuente el kibbutz son de aplicación en el interés general del kibbutz y no tienen porque serlo en los intereses particulares de uno o más de sus miembros.

En caso que dos o más Personajes quisieran pertenecer al mismo kibbutz los puntos de cada uno en Afiliación se suman por suma de niveles (todos deben tener igual Nivel en Afiliación). Nivel 2 representa 7 puntos, luego si tres Personajes quisieran pertenecer al mismo kibbutz, estos tendrían 21 puntos para invertir en su desarrollo.

Creación rápida de Personajes

La guía a continuación presentada representa un ejemplo del humano estándar de la República Solar, puede ser utilizada por Directores de Juego y Jugadores que bien quieran empezar a jugar de inmediato e invertir el tiempo justo en el desarrollo de sus Personajes, bien quieran jugar un poco antes de desarrollar un Personaje en profundidad.

Raza: Humano.

Edad: 25.

Atributos: Dos Atributos con valor 8, dos Atributos con valor 6, resto con valor 5.

Trasfondos: 15 Niveles de Trasfondos Ventajas a Elegir, 7 Niveles de Trasfondos Desventajas a Elegir.

Trasfondos gratuitos: Riqueza Nivel 3, Afiliación Nivel 2 (kibbutz, cooperativa, familia...).

Habilidades: 2 Habilidades a Nivel 6, 6 Habilidades a Nivel 4, 4 Habilidades a Nivel 2.

Habilidades gratuitas: Conocimiento de lugar Nivel 3 (lugar de origen del Personaje), Cultura general Nivel 3, Idioma hablado primario Nivel 7, Idioma hablado secundario Nivel 5, Lectura y escritura idioma primario Nivel 5, Lectura y escritura idioma secundario Nivel 3, Supervivencia en base Nivel 1.

Estabilidad Mental: 14

Reacción: Valor Atributo Percepción + Valor Atributo Rapidez.

Factor de Movimiento: Valor Atributo Destreza + Valor Atributo Rapidez.

Hoja de Personaje

La Hoja de Personaje es el lugar donde vamos apuntando todos los datos concernientes a nuestro Personaje, consta de dos hojas. Es conveniente hacer los apuntes a lápiz, principalmente en aquellos valores que puedan variar a lo largo del juego.

La Hoja comienza con los datos básicos del Personaje como nombre del Jugador, nombre del Personaje, etc. A la derecha se encuentra un pequeño recuadro para describir un poco físicamente al Personaje y apuntar su especie, es aquí donde indicaríamos su edad, el color de sus ojos, altura, etc.

Abajo a la izquierda encontramos las casillas destinadas a los Atributos, donde señalar el valor Natural de los mismos (el obtenido durante la creación del Personaje) y el Temporal por si a lo largo del juego sufrimos algún tipo de descenso en los valores de los Atributos.

La casilla de Armadura sirve para describir si llevamos un chaleco antibalas sencillo o una armadura de combate, etc., cada localización debe ir acompañada por el valor numérico que representa la protección que portamos.

EM: Estabilidad Mental, aquí apuntamos el valor de nuestra Característica.

FM: Factor de Movimiento.

Reacción y Modificador de Reacción.

En Notas a la Estabilidad Mental iríamos indicando los diferentes Trastornos que puedan ir surgiendo y el Nivel al cual surgen.

La Tabla de Heridas nos sirve para ir controlando el daño recibido. En la casilla de Nvl de Daño apuntamos el correspondiente al Personaje, multiplicando por diez la Constitución y dividiéndolo en cinco grupos. Cuando suframos daño solo hay que apuntar que Nivel de Herida hemos recibido y donde en la casilla de Notas a las Heridas (ejemplo: Moderada en brazo izquierdo) para llevar un control de los Modificadores de Acción asociados. Los puntos de daño recibidos solo cuentan a la hora de saber que Nivel de Herida representan (salvo que se utilice la regla opcional para hemorragias).

La Tabla de Heridas nos sirve también como referente para saber los Modificadores de Acción asociados a Trastornos Mentales (Trastorno Mental de Nivel 2 representa un Modificador de Acción -3, etc.) y los Modificadores de Acción asociados a la carga que transportamos (individuos con fuerza 6, podrán transportar un máximo de 60 Kg. con un Modificador de Acción asociado de -15).

Nvl: Nivel.

Ten: Tensión. Estas casillas nos sirven para ir apuntando los Niveles de Tensión en los que va incurriendo nuestro Personaje.

At: Aturdimiento. Estas casillas nos sirven para ir apuntando los Niveles de Aturdimiento en los que va incurriendo nuestro Personaje, el ModA (Modificador de Acción) de la columna de la derecha representa el Modificador de Acción asociado a nuestro Nivel de Aturdimiento.

El resto de casillas, Habilidades, Armas, Trasfondos, etc., ha de rellanarse en función de lo especificado en cada una de ellas, es importante indicar correctamente el Nivel de cada Habilidad y Atributo o Atributos asociados. Es también necesario para la agilidad del juego especificar las características del arma o armas que nuestro Personaje pueda llegar a utilizar. La casilla de Reacción asociada a las especificaciones de las armas que conoce nuestro Personaje y la de Nivel de Chequeo están divididas en otras tres casillas, útiles para especificar los diferentes Modificadores que afecten a cada una, bien a la Reacción, bien al Nivel de Chequeo.

La creación de Personajes en un JdR es para algunos Jugadores un proceso divertido y para otros mero trámite. No hay que tener miedo al proceso creativo del Personaje ni a cambiarlo cuando muera o cuando estemos cansados y queramos probar uno nuevo. Uno de los atractivos de un JdR es la posibilidad de interpretar diferentes papeles, aprovechémoslo. Un día podemos querer ser un intrépido detective, otro un curioso periodista, y por qué no, podemos querer jugar a interpretar un terrible grupo mafioso. Las reglas permiten crear todo tipo de Personajes, disfrutemos con ellas, intentando no diseñar nuevos Personajes para maximizar sus posibilidades, si no diseñar para aprovechar al máximo las posibilidades de interpretación que nos dan las reglas.

REDENCIÓN

NOMBRE DEL JUGADOR _____

NOMBRE DEL PERSONAJE _____

PROFESIÓN _____

LUGAR DE RESIDENCIA _____

DESCRIPCIÓN FÍSICA

Edad _____ Altura _____ Peso _____

Sexo _____ C. ojos _____ C. pelo _____

Especie _____

ATRIBUTOS

	Natural	Temporal
Fortaleza		
Constitución		
Destreza		
Rapidez		
Inteligencia		
Sabiduría		
Atractivo		
Carisma		
Percepción		
Voluntad		

PROTECCIÓN

Descripción

Pro.	Loc.	
	Cabeza	*1-2*
	Tronco	*3-12*
	Brazo I.	*13-14*
	Brazo D.	*15-16*
	Pierna I.	*17-18*
	Pierna D.	*19-20*

BOCETO DEL PERSONAJE

MODIFICADORES

EM _____ FM _____

Reacción _____

Modificador Reacción _____

ESTABILIDAD MENTAL

NOTAS REACCIÓN

ESTADO FÍSICO

HERIDAS				TENSIÓN Y ATURDIMIENTO			
Nvl	Descr	Nvl Daño	Mod A	Nvl	Ten	At	Mod A
1	Leve		-1	1			-1
				2			
2	Moderada		-3	3			-2
				4			
3	Seria		-6	5			-3
				6			
4	Grave		-10	7			-4
				8			
5	Mortal		-15	9			-5
				10			

ESTADO FÍSICO

HABILIDADES

Descripción		1	2	3	4
Conocimiento del lugar	SAB				
Cultura general	SAB				
Idioma hablado ( )	SAB				
Lectura y escritura ( )	SAB				
Idioma hablado ( )	SAB				
Lectura y escritura ( )	SAB				
Supervivencia en base	I/P				

Descripción	1	2	3	4

Descripción	1	2	3	4

La editorial autoriza a fotocopiar esta hoja para uso exclusivamente personal.

REDENCIÓN

ARMAMENTO

Descripción	Reacción 1	2	3	Alcance	Penetración	Daño	Munición Ráfaga	Nvl chequeo 1	2	3

TRASFONDOS

Descripción	Nivel	Notas

DATOS DEL PERSONAJE

Historia del Personaje

Personalidad

Experiencia

EQUIPO

Descripción	Peso	Descripción	Peso

Créditos Solares

NOTAS

La editorial autoriza a fotocopiar esta hoja para uso exclusivamente personal.

»» Buenos días, ¿qué desea?

La chirriante voz metálica que había realizado la pregunta provenía del micrófono de un expendedor automático de comida y bebida, no soportaba esa voz, y no tenía más remedio que oírla día tras día.

Un plato número ciento siete, un plato número dos, y lata número sesenta y nueve.

Joder, ciento veinte platos y todos sabían igual, la misma mierda sintética expresada de ciento veinte formas diferentes, ¿y la bebida?, otras ciento veinte combinaciones, la sesenta y nueve era la única genuinamente auténtica, las demás intentaban pasar por lo que no eran, un par de docenas de tipos distintos de mal llamados cafés, otra docena de zumos, refrescos... Todos tenían su número acompañado de una suculenta descripción, ochenta y uno zumo de frutas del bosque, ochenta y dos, zumo de auténtica mandarina, ¡auténtica!, serían cabrones, se atrevían a poner auténtica..., incluso había fotos, sería bonito saber de donde habían sacado fotos de mandarinas auténticas... En la sesenta y nueve solo ponía eso, sesenta y nueve, por eso la pedía, era auténtica, no intentaba imitar a nada.

Había una sentencia del Gabinete de Justicia al respecto, auténtico significa que tiene los mismos componentes nutritivos que los estimados para la fruta original...

Estaba harto, tantas promesas, tanto "el futuro es nuestro", tanto "lucha hoy por el mañana", estaba harto, estaba harto de la Coalición Redención, estaba harto del Congreso de Emergencia Terrano, estaba harto de respirar un oxígeno viciado, de comer mierda sintética, estaba harto.

Son tres Créditos Solares, se ha realizado el cargo en su Tarjeta de Acreditación Personal, muchas gracias, que tenga un buen día.

Jodida voz. Tenía noventa y siete años. Había vivido el Día E, había luchado en el Día del Éxodo, sabía lo que era un puto zumo de mandarina, la diferencia entre un bistec y un solomillo, pasado, al punto o crudo, y quería volver a probarlos antes de que se le cayesen todos los dientes.

Hacía poco la oportunidad se le había presentado en la puerta. Estaba en una edad ya delicada, pero todavía se sentía fuerte, sano como un roble y con ganas de hacer cosas. El Gabinete de Seguridad le había jubilado, por los riesgos que le podía ocasionar tanta tensión, no te jode, a su abuelo le había dado un infarto hacía ya ochenta años por hincharse a cosas con sal, sal, menudo lujo era ahora un salero en pleno s. XXIV, ¿tensión?, ¿él?. La oportunidad había venido de forma discreta, un muchacho, de unos treinta años, bien vestido, bien vestido para la media claro, se habían encontrado en la cola del comedor hacía ya una semana, casualmente dijo el...

¿Es Ud. el coronel Andrew Herbs?

En la reserva. Estoy jubilado. ¿Y quien eres tu?

Pablo Montesa, mecánico del Dique 6. He leído mucho sobre Ud., es un héroe, una leyenda, ¿jubilado dice? ¿usted?, ¿cómo que le han apartado así?, ¿cuántos tiene?, ¿ochenta y pico?

Muy amable, pero me acerco ya al momento en el que hay que poner el contador a cero, voy cerca de los cien.

Uau, aún así, ¿cómo que no está en la academia o algo?

Tu haces muchas preguntas ¿no?, bueno, el caso es que mi actitud parecía no ser la correcta para nada más.

Ya veo, una pena, he leído todo sobre Ud., parece mentira, le importa que me siente...

Dos horas después y estaba metido en el más turbio asunto de contrabando que hubiera podido imaginar, piezas de reactor para lanzaderas ilegales, lanzaderas para bajar a la Tierra a coger frutos prohibidos, tanto en sentido figurado como literal, lanzaderas para establecer un mercado negro de productos terrestres, más lucrativo que otras diez vidas al servicio de la República, y con la posibilidad de dar al paladar un homenaje continuo.

Volvía a estar en activo, mis conocimientos volvían a ser necesarios, solo tenía que engañar a especialistas treinta o cuarenta años más jóvenes que él, sin problema, a fin de cuentas el había participado en el diseño de todo...

Conozca hasta donde puede llegar, conozca de lo que es capaz con la herramienta adecuada, compre elegante, compre S-mart

CAPÍTULO 6: SELLO Y USO DE LA HUMANIDAD

–"Hemos superado en mucho la ciencia que el mundo antiguo conocía, pero hay lagunas irreparables en nuestros conocimientos históricos. Imaginemos los misterios que podríamos resolver sobre nuestro pasado si dispusiéramos de una tarjeta de lector para la Biblioteca de Alejandría."

Carl Sagan

TECNOLOGÍA Y FORMA DE VIDA EN EL S. XXIV

Entrando en el s. XXI el desarrollo tecnológico humano estaba alcanzado unas cotas de crecimiento exponencial en todas sus áreas jamás imaginado. Campos como la nanotecnología y la ingeniería genética parecían reflejar el futuro cercano y abrir unas puertas a unas concepciones de vida difíciles siquiera imaginar. La III GM cambió muchas cosas, el crecimiento imparable de la población mundial modificó de forma inevitable intereses de grandes compañías y países, pero la nueva carrera espacial desatada y la colonización y terraformación de nuevos planetas hicieron que el desarrollo científico de toda una civilización cambiase radicalmente de enfoque.

Todo esto marcó el desarrollo tecnológico de una época de esplendor, pero claro, cuando el infierno llego de los cielos y solo unas chapas de metal separaron a la humanidad del exterminio, fue entonces y solo entonces cuando se marcó una clara pauta de las áreas de desarrollo en las que merecía la pena invertir tiempo y recursos.

IDENTIFICACIÓN

Cada ciudadano del CET va identificado con una Tarjeta de Acreditación Personal que le identifica como tal con una cifra de nueve dígitos asignada por el Gabinete de Seguridad. Asociados a esa cifra de nueve dígitos van sus huellas dactilares, su escáner de retina y su nivel de seguridad. Cualquier organismo oficial, o cualquier patrulla policial están preparados para realizar las comprobaciones oportunas.

Esta Tarjeta de Acreditación Personal está asociada a todo lo que puede necesitar tener acceso un ciudadano, cuentas corrientes, comunicaciones, localización, etc.

Cualquier gasto en el que incurra un ciudadano puede desviarlo directamente a su cuenta mediante su Tarjeta de Acreditación Personal.

Informática en el s. XXIV

Introducción

Mucho tiempo ha pasado desde que en 1642 el matemático francés Blaise Pascal iniciase el camino para los ordenadores modernos con su primitiva máquina de sumar mecánica. Los ordenadores electrónicos de la II Guerra Mundial como el Colossus, o el nacimiento del circuito integrado en la década de 1960 marcaron una época.

Con la entrada en la escena doméstica de los ordenadores personales, su evolución se hizo imparable. Los ordenadores en general pasaron de ser gigantescas máquinas principalmente mecánicas que ocupaban edificios enteros y de un uso realmente complicado, a ser pequeños aparatos de bolsillo de tecnología biológica (expresando los símbolos lógicos en vez de con los flujos de electrones corrientes en los ordenadores del s. XX, con unidades químicas de ADN) y de un uso casi infantil.

Los ordenadores y la informática en general del s. XXIV funcionan de forma holográfica y verbal, la realidad virtual alcanzó los niveles con los que soñaban los ciudadanos del s. XX y actualmente todo esta interconectado.

El ser humano no ha perdido la costumbre de escribir a mano, pero en la actualidad lo hace en soporte digital habiendo abandonado el papel tradicional. El papel es un bien desaparecido de la sociedad del s. XXIII, desde mediados del s. XXI ya se comenzó a utilizar de forma generalizada el denominado papel digital, pantallas de cristal líquido con lápices ópticos cada vez más y más desarrollados. Hoy en día, en el CET, por la obvia falta de la materia prima necesaria, los libros son un bien escaso y prácticamente objeto de coleccionismo por parte de excéntricos y soñadores de tiempos pasados. El papel de cristal líquido y lo lápices ópticos están al alcance de todos y su durabilidad y resistencia tanto al uso como al paso del tiempo los han convertido en el estándar utilizado.

Un ordenador del s. XXIV estándar suele consistir en un pequeño aparato de bolsillo no más grande de cinco por diez centímetros con una pequeña pantalla y diminuto teclado, también son comunes brazaletes de similar tamaño. Su uso normal permite trabajar con él de forma verbal y ampliar las imágenes de la pantalla proyectándolas holográficamente. El traspaso de información entre todo tipo de ordenadores se realiza por puertos infrarrojos.

La realidad virtual y los sistemas holográficos pese a la perfección lograda en su desarrollo siguen siendo simulaciones, algunos llevan sentido del olfato, pero a no ser que se recurra a drogas especiales el sentido del tacto no está logrado. Para pequeñas simulaciones hay multitud de equipos disponibles, sin embargo para simulaciones más complejas (como por ejemplo una habitación), hacen falta instalaciones y equipos especiales.

La Informática en el CET

Los avances en miniaturización han hecho posible, y hasta imprescindible para el ciudadano de a pie el llevar su comunicador personal, un combinado de ordenador portátil y comunicador móvil.

El aparato en cuestión es como un reloj de muñeca, completamente personalizado. Cada individuo tiene un perfil de usuario, con una serie de claves que mediatizan su acceso y utilización de la red.

La Red está organizada de la siguiente manera: los núcleos de población como Redención, Schiaparelli, Huo Hsing, Tycho en Luna tiene cada uno un ordenador central con todos los datos. Distribuidos por el resto del territorio, como repetidores y controladores del flujo de datos están toda una serie de terminales, subunidades, luego están las unidades portátiles de cada usuario. Así, cada usuario se 'conecta', con su portátil, que envía su petición a la subunidad más cercana, que la verifica, le establece una prioridad y envía la petición a la Central correspondiente, que entonces responde a la subunidad, y esta al portátil. Son posibles también las conexiones portátiles a portátil, como mini red local, o simplemente como chat o conferencia.

¿Cómo se gestionan las prioridades?

Cada usuario tiene una serie de calificaciones de tipo profesional que le otorgan prioridades para sus peticiones dentro de esos campos sobre otros usuarios con menor calificación. Cada usuario tiene un chip incluido en su portátil, que facilita estos datos a la red para su priorización.

Niveles de Seguridad

Nivel	Ejemplo
0 (0)	Ciudadano sin cargo de responsabilidad oficial.
1 (2)	Ciudadano empleado en determinados organismos públicos.
2 (4)	Mando escala básica de algún organismo oficial, miembros de agencias de noticias.
3 (6)	Mando intermedio de algún organismo oficial, congresistas.
4 (8)	Altos Cargos de los diferentes Gabinetes
5 (10)	Delegados, Presidente, Vicepresidente.

Las cifras entre paréntesis reflejan el Nivel equivalente del Trasfondo Nivel de Seguridad. Hace falta tener el Trasfondo asociado a la categoría de Nivel de Seguridad para poder invertir puntos en un Nivel de Seguridad concreto.

A parte de los distintos datos agrupados dentro de los distintos, digamos, directorios profesionales, existen gran cantidad de datos a disposición del publico (calificación requerida cero). Cada subunidad y ordenador central tiene determinadas cuotas de actividad establecidas para cada tipo de servicio. Hay una parte dedicada al servicio publico genérico (datos de libre disposición, televisión, prensa, comunicaciones, etc.), luego una parte para comunicaciones oficiales (del gobierno), y luego otra parte para consultas restringidas (profesionales, clasificadas por cualificación). Asimismo, las subunidades y ordenadores centrales tienen rutinas de optimización para evitar tener capacidad ociosa, redirigiendo esta a los sectores más demandados, hasta que sean necesarios. Así, si se acumulan las necesidades del publico, y no está totalmente ocupada la capacidad restringida, también se emplea está hasta que sea requerida.

La comunicación dentro de cada colonia (Redención, Luna, Marte) es muy fluida, si bien las interconexiones entre estas distintas redes no lo es tanto por las distancias involucradas. Entre Luna y Redención no es tan importante el retraso como con Marte, que puede llegar a más de diez segundos. Para los grandes trasvases de datos y actualizaciones entre las distintas redes se opta por un trasvase físico de datos. Llevando copias de las novedades al ordenador central y cargándolas en el sistema. Esto se realiza casi diariamente, dependiendo del volumen de datos. Es lo que popularmente se conoce como 'correo'. El correo más habitual es entre Redención Marte y viceversa, ya que son los dos núcleos de población principales, que generan más datos.

A nivel de usuario, las terminales son como relojes de muñeca en su forma más básica. Este ordenador es capaz de gestionar las búsquedas requeridas por el usuario y funcionar como un equipo de comunicaciones completo: telefonía, videoconferencia, prensa, juegos, películas, música. También sirve para cualquier tipo de función de escritura. Son similares a los ordenadores del s. XX pero de menor tamaño y peso. En el equipo básico se incluye un

pequeño audífono para salida de audio (sin molestar a nadie que este alrededor), y una tableta notepad plegable tamaño cuartilla con lápiz óptico para entrada de datos. Otros periféricos, que se suelen llevar en el cinturón, suelen ser escáneres de mano de alta resolución, mini cámaras digitales, gafas para visión estereoscópica, micrófonos subvocalicos para interfaz vocal, pantallas desplegables holográficas, etc. Otros extras populares son un monitor de constantes vitales, GPS locales, módulos extra de memoria, etc.

Todos los ordenadores portátiles disponen de una inteligencia artificial limitada, que aprende de sus interacciones con el usuario, haciéndole sus gestiones más fáciles; sus consultas más habituales, sus rutinas, etc. También incluye rutinas de personalización. Se le puede dar voz al ordenador, escoger su forma de hablar (que irá adaptando según va aprendiendo de nuestras preferencias, etc.) imagen incluso, en definitiva prácticamente hasta donde tu imaginación pueda llegar.

Inteligencias Artificiales (IAs)

Las IAs nunca alcanzaron las metas impuestas por la literatura de ciencia-ficción del s. XX. La famosas leyes de la robótica ideadas por Asimov siglos atrás nunca tuvieron que ser puestas en práctica. Se desarrollaron 'IAs' muy complejas y avanzadas para los cánones del comienzo de la revolución informática de finales del s. XX, en la actualidad hay programas de IA funcionando en multitud de áreas distintas, pero nunca han pasado de ser máquinas muy complejas, con unas funciones y unas capacidades realmente increíbles, pero sin ser 'inteligencias'. Sin ser conscientes de ellas mismas.

De nuevo los Ki-engir parecía que nos iban a abrir también esta puerta y de nuevo la llegada de los Hijos de Ra nos trunco un descubrimiento tan increíble. Los terraformadores de Marte parecen disfrutar de algún tipo de IA Ki-engir limitada y se están haciendo experimentos al respecto sin haber obtenido por ahora ningún resultado.

Hoy en día las IAs que operan en la República Solar son sobre todo maquinas de mantenimiento y servicios públicos.

A efectos de juego la puntuación de una Inteligencia Artificial equivale a los atributos de Inteligencia y Sabiduría de un Personaje. Hay que volver a insistir, que en cualesquiera de los casos, las Inteligencias Artificiales descubiertas y desarrolladas por el ser humano no han dejado de ser meras máquinas muy avanzadas, sin conciencia de si mismas y solo útiles para las tareas que fueron diseñadas.

Infraestructuras

Alimentación

El problema alimentario fue uno de los objetivos prioritarios al inicio del establecimiento de colonias espaciales de larga duración. En la actualidad los cultivos en invernaderos con baja o ninguna gravedad son temas superados por la biología, al igual que el crecimiento de esos mismos cultivos bajo luz solar artificial. El sabor y la textura de estos cultivos no igualan por supuesto a los auténticos, pero sus componentes nutritivos suplen a la perfección las necesidades estimadas.

En Redención y en Marte lograron instalarse piscifactorías con un resultado más que satisfactorio, proveyendo de pescado fresco a la dieta diaria. El ganado existente en Marte ha sido tratado genéticamente para resistir mejor las condiciones del planeta y aunque por ahora se les cría y deja crecer en gigantescos parques cubiertos y es escaso, un futuro con grandes extensiones cubiertas por ganado nativo areano respirando el aire marciano no está lejano.

Las necesidades alimentarias de la población de los solares están cubiertas de forma autónoma en cada colonia y base espacial, pero la riqueza en sabor de los productos obtenidos en Marte es palpable, lo que lleva al Planeta Rojo a nutrir en la práctica de alimentos a todo el CET.

Desde hace unos años ha crecido un floreciente mercado negro de alimentos teóricamente importados de la Tierra... Muchas especies de mariscos, frutas y carnes desaparecidos junto a nuestra vida en el planeta madre han vuelto a ser puestos en circulación. Las autoridades sanitarias están preocupadas por estos alimentos incontrolados y aunque saben que en la práctica es imposible que provengan de la Tierra, les preocupa que haya laboratorios e invernaderos que puedan producirlos sin la supervisión del Gabinete Científico.

Existen mercados de alimentos, principalmente vegetales y diferentes tipos de pescado, repostería, cereales, etc., donde el público en general puede acudir a adquirir aquello que desee. Los restaurantes son en general considerados un lujo, aunque haya algunos medianamente asequibles. En viajes espaciales y colonias pequeñas la alimentación básica son raciones preparadas.

El gran problema alimentario de la República Solar es su poca variedad, la gente ya está cansada de comer siempre lo mismo, existen documentales, libros y todo tipo de documentación acerca de cómo se comía hacia un siglo y la sociedad en general suspira por probar suculentos platos de antaño.

La República Solar dispone de comedores gratuitos al alcance de todo aquel que por circunstancias económicas no pueda permitirse otras opciones, los usuarios de este servicio son controlados de forma que no se abuse de él.

Cada ciudadano tiene asignada su dosis de agua diaria que consiste en un máximo de 10 litros/persona. Esto se controla mediante el registro de habitantes en cada comunidad o vivienda, normalmente el agua es administrada por el propio kibbutz o cabeza de la comunidad.

Residuos

El concepto 'basura' no existe en la República Solar (salvo como insulto). Todo es útil en sistemas cerrados como lo son las colonias que forman el CET. El reciclaje de residuos es clave en la actual forma de vida del ser humano, más que nunca.

La primera división que se podría establecer es la de residuos orgánicos e inorgánicos. Los primeros son inmediatamente trasladados a las plantas de tratamiento por motivos higiénicos. El tratamiento consiste básicamente en eliminar todo tipo de microorganismos potencialmente nocivos. La recuperación de nutrientes se realiza en los cultivos vegetales, aprovechando los residuos orgánicos en forma de abonos destinados a los invernaderos.

El tratamiento de residuos inorgánicos es mucho más variado dependiendo del material a tratar. Para los polímeros, por ejemplo, se llevan acabo complejos tratamientos químicos para reducirlos a sus componentes elementales y poder volver a crear nuevos plásticos.

Los grandes complejos industriales de reciclaje dispersos por toda la República Solar agrupan a un gran porcentaje de la población activa del CET.

El continuo reciclaje del aire utilizado, los diferentes sistemas de ventilación, el deficiente o no del todo perfecto cuidado de los mismos, etc., hace que existan diferentes olores y que estos se identifiquen con localizaciones concretas. En una misma estación o asentamiento puede haber enormes diferencias, pero en general el olor de Redención recuerda a un cuarto de ropa sucia, la Luna suele tener un permanente olor a hospital y en Marte se respira el aire más fresco de todos.

Sanidad

El conocimiento del cuerpo humano es para la humanidad del s. XXIV una de las asignaturas de la que mejor nota disfruta. Enfermedades, malforma-

ciones, lesiones, prácticamente todo tiene solución, solo hace falta tiempo y un equipo adecuado. Los avances en nanotecnología del s. XXI fueron claves en las terapias reconstructivas, el mapa del ADN ponía como única barrera la precisión de nuestra tecnología que poco a poco llegó a alcanzar la perfección en lo que a terapias reconstructivas se refiere (los implantes y miembros artificiales suelen ser mezcla de tejidos orgánicos y ciertos componentes formados con polímeros especiales y titanio).

En la actualidad, exceptuando el cerebro, casi cualquier miembro perdido puede recomponerse y sustituirse, hay partes como la columna vertebral y el aparato digestivo que pueden traer complicaciones extraordinarias, pero si el mal se trata a tiempo y hay un equipo adecuado cerca, la solución suele ser factible.

El gran problema médico del s. XXIV son los canceres provocados por exposiciones a diferentes tipos de radiactividad y la infertilidad general que ha hecho mella en la población del CET. Los canceres son a nivel molecular y se pueden tratar, pero es difícil su cura total, el problema de la infertilidad trae completamente de cabeza a la comunidad médica de nuestro siglo.

El nivel de salud es en general tan bueno, que la media de edad en el territorio gobernado por el CET es de ciento ocho años, este dato junto a los pocos nacimientos, hacen que la edad media de la población vaya aumentando progresivamente año tras año y que el programa Mendel se perfile hoy por hoy como la única solución si no hay cambios drásticos en nuestra forma de vida. Muchos claman por el regreso a la Tierra como solución al problema, pero la situación allí abajo, con nubes radiactivas, lluvia ácida, restos de armamento químico diseminados por todo el globo, etc., hacen que en la mayoría de los círculos científicos rechacen también esa opción como solución a este problema concreto.

Seguridad

Todas las instalaciones de la República Solar aptas para la vida humana cuentan con estrictas medidas de seguridad tanto a efectos de protección exterior como de daño interior. Todos los hábitats, absolutamente todos, están divididos en zonas estancas, capaces de aislarse completamente una de otra para preservar una atmósfera autónoma, de manera que cualquier problema en una de ellas no repercuta en el resto. Escudos contra llamaradas solares, refugios contra bombardeo, reservas de emergencia de aire, equipos contra incendio, luces de emergencia, protocolos de actuación ante todo tipo de emergencia (los niños reciben instrucción al respecto desde los cinco años)..., todo está preparado para hacer frente a cualquier incidencia. Quizá las medidas no sean más que una cortina de humo para tener tranquila a la población, pero su mantenimiento y control es exhaustivo. Las únicas veces en que han sido necesarias han sido en dos ataques terroristas de hace ya una década, en ambos casos las medidas de seguridad evitaron tragedias mucho mayores.

En cualquier lugar público de la República Solar están presentes pantallas controladas por el Gabinete de Seguridad con información constante acerca de la seguridad del entorno (calidad del oxígeno, niveles de radiación, incidencias del transporte público, etc.).

Las arterias principales de cualquier colonia de la República Solar cuentan con varios servicios básicos: teléfonos públicos con acceso directo y gratuito al Gabinete de Seguridad, refugios resistentes a llamaradas solares especialmente intensas (la protección exterior de cada colonia es capaz de resistir casi todo tipo de radiaciones), amenazas de meteorito o bombardeos, enormes pantallas con publicidad de los más diversos productos interrumpida por información oficial de cualquier índole e iluminación y generadores de oxígeno de emergencia.

Transporte

Planetario

El transporte público en la República Solar funciona a nivel planetario y en Redención mediante trenes de levitación magnética (MAGLEVs) para distancias medias y grandes, tranvías, pequeños funiculares y vehículos varios para distancias medias y cortas, aceras móviles, turboascensores y plataformas movidas por sistemas neumáticos en ciudades y estaciones.

Los vehículos individuales o particulares son prácticamente inexistentes, solo los organismos del CET tienen autorización para moverse con vehículos liberados, (MAGLEVs y funiculares van por guías, de ahí el nombre de liberados). El transporte de mercancías está cedido para su gestión a diferentes kibbutzs y cooperativas y son los únicos vehículos liberados operados por personal ajeno al CET que circulan con cierta frecuencia.

En todas las colonias existe servicio de taxi, pero hay pocos y es difícil encontrar uno libre si no se ha reservado con anterioridad, tienen paradas establecidas.

En Marte funciona a pleno rendimiento una red de dirigibles que une las principales ciudades y los pequeños núcleos de población diseminados por toda su superficie. La gravedad de Marte unida a su especial atmósfera, hacen de estos vehículos ideales para ser utilizados en el planeta rojo.

Comunicaciones entre colonias

Las diferentes colonias que conforman la República Solar se encuentran unidas mediante una serie de transportes regulares, Redención es el centro de la red de transportes, habiendo escasos tránsitos directos entre la Luna y Marte ni entre estas dos colonias con Until the End.

Reservado con suficiente antelación y siempre que sea por motivos laborales justificados, al igual que el transporte planetario, el transporte interplanetario es gratuito. Los viajes por motivos no laborales (o laborales no justificados convenientemente ante la autoridad pertinente) son posibles mediante el pago del correspondiente importe.

Normalmente los viajes interplanetarios se realizan en grandes naves espaciales sin capacidad atmosférica, con lo que una vez llegan a su destino precisan de pequeñas lanzaderas para desembarcar pasaje y carga. En el caso de Redención su estación orbital Esperanza hace de muelle de enlace, en el caso de Tycho es Luna 2 y en el caso de la Marte es el ascensor orbital quien recibe las lanzaderas.

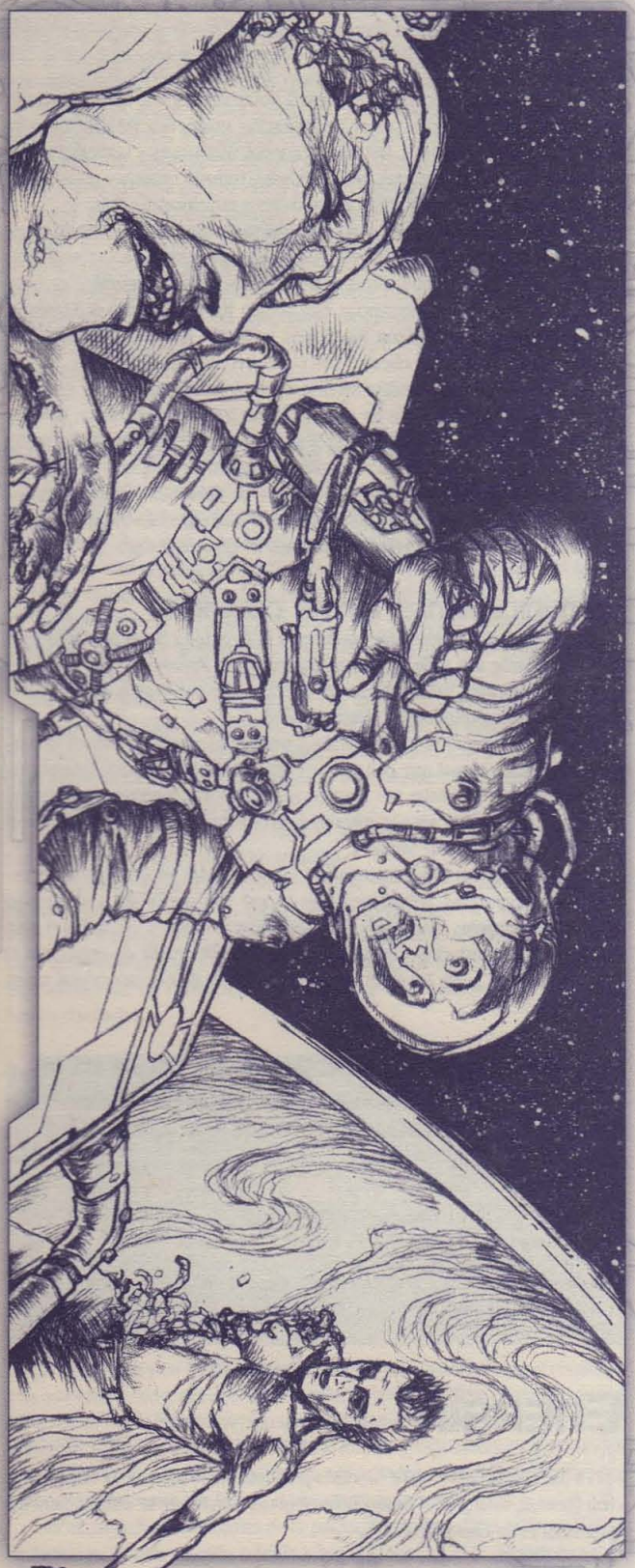
Tiempos de viaje aproximados entre colonias

	Redención	La Luna	Marte	Until the End
Redención	NA	6 horas	1 a 3 meses	3 a 5 meses
La Luna	6 horas	NA	1 a 3 meses	3 a 5 meses
Marte	1 a 3 meses	1 a 3 meses	NA	2 a 4 meses
Until the End	3 a 5 meses	3 a 5 meses	2 a 4 meses	NA

El viaje entre la Luna y la Tierra o Redención y la Tierra apenas dura entre catorce y veinte horas.

Energía

La humanidad del s. XXIV funciona principalmente a través de energía nuclear (fusión), solar y pilas de alcoholes vegetales, en Marte se utilizan también instalaciones de energía eólica.



Desde que la AENU autorizase su uso en el espacio, la energía nuclear ha sido clave en el desarrollo de la humanidad, los miedos y recelos existentes en el inicio de la etapa nuclear siguen existiendo entre la población, pero la seguridad actual de esta energía está más que demostrada, así como los medios para manejarla y tratarla.

Para el funcionamiento de vehículos, maquinaria, pequeños utensilios, etc., se funciona con pilas de diversa categoría entre las que destacan por su uso común las que funcionan con alcoholes vegetales. Por sus especiales características el planeta rojo reunía las características necesarias para poder funcionar con energías limpias como la eólica y la solar, el ataque de los Hijos de Ra dañó sensiblemente las grandes instalaciones de este tipo en superficie, no llegando sin embargo a dañar a la mayoría de instalaciones nucleares fuertemente protegidas bajo la corteza marciana. Solo ahora, tantos años después de la catástrofe se están volviendo a poner en marcha grandes parques eólicos y solares.

Todos los reactores nucleares cuentan con abundante material de repuesto y suministros varios, heredados de una fuerte previsión de época de la Unión Federal de Naciones que los consideraba básicos para la expansión espacial y dotó cada colonia y estación de los medios para ser autosuficientes durante décadas. El CET como prioridad básica se aseguró el seguimiento de esta política para las bases y estaciones en funcionamiento, así como de poner a buen recaudo el material nuclear sobrante.

El suministro energético, al igual que el agua, es gratuito hasta determinado volumen de consumo, una vez superado este los costes del mismo se disparan.

ZPE

ZPE son las siglas de Zero Point Energy, este tipo de energía parte de la base de aprovechar la radiación presente en el universo, procedente de los millones de estrellas que la pueblan. Recibe su nombre porque es un tipo de energía electromagnética que permanece aunque la temperatura descienda hasta el cero absoluto. Tradicionalmente se pensaba que en el vacío absoluto no había nada, sin embargo, en 1958, el científico alemán M. J. Spaarnay descubrió que entre dos placas metálicas carentes de carga situadas en el vacío aparecía una fuerza, esta fuerza era provocada por la ZPE.

El volumen y el poder de esta energía es enorme. R. Feynman, científico del entorno de A. Einstein calculó que si se transformara en calor toda la radiación ZPE contenida en una taza de café, el calor generado sería capaz de evaporar los océanos de la Tierra...

La humanidad nunca llegó a ser capaz de aprovechar esta fabulosa fuente de energía pese a la enorme cantidad de recursos destinada a su descubrimiento, con la llegada de los Ki-engir todo cambió. Una delegación de los mejores científicos de la UFN trabajó junto a técnicos Ki-engir en el manejo e implantación de esta increíble energía en las máquinas de terraformación utilizadas para ayudarnos en nuestra conquista de Marte, los mastodónticos terraformadores. Desgraciadamente el ataque de los Hijos de Ra nos sorprendió cuando apenas habíamos arañado la comprensión de esta energía, en la actualidad varios equipos del Gabinete Científico trabajan en ello, y aunque hasta hora los avances han sido escasos y el estudio de los terraformadores está resultando una labor mucho más ardua de lo que nunca se imaginó, la comunidad científica en general tiene grandes esperanzas en la ZPE y su aplicación para fines militares de cara a un probable enfrentamiento futuro tanto con los Hijos de Ra como los Ki-engir.

M2P2

Mini Magneotospheric Plasma Propulsion (M2P2), este tipo de energía utiliza la interacción de la magnetosfera terrestre con el viento solar para

alcanzar velocidades sorprendentes, se empezó a estudiar a finales del s. XX por la NASA y fue el tipo de energía que nos abrió las puertas al espacio, una nave equipada con este sistema fue la que transportó el primer IKS a Alpha Centauri. El M2P2 lo que hace básicamente es rodear la nave espacial de una burbuja magnética que haga efecto de vela, cogiendo la energía lanzada por las llamaradas solares para alcanzar velocidades de entre 350 y 800 km/s.

Diversos equipos del Comité de I+D están trabajando en el diseño de una nueva nave de estas características para poder mandar una sonda a Alpha Centauri al doble de la velocidad con la que inicialmente se consiguió llegar a nuestra vecina estrella.

EL ESPACIO

El espacio es un entorno hostil, diferente totalmente a cualquier cosa conocida por el hombre en su hábitat natural, el proceso de adaptación, vida y supervivencia en el mismo es complicado y cualquier error puede acarrearte la muerte inmediata. La forma de moverse físicamente, viajar, o comer no tiene, en muchos casos, nada que ver con lo que conocemos.

En términos de juego, el control de las diferentes circunstancias de la estancia en el espacio que amenazan a los Personajes no tiene que ser un elemento central, pero si es un elemento importante que los jugadores no deben ignorar. La vida en el espacio no es fácil, hay amenazas muy reales y criterios a seguir para garantizar la supervivencia. Si los Personajes, por ejemplo, se introducen en una nave espacial desconocida y la arrancan como si fuera un vehículo terrestre del s.XX, sin hacer comprobaciones básicas del estado de la nave, su reserva de aire, los trajes espaciales de emergencia, las cápsulas de escape, etc., pueden tener disgustos letales, hay que ser conscientes que esto puede ocurrir y no es nada agradable haber escapado de mil desastres para luego quedarnos sin Oxígeno a dos horas de viaje de nuestro objetivo.

SUPERVIVENCIA

Hay tres factores claves para la supervivencia en el espacio; la gravedad, la atmósfera y la radiación. Un fallo en la atmósfera y podrás morir en segundos, demasiada poca gravedad sin los cuidados adecuados y te convertirás en un inválido, excesos de radiación y la muerte vendrá en horas, días, o semanas.

ATMÓSFERA

Uno de los principales cometidos del Comité de Soporte Vital es mantener en perfecto funcionamiento todas las atmósferas que comprenden la República Solar, desde una nave de mantenimiento hasta una base lunar. Todos los entornos cerrados en los que vaya a respirar un ser humano tienen unos minuciosos protocolos de seguridad activa y pasiva a seguir, protocolos que los niños saben casi antes de aprender a hablar.

Todos los ciudadanos del CET suelen llevar equipos de sellado de emergencia encima, sobre todo en la Luna y en Until the End, con estos equipos de uso inmediato pueden taparse pequeños agujeros o pequeñas fugas de forma temporal, lo justo para que de tiempo a los servicios de emergencia a acudir o para que te de tiempo a escapar.

GRAVEDAD

Desde el principio de la carrera espacial uno de los principales inconvenientes al que tiene que enfrentarse el hombre en el espacio es la ausencia de gravedad. El nacimiento de selenitas y marks como especies son la prueba fehaciente de cómo ha influido esta ausencia de gravedad en la carrera del hombre hacia las estrellas. Prácticamente todas las naves espaciales de mediano y gran tamaño construidas por el hombre llevan sistemas de gravedad artificial, sistemas rotatorios que imprimen fuerzas centrifugas que ayudan a paliar el devastador efecto que tiene la ausencia de gravedad en nuestros cuerpos, sin embargo, este tipo de gravedad artificial no es suficiente para facilitar estancias prolongadas del hombre en una nave espacial, o para que resulte cómodo el viaje espacial en una nave de mediano tamaño. Por este motivo, desde principios del s. XXI se han investigado diferentes formas de provocar una gravedad artificial más cercana a la terrestre.

Tras el Día del Éxodo hubo muchas sorpresas, una de ellas fue la constatación de que los Hijos de Ra disponían de sistemas de gravedad artificial en sus naves. Los Ki-engir también debían de disponer de sistemas similares, pero dado que los diferentes encuentros siempre se desarrollaron en estaciones orbitales y naves de gran tamaño, y que ellos nunca mencionaron que tuviesen acceso a dicha tecnología, la raza humana perdió una oportunidad clave de desarrollo tecnológico.

La relación entre fuerza gravitatoria y masa es una base de la ciencia moderna que es conocida desde que Newton formulase sus famosas leyes. Por los últimos estudios realizados, se ha descubierto que los sistemas raianos consiguen convertir energía en masa (en lo que a efectos gravitatorios se refiere), y que mediante la aplicación de diferentes campos de energía que regulen y contengan los diferentes efectos y sus variaciones, pueden crear y variar a su antojo la gravedad presente en una nave.

El Gabinete I+D dedica ingentes recursos en el análisis del funcionamiento de este tipo de sistemas y aunque el proceso está resultando frustrantemente lento los avances son constantes y se espera tener un prototipo en un par de años.

La gravedad artificial en naves espaciales, estaciones orbitales y demás enclaves humanos en el espacio suele simularse mediante el uso de centrifugadoras. Las centrifugadoras son máquinas consistentes básicamente en una cabina dando vueltas alrededor de un eje, de manera que a una velocidad adecuada consigamos un ligero efecto gravitatorio. En la Luna hay centrifugadoras gigantescas capaces de albergar varias docenas de personas simultáneamente, en Until the End existen también modelos de gran tamaño, en Luna 2 y algunas naves espaciales hay pequeñas centrifugadoras con capacidades máximas de seis personas. Las centrifugadoras son utilizadas para realizar los ejercicios diarios recomendados para paliar el sufrimiento del cuerpo humano en gravedades bajas. Se utilizan desde el principio de la colonización espacial y en la actualidad la comunidad científica sigue recomendándolas.

La ausencia o exceso de gravedad, tanto para selenitas, como para marcianos y terranos debe de ser cuidada. Todos los habitantes del CET en gravedades no terranas realizan ejercicios diarios en centrifugadoras, llevan dietas alimenticias (vitamínicas) enfocadas a paliar los efectos de gravedades deficientes y en último caso utilizan trajes adecuados a cada situación.

El problema de la enfermedad espacial o síndrome de adaptación al espacio, consistente en mareos, vómitos y síndromes similares a la gripe, se da de vez en cuando en los primeros viajes espaciales de algunos sujetos, es raro y el tratamiento es inmediato, necesitándose de apenas unas pocas horas para recuperarse.

Psicológicamente también hay que tener en cuenta que la ausencia continua de gravedad (sobre todo en viajes espaciales) puede afectar la estabilidad mental del individuo, sobre todo si es su primera vez, ya que aunque todos los ciudadanos del CET, de niños, realizan ejercicios prácticos en gravedad cero, el entrenamiento no lo es todo, y la realidad en determinadas ocasiones supera a algunos.

Puntos Lagrange

Los puntos Lagrange son localizaciones entre la Tierra y la Luna en la que los campos gravitatorios de ambos cuerpos celestes se anulan el uno al otro. En la antigüedad, el ser humano utilizaba estos puntos para poner en órbita una gran variedad de satélites y estaciones orbitales, hoy en día en los puntos Lagrange tan solo se encuentra Redención y algunos restos de chatarra espacial.

Radiación

La radiación es un elemento muy a tener en cuenta para la supervivencia en el espacio, hay radiación por todas partes y toda puede matarnos. La radiación puede dañar el núcleo del ADN de las células, provocando cánceres o mutaciones dañinas de diversos tipos. Se mide en milirads (la milésima parte de un rad) pero a efectos de juego la mediremos en niveles como si del daño de un arma se tratase.

Existen tres fuentes típicas de radiación en el espacio: la radiación proveniente de reactores o combustible nuclear, llamaradas solares y radiaciones cósmicas o de fondo.

Reactores y combustible nuclear

La República Solar está repleta de reactores nucleares funcionando a pleno rendimiento (naves, bases orbitales, colonias planetarias, vehículos, etc.), las medidas de seguridad son extremas, pero los accidentes ocurren. Existen depósitos de combustible y residuos nucleares en diversos puntos de la República, especialmente en Marte y la Luna. La adquisición de trajes de protección contra radiaciones está al alcance de todos. El ser humano convive día a día con reactores nucleares y los peligros que ellos conllevan, sin que se vislumbre una alternativa a corto o medio plazo, la energía nuclear de fusión es a día de hoy el motor que mueve a la humanidad.

En el capítulo de reglas se explican los efectos de la radiación en términos de juego.

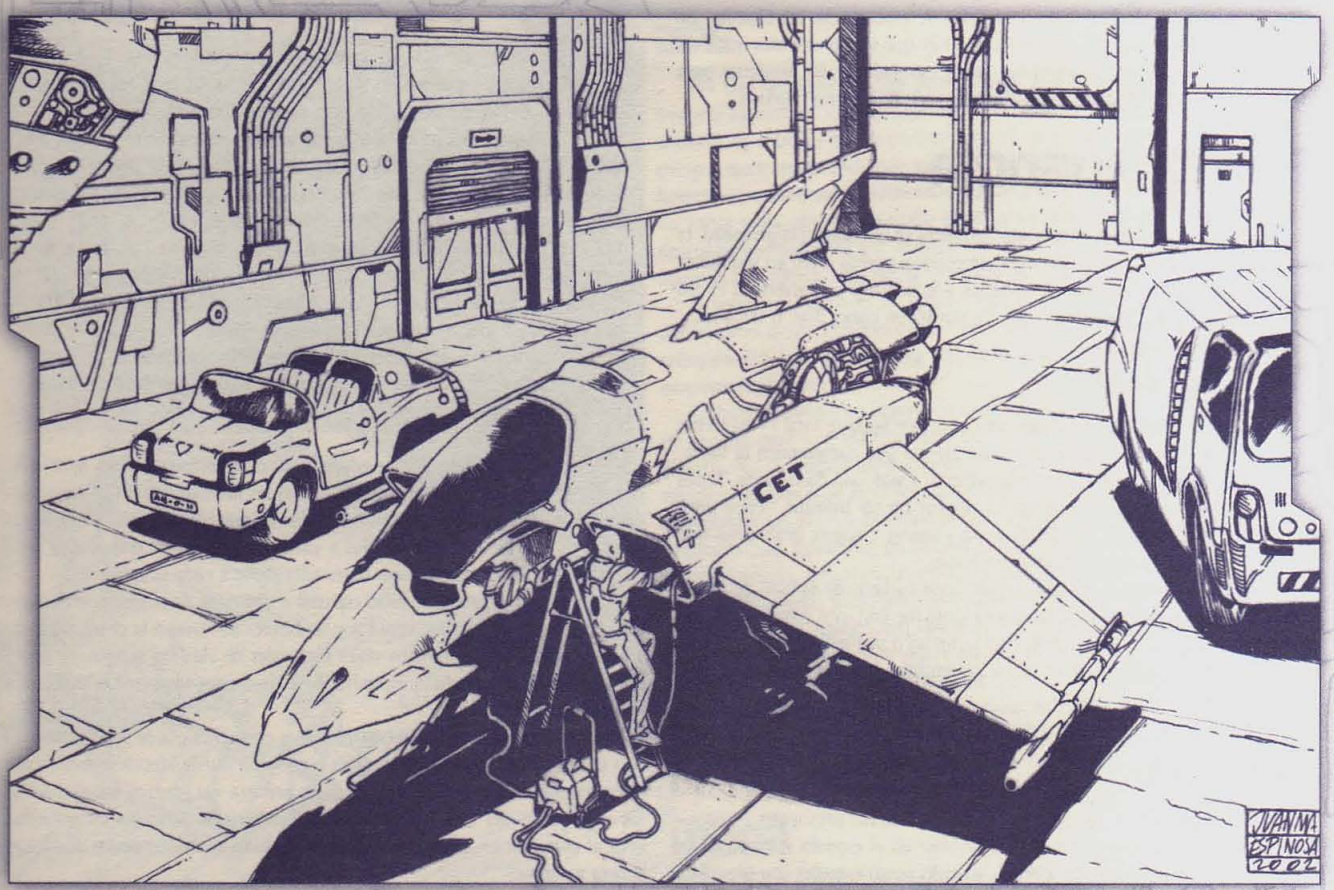
Llamaradas solares

Las estrellas son en la práctica reactores de fusión, nuestro sol es un enorme reactor de fusión en medio del Sistema Solar. Cuando la producción de energía llega a un nivel se crea un haz de partículas radiactivas que salen despedidas del Sol con altísimas velocidades (este fenómeno es una llamarada solar).

Las llamaradas solares tienen múltiples efectos: interfieren comunicaciones, causan trastornos en cualquier tipo de actividad eléctrica, pueden desgastar instalaciones físicas que no estén lo suficientemente protegidas, pueden crear espectaculares fenómenos atmosféricos...

La radiación proveniente de llamaradas solares pude matarte en cuestión de segundos si no estás protegido adecuadamente.

Por regla general prácticamente todas las naves espaciales en funcionamiento (excepto las más pequeñas diseñadas para labores de enlace o mantenimiento) y por supuesto todas las bases y colonias de la República Solar se encuentran protegidas contra este fenómeno, sin embargo no son raras las



ocasiones en que una llamarada solar afecte a los sistemas eléctricos de una nave o una estación espacial.

Existen numerosos sistemas de detección de llamaradas solares, que permiten detectarlas, en su mayor parte, hasta con 24 horas de antelación a que lleguen a las fronteras de la República Solar.

Rayos cósmicos

Descubiertos en 1911 por el físico austriaco Victor Franz Hess, los rayos cósmicos son partículas subatómicas procedentes del espacio exterior poseedoras de una gran energía asociada a la gran velocidad a la que se mueven, su origen es desconocido (el Sol emite rayos cósmicos de baja energía). Se reciben en todos lados, en la Tierra un ser humano recibiría aproximadamente 250 milirads al año. El espacio sin embargo es otro cantar, no hay capa de ozono, no hay atmósfera que nos proteja y si estamos demasiado tiempo expuestos sin recibir un tratamiento adecuado, en un par de años podría pasarnos una factura letal.

Naves

Existen varios factores que marcan el desarrollo de una nave: combustible y energía, capacidad de aceleración, protección de los seres humanos que viajan dentro frente a la aceleración desarrollada, protección de la nave ante los posibles obstáculos encontrados, etc.

Es fundamental para el viaje espacial el establecer rutas completamente carentes de obstáculos y que la nave cuente con protección suficiente para hacer frente a colisiones con pequeños imprevistos. No es lo mismo chocar con una bola de acero del tamaño de una uña a diez kilómetros por hora que a muchos miles... Las naves cuentan con dos tipos de protecciones pasivas; fuertes cascos (sobre todo en la proa de las naves) de aleaciones reforzadas tras siglos de investigación espacial (capaces de aguantar los impactos más duros) y proyectores de campos de energía en la parte frontal de la nave capaces también de frenar e incluso destruir pequeños objetos provenientes de nubes de polvo espacial o similar. Por otro lado, como protección activa, cuentan con afinados radares de detección de objetos de manera que permitan al ordenador de la nave ir evitando la colisión con cualquier objeto mínimamente peligroso. Patrulleras del CET revisan constantemente las vías de comunicación para limpiarlas de obstáculos peligrosos. Es también frecuente, cuando la ruta no se conoce, enviar robots limpiadores, que no dejan de ser enormes escudos dotados de propulsión y manejados mediante control remoto que avanzan varios miles de kilómetros por delante limpiando la zona de obstáculos (hay que tener en cuenta que las rutas son prácticamente siempre de carácter lineal).

La aceleración de la nave es fundamental para calcular trayectos y rutas, dado que en muchas ocasiones (como es el caso de Marte y la Tierra) no es posible a las naves alcanzar velocidades óptimas al tener que empezar a decelerar cuando todavía no han acabado de acelerar. En el espacio, las naves están equipadas para proteger a su pasaje de las consecuencias de las brutales aceleraciones y velocidades a las que van expuestas, pero aún así es necesario acelerar siguiendo la progresión adecuada.

En casi todas las naves de mediano y gran tamaño existen equipos criogénicos capaces de mantener al pasaje en animación suspendida hasta alcanzar el destino. Esta práctica está prácticamente en desuso por el poco tiempo que requiere en la actualidad recorrer distancias que antiguamente necesitaban del doble o el triple de tiempo. Sin embargo, hay todavía gente que prefiere no enterarse del viaje y simplemente despertar cuando se llega al destino.

Modelos

En la actualidad existen multitud de naves y modelos diferentes, siguiendo un patrón estándar en cuanto a cabinas, mantenimiento e instrumentos de control, pero de formas y tamaños muy variables. En general, casi todas las naves de pequeño y mediano tamaño que hay en funcionamiento tienen capacidad atmosférica, no solo para el despegue o el aterrizaje, sino para su correcto funcionamiento en las atmósferas terrestre y marciana. Las naves más grandes, principalmente las de último diseño para trasladar pasaje entre las diferentes colonias humanas, llevan equipos de gravedad artificial (prácticamente en todos los casos muy baja gravedad) y todo tipo de comodidades, en contraposición de las espartanas naves de antaño.

Equipo

En el s. XXIV de la República Solar los utensilios, herramientas y equipo general que utiliza la humanidad no ha variado de forma notable con respecto a siglos anteriores. Las variaciones tan solo implican mayor capacidad, menor tamaño, una resistencia mucho más elevada al desgaste y el paso del tiempo, el daño, etc. El ser humano sigue teniendo las mismas necesidades y aplicando formas de trabajo similares a las de sus antepasados de siglos anteriores.

En este apartado listamos aquellos elementos de tecnología de uso común que creemos serán más utilizados por los Personajes, sin embargo hay multitud de objetos y enseres que los Personajes pueden ir necesitando a lo largo de la partida y no se encuentren aquí listados, por norma general este tipo de cosas serán de uso general y carentes de capacidades especiales con lo que no deberían causar ningún tipo de trastorno por su inclusión en la partida. El Director de Juego es libre para explorar la introducción de las piezas de equipo que considere apropiadas, siempre teniendo especial cuidado en evitar un desequilibrio en el juego.

Dinero

Las transacciones económicas en el 2387 d.C. siguen realizándose mediante dinero, la unidad económica del s. XXIV en la República Solar es el Crédito Solar, algunos kibbutzs y particulares realizan en muchas ocasiones economía de trueque, pero el principal medio de intercambio es el dinero.

Cada ciudadano tiene acceso a sus cuentas a través de su Tarjeta de Acreditación Personal y puede disponer de ella para traspaso tanto en transacciones tipo compra como para transacciones por servicios, particular-particular, particular-empresa, etc. Existen también tarjetas pura y simplemente de carga de Créditos Solares sin que sirvan de Acreditación Personal, solo utilizadas para transacciones de dinero.

Hay que tener en cuenta, que dependiendo de cada kibbutz, los Personajes tienen que dar parte de sus ingresos al mismo, habitualmente la orquilla suele oscilar de kibbutz a kibbutz de entre un 30% y un 60% de los ingresos obtenidos.

En la República Solar no existe el dinero físico, solo su representación electrónica. El sistema bancario funciona igual que ha funcionado siempre, con la peculiaridad que la banca es de absoluto control estatal, los préstamos son mínimos dándose únicamente en circunstancias excepcionales y las oficinas bancarias suelen ser únicamente terminales de recarga. El estado controla el dinero en circulación y la inflación lleva un crecimiento estable cercano al 2,3% los últimos veinte años. La estabilidad de la economía se debe en gran parte al enorme control de las variables que intervienen en ella por parte del ordenador del Banco Central.

El dinero que maneja cada Personaje viene reflejado por el Trasfondo Ventaja Riqueza.

Accesibilidad y Disponibilidad

El desarrollo tecnológico siempre ha traído a lo largo de los siglos elementos tanto beneficiosos como perjudiciales para la propia humanidad, muchos descubrimientos beneficiosos pueden a su vez tener fatales efectos si fuesen usados de forma descontrolada o errónea, es por eso que multitud de ingenios se encuentran reservados al uso de unos pocos. Esto último es evidente en el caso de armas de fuego y cierto equipo especializado y es por ello que clasificamos el equipo con niveles de accesibilidad para mostrar el grado de legalidad, posibilidades de obtención e ilegalidad del objeto en cuestión. En otros casos menos evidentes es necesaria su clasificación para hacer evidente las posibles consecuencias con respecto a la ley que de su uso inadecuado se pueden derivar.

El uso de material del que se carezca autorización conlleva confinamiento y juicio en función de la infracción cometida. Los niveles uno y dos, nos muestran la posibilidad de obtener autorización para el uso de determinado material, esta autorización dependerá del objeto en cuestión y los motivos expuestos.

Niveles de Accesibilidad

Nvl	Descripción
0	Completamente legal
1	Autorización de fácil acceso
2	Autorización de difícil acceso
3	Personal especializado registrado
4	Cuerpos de seguridad / organismos oficiales
5	Uso restringido

La Disponibilidad representa la facilidad con la que encontrar expuestos a la venta determinados recursos. El nivel de Disponibilidad se utiliza como Modificador de Acción negativo en Chequeos asociados a la búsqueda de ese equipo concreto. Básicamente representa lo fácil o difícil que es conseguir esa determinada pieza de equipo independientemente de su nivel de legalidad, también le sirve de guía al Director de Juego para introducir determinados elementos de equipo en los diferentes entornos en los que la partida tenga lugar (no será lo mismo conseguir un transporte a Marte desde Until the End que desde Redención). Los niveles expuestos representan condiciones normales en La Tierra, La Luna y Marte, para casos especiales el Director de Juego deberá decidir la Disponibilidad según considere oportuno.

Calidades y Fabricantes

En el s XXIV, la variedad de calidades, fabricantes y equipo a disposición del público en general es inmensa. El Director de Juego puede a su discreción decidir que cierta arma o cierto utensilio tienen diferentes cualidades que el estándar, estas cualidades podrán ser superiores o inferiores en función del fabricante o calidad de fabricación. Una mira telescópica, una granada, determinada pistola, etc., pueden tener una capacidad superior reflejada a efectos de juego en superiores bonificadores, mayor alcance, etc. Otras características de gran utilidad a variar dependiendo de la calidad del equipo comprado son el peso y volumen que ocupan, en el caso de células energéticas, ordenadores, determinado tipo de trajes espaciales, etc., puede constituir una gran ventaja contar con equipos más ligeros y en general con una portabilidad mayor.

Fabricantes de armas

Marakov: Kibbutz de origen eslavo con sede en La Luna, fabricantes de armas de calidad media.

HK: Principal suministrador habitual del Gabinete de Seguridad, es la empresa más fuerte del sector, tiene su sede en Redención.

Groar: Pequeño kibbutz con técnicas prácticamente artesanales en la fabricación de armas. Tienen su sede en las afueras de Schiaparelli. Las armas Groar nunca fallan (a efectos de juego, un arma Groar nunca puede tener una pifia relacionada con el mal funcionamiento del arma).

Dore: Fabrica de armas situada en Marte, a las afueras de Huo Hsing. Sus armas son comúnmente utilizadas por los miembros del Gabinete de Seguridad local, la empresa fue constituida por un grupo de kibbutzs de origen oriental, herederos de las antiguas corporaciones locales de armamento.

GR: Fabrica de armas situada en Redención. Especializada en armamento pesado para vehículos de todo tipo. Tiene una línea de armamento diseñada en una aleación especial que prácticamente divide por la mitad el peso de un arma estándar (a efectos de juego el peso es la mitad y el coste del arma el doble).

Draks: Pequeño kibbutz localizado en Until the End que fabrica las pistolas y subfusiles utilizados por los GIEs del GS, todas sus armas tienen un +1 al Nivel Objetivo. Solo los GIEs tienen acceso a las Draks.

Mercado Negro

En la República Solar, al igual que ha ocurrido desde el comienzo del control estatal de la economía y se pusieron barreras a lo que es lícito vender y lo que no, hay formas de obtener lo prohibido. El mercado negro es una industria floreciente, principalmente en drogas de diseño, pero con los contactos adecuados y el importe correcto (ya sea en Créditos Solares o en especias) prácticamente todo puede conseguirse. La economía de trueque funciona muy bien en estas circunstancias.

Los precios del equipo obtenido en el mercado negro suelen tener un precio que oscila entre el 100 y el 150% de su equivalente en el mercado libre. Aquello que solo puede obtenerse en el mercado negro ve fluctuar enormemente su precio en función de la oferta y la demanda así como de la desesperación que el vendedor perciba en el comprador.

Dentro del floreciente mercado negro comienza a destacar para preocupación del CET el transporte ilegal de personas y mercancías. En una sociedad tan dependiente de una comunicación y transporte regulados y seguros, esto asusta más por el hecho de la falta de control que por el hecho que ciertas personas o mercancías viajen ilegalmente. Conseguir un transporte evitando los conductos oficiales es extremadamente difícil aunque no imposible y el precio depende enormemente de cada circunstancia. El transporte ilegal siempre tiene que ser con rutas aceptadas por el Comité de Control Aeroespacial, aunque sean rutas con pretextos y justificaciones falsas, dado que cualquier otra opción será inmediatamente interceptada por el Mando Armada de la República Solar.

Armería

Armas

La humanidad del s. XXIV utiliza principalmente equivalentes más desarrollados de las armas que se venian utilizando desde el descubrimiento de la pólvora. En una sociedad como la del CET que depende de atmósferas artificiales para poder sobrevivir, la posesión y uso de armas de fuego está severamente perseguido y castigado.

Las características de cada arma vienen resumidas tras las descripciones de las mismas en una tabla resumen.

A parte de las clásicas armas de fuego basadas en detonación por pólvora, existen en desarrollo armas basadas en tecnología láser y armas con proyectiles impulsados por aceleración magnética. Este tipo de arma se encuentra en desarrollo, como arma pesada para equipar naves espaciales, estaciones y sistemas de defensa orbitales. Los Hijos de Ra utilizaron armas láser en su ataque al Sistema Solar, mostraron ser de extrema eficacia en los casos en que hacia falta gran capacidad de penetración, con lo que el Gabinete Científico también tiene varios laboratorios dedicados casi en exclusiva a ello.

Las armas con dispositivos eléctricos (como el taser) necesitan recargar conectados a una fuente de alimentación para seguir funcionando correctamente.

Licencias

Para portar un arma legalmente en la República Solar es necesario licencia para ello. Para obtener una licencia es necesario acreditar una justificación valida ante el Gabinete de Seguridad, que suele otorgarlas tan solo a miembros de la administración que por sus labores oficiales puedan ver amenazada su seguridad (jueces, policías, congresistas, fiscales, etc.). Cada tipo de arma requiere su licencia específica y normalmente, incluso a personas cuya seguridad se ve amenazada se les da licencia tan solo para armas menores como puedan ser pistolas y tasers.

En términos de juego, para que un Personaje pueda comenzar con licencia de armas, tiene que tener un mínimo de Nivel de Seguridad 4 y justificar la tenencia de armas con el conjunto de su Hoja de Personaje.

En el caso que los Jugadores interpreten Personajes agentes de la ley, estos, obviamente, tienen licencia de armas y pueden portarlas. Dependiendo el destino y actividad que realicen, sus superiores podrán equiparles con uno u otro elemento de equipo o armas. En estos casos, siempre hay que tener en cuenta que las armas o el equipo no son propiedad de los Personajes si no del Gabinete que se las suministra.

Armas de combate a distancia

Pistola

La pistola es el arma corta estándar, dispara un único proyectil cada vez que se aprieta el gatillo, gran variedad de modelos y prestaciones.

Ballesta

Las ballestas son armas de funcionamiento puramente mecánico consistente en un arco cuya cuerda se coloca en posición de disparo mediante un mecanismo tensor. Dispara saetas. Su uso actual es meramente deportivo, aunque en los últimos tiempos y debido a la severa ley que castiga la posesión de

armas de fuego, ballestas de múltiples modelos han ido apareciendo en zonas conflictivas del CET como arma de autodefensa (principalmente en regiones aisladas de Marte), multiplicándose los modelos existentes con multitud de variantes. Se usa a dos manos.

Escopeta

Las escopetas son armas de fuego de cañón largo con gran potencia de impacto en detrimento de precisión. Las escopetas disparan proyectiles compuestos de varias balas esféricas. Existen diferentes variedades de uno y dos cañones, diferentes longitudes de cañón, etc.

Son las preferidas por los equipos antidisturbios del Gabinete de Seguridad al poder cargarse con munición aturdidora y causar mucho daño sin necesidad de provocar heridas de consideración.

Especial: El uso de la escopeta lleva aparejado un bonificador de 1 Nivel a la escala de su Habilidad y un penalizador de 2 Niveles de Éxito al daño que producen (mínimo 1 Nivel de Daño). Se usa a dos manos.

Subfusil

El Subfusil es un arma automática de pequeñas dimensiones diseñada para poder compartir munición con la mayoría de modelos de pistola. Tiene la posibilidad de escoger entre fuego automático y semiautomático, en fuego automático suele tener las ráfagas limitadas entre tres y cinco proyectiles, el modelo estándar del s. XXIV lo tiene limitado en tres. Se usa a dos manos.

Fusil de asalto

Los modelos de fusil de asalto utilizados en la República Solar son armas de cañón largo capaces de fuego automático, disparando entre cuatro y seis proyectiles (dependiendo el modelo) cada vez que se aprieta el gatillo. Es el arma preferida de los cuerpos de intervención especial del Gabinete de Seguridad. Hay diferentes tamaños y modelos. Es un arma diseñada para dar potencia de fuego, alcance y precisión. Se usa a dos manos.

Especial: Manejar un Fusil de asalto lleva un penalizador de -1 Nivel de Escala a la Habilidad necesaria para su uso.

Fusil de precisión

Los fusiles de precisión son armas diseñadas principalmente para distancias medias y largas. Son armas de cañón largo acompañadas con modernos sistemas de visión telescópica para el alcance de blancos lejanos y como su nombre indica la precisión más absoluta. En la actualidad su uso solo está permitido a los cuerpos de seguridad del CET.

Especial: Manejar un fusil de precisión lleva un penalizador de -1 Nivel de Escala a la Habilidad necesaria para su uso. Se usa a dos manos.

Fusil de descarga

Los fusiles de descarga lanzan proyectiles que explotan al impacto expandiendo una sustancia gelatinosa cargada eléctricamente, son de igual funcionamiento que los Taser (ver más adelante) pero con mucho mayor alcance. Esta arma suele ser utilizado por las fuerzas del Gabinete de Seguridad en acciones con rehenes. Se usa a dos manos.

Ametralladora pesada

La ametralladora es un arma de gran calibre diseñada para dar apoyo y cobertura móvil a tropas amigas. Suele estar montada en vehículos o portada por equipos de dos hombres. La ametralladora pesada debe encontrarse firmemente sujeta para ser utilizada, un solo hombre que intentase manejarla tendría un penalizador de 2 Niveles de Dificultad a su uso. Se usa a dos manos.

Especial: Manejar una ametralladora pesada lleva un penalizador de -1 Nivel de Escala a la Habilidad necesaria para su uso.

Armas de combate a distancia

Arma	R	Alcance	P	D	T/D	M (Rf)	T	Peso
Pistola GT	3	2/40/80/120	4	5	Penetrante	20	2	1800 gr.
Pistola ametralladora Marakov	3	2/40/90/130	4	5	Penetrante	25 (3)	3	2000 gr.
Pistola aturdidora	3	1/15/0/0	4	2	Especial	20	2	1500 gr.
Escopeta GT	4	10/100/200/300	4	5	Penetrante	5	5	2500 gr.
Subfusil HK	4	3/70/140/210	6	6	Penetrante	30 (3)	3	3000 gr.
Subfusil Groar	4	3/70/150/250	5	5	Penetrante	50 (3)	3	3050 gr.
Fusil de asalto Dore	5	10/350/700/1050	8	9	Penetrante	40 (6)	4	4300 gr.
Fusil de asalto GR	4	10/350/700/1050	7	8	Penetrante	40 (3)	3	2150 gr.
Fusil de precisión HK	6	10/1800/3600/5400	8	8	Penetrante	10	4	3800 gr.
Fusil de descarga Marakov*	4	2/40/80/120	4	2	Eléctrico	6	7	3500 gr.
Ametralladora pesada Dore	5	10/2000/4000/6000	10	12	Penetrante	600 (50)	6	15500 gr.
Ametralladora pesada HK	5	10/1500/3000/4500	9	9	Penetrante	400 (10)	6	9000 gr.
Taser*	3	1/20/30/40	4	2	Eléctrico	3	5	1500 gr.
Lanzallamas*	5	5/10/20/30	4	8	Abrasivo	5	8	6000 gr.
Ballesta ligera	4	2/20/40/80	5	6	Penetrante	1	5	2300 gr.
Ballesta pesada	5	2/40/80120	6	8	Penetrante	1	5	2800 gr.

R: Reacción, Alcance, **P:** Penetración, **D:** Daño, **T/D:** Tipo de Daño, **M:** Munición, **Rf:** Ráfaga, **T:** Tiempo de Recarga. El Alcance representa distancia a quemarropa / distancia corta / distancia media / distancia larga. Peso especificado sin munición. * Peso especificado con munición.

Daño de arma de fuego: ((daño propio del arma)*(Nivel de Éxito))-(Nivel de Protección).

La Penetración del arma tiene que ser igual o superior al Nivel de la Protección para causar daño.

Armas cortas: pistolas, revólveres, tasers.

Armas ligeras: escopetas, subfusiles, ballestas ligeras.

Armas pesadas: fusiles de asalto, fusiles de precisión, fusiles de descarga, ametralladoras pesadas.

Armas especiales: lanzallamas, lanzamisiles, ballestas pesadas.

Armas de cuerpo a cuerpo

Arma	Rc	Pn	Dñ	T/D	Peso
Objeto con Punta	4	1	1	Penetrante	200 gr.
Objeto afilado	3	1	2	Penetrante	200 gr.
Arma blanca pequeña	2	3	3	Penetrante	500 gr.
Defensa policial	4	0	1	Contundente	1200 gr.
Bayoneta	4	4	2	Penetrante	300 gr.
Florete	3	3	3	Penetrante	1100 gr.
Espada	5	4	3	Penetrante	2100 gr.
Hacha	6	5	4	Penetrante / Contundente	5000 gr

Rc: Reacción, **Pn:** Penetración, **Dñ:** Daño, **T/D:** Tipo de Daño.

Daño de arma cuerpo a cuerpo: (((daño propio del arma)+(Fuerza))*(Nivel de Éxito))-(Nivel de Protección)).

Lanzallamas

Los lanzallamas, como su nombre indica, son armas diseñadas para tender una cortina de fuego cuando son utilizados. Son armas de efecto de área. El cono de las llamas tiene una base de dos metros y una longitud estándar en función de su alcance. Esto último quiere decir que sería una locura utilizar un lanzallamas sin el espacio adecuado ya que se podría dar la posibilidad de vernos envueltos en nuestro propio fuego. Se usa a dos manos.

Especial: Manejar un lanzallamas lleva un penalizador de -2 Niveles de Escala a la Habilidad necesaria para su uso.

Pistola aturdidora

La pistola aturdidora es un arma capaz de proyectar un cono de sonido con una frecuencia especial capaz de afectar al cerebro humano, provocando niveles de Aturdimiento equivalentes al daño del arma, puede afectar a varias personas a la vez si se encuentran dentro de su cono de acción. El cono tiene una base de dos metros y una longitud de quince. La Pistola aturdidora es un arma de uso frecuente en la República Solar, tanto a efectos del GS como de defensa personal.

Taser

El Taser es un arma de descarga eléctrica diseñada en principio para aturdir al blanco. El Taser tiene una forma parecida a las pistolas normales y lanza unas balas gelatinosas cargadas eléctricamente. Un Taser causa tantos niveles de Aturdimiento como Daño haga. El Gabinete de Seguridad dispone de Tasers de capacidad letal (causa Aturdimiento y daño físico normal). El Taser es un arma de uso frecuente en la República Solar, tanto a efectos del GS como de defensa personal.

Lanzamisiles portátil

Los lanzamisiles, lanzagranadas y armamento similar varian enormemente en cuanto alcances precisión, etc., todo depende del modelo en cuestión. Básicamente todas son armas de lanzamiento de proyectiles explosivos, el tipo de munición empleada es similar al tipo de granadas expuestas. Este tipo de arma es de uso exclusivamente militar y es extremadamente raro encontrar una fuera de este ámbito. Se usa a dos manos.

Otras

La variedad de armas en cualquier época de la historia de la raza humana ha sido por desgracia enorme, las aquí representadas no son más que una pobre muestra de las más comúnmente utilizadas en el s. XXIV, de aquí hemos excluido prácticamente todo el armamento pesado, de campaña y multitud de modelos intermedios a los expuestos. El DJ debe sentirse con plena libertad a la hora de introducir nuevas armas en su campaña si el motivo lo justifica, eso si, aplicando el sentido común. Ingenieros en armamento durante siglos han estado siempre buscando una excelente relación: penetración, alcance, peso, daño, cadencia de tiro, etc., así que no dejemos que nuestro entusiasmo consiga en unos segundos lo que multitud de ingenieros no ha encontrado en siglos.

Armas de combate cuerpo a cuerpo

Las armas de cuerpo a cuerpo siempre han tenido una variedad tremenda, entre otras causas porque prácticamente cualquier cosa puede utilizarse como arma.

Arma blanca pequeña

En esta categoría englobamos cuchillos, machetes, navajas, etc. Es seguramente una de las armas más comúnmente utilizadas por la peligrosidad y el castigo que conlleva utilizar armas de fuego. Muchas armas pequeñas están diseñadas y equilibradas para ser arrojadas con facilidad.

Defensa policial

La defensa policial es un tipo de porra, que es sin duda el arma más antigua que existe, se encuentran multitud de modelos y los más prolíficos en utilizarla son los cuerpos de seguridad.

Un modelo especial del Gabinete de Seguridad incorpora un dispositivo eléctrico en la porra que funciona de igual forma que el taser cuando golpea, haciendo daño contundente y provocando aturdimiento por electricidad al mismo tiempo. Cuerpos de seguridad privados están autorizados a portar este tipo de porras. Ganaderos de Marte también utilizan dispositivos parecidos para controlar ganado. Las defensas suelen tener una capacidad de descarga de 20 usos, necesitando ser recargadas a continuación.

Bayoneta

La bayoneta es un arma blanca de tamaño y forma similar a un cuchillo de buen tamaño diseñada para encajar en el extremo del cañón de un arma de fuego.

Espada

La espada es sin duda el arma blanca por excelencia ya que seguramente será el tipo de arma que más guerras ha vivido y que ha permanecido constante a lo largo de los siglos, bien sea como instrumento ceremonial, deportivo y decorativo. La hoja de una espada clásica suele medir entre 800 y 1200 mm.

Florete

Estoque y Florete son evoluciones de la espada consistentes en una hoja en extremo fina, sin filo, con punta de gran capacidad de penetración y una cazoleta a modo de guardia, originaria del s. XVII se mantuvo en uso durante siglos en competiciones convertidas en usos deportivos que alcanzaron el grado de olímpicos.

Hacha

Arma y herramienta al mismo tiempo, en la actualidad el hacha es utilizada únicamente por los departamentos de asistencia a emergencias del CET para ayudarles en su labor. Se usa a dos manos.

Explosivos

Desde el descubrimiento de la pólvora (cuya forma aparece ya en los textos de un monje inglés de nombre Roger Bacon en el s. XII) las aplicaciones que de ella se han dado, los derivados que se han producido y en general con la introducción de artefactos explosivos en la cultura del ser humano las variedades y formas han sido extensas. Clasificamos las diferentes manifestaciones en función de su utilidad, efecto y la forma de uso. Cualquier variedad adicional se englobará en las aquí presentadas.

Granadas

Entendemos como granadas explosivos de pequeño tamaño, de uso militar, consistentes en pequeños artefactos de manejo manual y de activación habitualmente mecánica, con explosión retardada en un tiempo fijo, habitualmente cinco segundos.

La munición de los diversos tipos de lanzacohetes, granadas, misiles, etc., tiene modalidades similares a la variedad de granadas.

El área de efecto estándar para las granadas aquí descritas es de cuatro metros de radio.

Fragmentación

Las granadas de fragmentación son el explosivo clásico de uso individual. Explotan rociando de metralla su área de efecto. Las condiciones de la República Solar y el riesgo que entraña el uso de explosivos de cualquier tipo hacen que el Gabinete de Seguridad autorice el uso de granadas de fragmentación tan solo en misiones muy concretas.

Sónica

Las granadas sónicas también llamadas aturdidoras suelen ser utilizadas por unidades de elite y antidisturbios, estas granadas emiten sonidos de altísima frecuencia destinados a aturdir al objetivo. En caso de que se interponga algún elemento físico entre la fuente del ultrasonido y el objetivo el arma será inútil. Existen también pistolas sónicas pero debido a su corto alcance y a las limitaciones propias de esta tecnología están prácticamente en desuso.

Las armas sónicas producen nada más daño por aturdimiento equivalente al Nivel de Daño que se produciría normalmente. Entre 2-4, dependiendo del modelo.

Luz

Las granadas luminosas proyectan intensos haces de luz en su detonación sin causar ningún tipo de daño físico, la duración de este haz varía de modelo a modelo pero suele rondar los diez segundos. En entornos de baja luminosidad, como son las diversas estaciones espaciales y lunares donde habita una buena parte de la humanidad, este tipo de granada puede ser letal. En muchas ocasiones, la escasez de luz natural provoca el uso de equipos de visión infrarroja, equipos en extremo sensibles a este tipo de ataques, ya que una explosión intensa y súbita de luz puede provocar ceguera temporal, en casos extremos pudiendo llegar a ser permanente.

El daño señalado en las granadas luminosas servirá para indicarnos la gravedad de la ceguera provocada, tal y como si nos marcase la gravedad de una herida concreta o un trastorno mental, pudiendo darse el caso de una herida mortal que significase ceguera absoluta. La duración de esta ceguera suele ser de 1 Turno por Modificador de Acción (Nivel de Dificultad) parejo al Nivel de Herida. El daño producido a efectos de ceguera suele oscilar entre 2 y 4.

Gas

En un entorno claramente sensible a explosiones y disparos, los cuerpos de seguridad intentan siempre todas las opciones posibles a su alcance antes de entrar disparando. También es cierto que en un entorno de atmósferas artificiales la población está muy acostumbrada al uso de equipos de respiración autónomos, lo que suele neutralizar los ataques con este tipo de granadas.

Existen varios modelos de granadas de gas según su carga. Los principales son somníferos y nerviosos. El daño producido por una granada de gas somnífero funciona provocando una somnolencia de intensidad equivalente a la tabla de Nivel de Herida estándar, siendo una Herida Mortal la equivalencia a quedar profundamente dormido. El efecto tiene una duración de 1 Periodo por Modificador de Acción (Nivel de Dificultad) parejo al Nivel de Herida.

Minas

Las minas son artefactos explosivos pasivos utilizados para detener el avance del enemigo haciendo explosión ante un determinado evento. Pueden ser programadas para detonar al detectar un determinado peso sobre ellas, un cambio de temperatura, sonido, calor, etc. Los cuerpos de seguridad del CET utilizan modalidades equivalentes a los tipos de granadas mencionadas.

Explosivo de uso múltiple

Con explosivos de uso múltiple nos referimos al resto de explosivos no mencionados en las categorías anteriores principalmente explosivos de demolición civil que demasiado frecuentemente han sido utilizados con fines terroristas. Los cuerpos de seguridad disponen de diferentes tipos de explosivos para hacer frente a las más diversas situaciones; abrir a la fuerza determinado acceso sellado, destruir chatarra especial que pudiese convertirse en una amenaza, etc.

Armas de destrucción masiva

Desde el final de la Tercera Guerra Mundial hasta la llegada de los Ki-engir, los arsenales llamados de disuasión táctica de las diferentes naciones fueron descendiendo paulatinamente en número hasta llegar a rozar la desaparición completa.

El Director de Juego tiene que tener especial cuidado a la hora de introducir armamento de destrucción masiva en el juego por las consecuencias que de ello se podría derivar, ya que aunque teóricamente es posible, las posibilidades son realmente muy remotas por la paranoica vigilancia que el CET mantiene sobre eventos e información relacionada.

Nucleares

Diferentes silos de misiles e instalaciones nucleares de uso militar se perpetuaron y mejoraron con los años en busca de una mejora de la calidad mientras su cantidad disminuía drásticamente. Con la llegada del asteroide que hoy es Redención y el pánico inicial anterior a la solución que había que dar a su posible colisión con la Tierra, se encontró la excusa perfecta para mantener, almacenar y mejorar los diferentes arsenales de misiles balísticos y cabezas nucleares, en un momento dado podrían ser la única solución ante un asteroide, meteoroide o similar en ruta de colisión con la Tierra u otra colonia humana.

Granadas

Arma	R	Al	P	D	T/D	Peso
Fragmentación	6	4 m de radio	6	8	Penetrante y Contundente	950 gr.
Sónica	6	4 m de radio	5	Esp	Sónico	750 gr.
Luz	6	4 m de radio	5	Esp	Luz	1100 gr.
Gas	6	4 m de radio	3	VA	Gas	900 gr.

R: Reacción, Al: Alcance, P: Penetración, D: Daño, T/D: Tipo de Daño, M: Munición, Rf: Ráfaga, T: Tiempo de Recarga.

VA: Variable / Esp: Especial

La Penetración del arma tiene que ser superior al Nivel de la protección para causar daño.

Desde entonces, la AENU aprobó tras un agrio debate, que supuso la modificación del centenario Tratado de no Proliferación Nuclear, que todas las colonias humanas tuvieran instalaciones de misiles nucleares de alcance interplanetario para intercepción de cuerpos celestes que amenazasen los intereses del ser humano allá donde se encontrasen.

Durante el Día del Éxodo absolutamente todas estas instalaciones se utilizaron en el enfrentamiento contra los Hijos de Ra, la versión oficial es que todas las instalaciones fueron destruidas o inutilizadas, y que cada una de ellas acabó con sus reservas de misiles antes de ser alcanzada. Pese a la citada versión oficial hay rumores de que el CET mantiene en activo algunos silos de misiles en Marte en previsión del propósito por el que fueron construidos, aunque por ahora solo son rumores y las autoridades lo desmienten categóricamente.

Químicas y Biológicas

La revolución genética, la conquista del espacio, el hallazgo y exposición a nuevas atmósferas y sustancias hicieron que pese a que el armamento químico y biológico estuviese prácticamente erradicado (incuso más que el nuclear) se mantuviesen laboratorios de estudio y almacenamiento por lo que se pudiese encontrar y por lo que grupos incontrolados pudiesen hacer. De los citados arsenales, en la Tierra tras el Día del Éxodo se perdió la pista, en Marte y la Luna nunca se tuvo conocimiento oficial de ninguno. En la actualidad de la República Solar, grupos terroristas han atacado en varias ocasiones con armamento químico de escasa potencia, el miedo de las autoridades y de no pocos miembros de la comunidad científica es que de alguna forma acaben perfeccionando esta antigua forma de horror humano.

Municiones

Los diferentes tipos de armas pueden ser cargados con varias modalidades de munición de distinta aplicación. A continuación se presenta una muestra de las más comúnmente utilizadas.

Munición inteligente

La munición inteligente está equipada con sensores que la guiaran hasta un dispositivo concreto que emite una señal propia y aparejada a dicha munición. El objetivo tendrá que tener bien un dispositivo emisor de esta señal localizado sobre su cuerpo, bien ser alcanzado por algún tipo se señalizador remoto (como pudiera ser un haz láser). En caso de darse estas condiciones el atacante tendría un bonificador de +2 Modificadores de Acción. La munición inteligente está dotada de un pequeño sistema de propulsión que en la mayoría de los casos reduce considerablemente el alcance del arma. No todas las armas son adaptables a la munición inteligente.

Los señuelos que guían la munición inteligente pueden tener múltiples formas dependiendo del fabricante y la ocasión. Los señalizadotes remotos suelen consistir en un rifle láser que marque el objetivo para lo que evidentemente hace falta un equipo de dos personas.

La Munición inteligente es menos potente que la munición estándar, teniendo un penalizador de 2 Niveles de Éxito a efectos de calcular el Daño (mínimo 1 Nivel de Éxito).

Munición perforadora

Los proyectiles perforadores están diseñados para atravesar más efectivamente los diferentes tipos de Protecciones. Su especial configuración hace que tenga un factor de Penetración superior en 1 Nivel al estándar del arma en cuestión, así como un penalizador de 2 Niveles al Nivel de Éxito con referencia al daño causado.

Munición explosiva

Este tipo de munición lleva una pequeña carga explosiva para causar más Daño al impacto a costa de una menor precisión causada por necesidades de diseño.

La munición explosiva tiene un modificador de +2 Niveles de Éxito para calcular el Nivel de Daño producido y un Modificador de Acción -1 para impactar.

Munición aturdidora

La munición aturdidora se utiliza para intentar dejar fuera de combate al adversario causándole los menos daños posibles. Se trata de munición sin capacidad de Penetración consistente en un compuesto plástico que se expande al alcanzar el blanco, primando la superficie impactada sobre la penetración. Esto provoca Tipo de Daño Contundente con un efecto de Aturdimiento equivalente al triple del normal.

Tipos de Munición

Descripción	Tiempo de Recarga
Estándar arma corta	+2
Estándar arma larga	+3
Inteligente	+2
Perforadora	+1
Explosiva	+3
Aturdidora	+1

A efectos de juego el tiempo de recarga es siempre el mismo (en Momentos de Acción) para armas cortas (pistolas, tasers, etc.) y armas largas (fusiles, escopetas, etc.), dependiendo la munición que se utilice este tiempo se verá incrementado. La justificación a nivel de reglas de este incremento de tiempo radica en la necesidad de la diferente forma de manejo y cuidado que requieren ciertos tipos de munición.

Pueden existir municiones especiales que alteren estos tiempos de recarga, la calidad expuesta representa la calidad media.

Peso medio de munición 500 gr/20 proyectiles más 800 gr/cargador.

Este tipo de munición, por su especial diseño y características tienen un penalizador de -3 Niveles de Éxito. Personajes equipados con Protecciones de Nivel 3 o superior no se verán afectados por la munición aturdidora.

Accesorios

Prácticamente todas las armas pueden incrementar sus prestaciones mediante la utilización de los complementos adecuados. Hay que tener en cuenta que pese a que aparezcan listados de forma genérica, no todos los accesorios son aplicables a todas las armas, un supresor, por ejemplo, será diferente y no compatible para una pistola y un subfusil.

Los efectos de los diferentes accesorios pueden ser acumulables en función de las circunstancias.

Normalmente las descripciones del equipo se referirán a la mejora del Nivel Objetivo. El Nivel Objetivo es la cifra objetivo, en nuestra tirada de un dado de veinte caras después de aplicar todos los Modificadores de Acción que alteren nuestro Nivel de Chequeo tendremos que sacar igual o menos para conseguir superar con éxito la acción. Con lo que si por ejemplo, nuestro Nivel Objetivo es 13 y tenemos un +1 Nivel Objetivo, en vez de tener que sacar 13 o menos tendremos que sacar 14 o menos.

Arma inteligente

El arma inteligente es un artilugio de uso exclusivamente militar que se suele situar en instalaciones de alta seguridad y en misiones de muy alto riesgo. Básicamente el arma inteligente suele consistir en una ametralladora pesada montada sobre algún tipo de plataforma móvil, equipada con diversos sensores, entre ellos un sensor de movimiento y un pequeño procesador. El equipo que la maneja, así como las tropas amigas van equipados con un mono especial o en su defecto con un emisor de señales que les marca ante los sensores del Arma inteligente como 'amigos'. Cualquier tipo de movimiento, configurado habitualmente también con características volumétricas, es atacado por el Arma inteligente. El arma es capaz de disparar a una multitud en la que haya mezclados sensores 'amigos' y no tocar a estos últimos siempre que permanezcan quietos o con movimiento pausado, obviamente, si se mueven de forma brusca pueden meterse sin querer en la línea de fuego del Arma inteligente.

La diferencia básica entre este tipo de soporte y los robots dotados de tecnología similar es la movilidad de estos últimos y la mayor cantidad de filtros a disposición del usuario en el caso de los robots gracias a su IA (disparar tan solo a individuos que porten armas, dar todo tipo de avisos antes de disparar, etc.).

Peso: Normalmente va montada en algún tipo de soporte y lleva una munición de tres o cuatro millares de proyectiles. El conjunto del arma, el soporte y la munición suele pesar alrededor de los 60 kilogramos.

Mira láser

La mira láser proyecta un haz de luz que marca el blanco con un punto rojo brillante. Hace falta calibrarla antes de poder utilizarla con efectividad. La mira láser da un bonificador de +1 al Nivel Objetivo.

Peso: 750 gr.

Mira telescópica

Los sistemas de ayuda visual nos permiten utilizar el arma a su alcance efectivo sin los modificadores por distancia que nos impone el alcance visual estándar. La mira telescópica clásica es un accesorio de ampliación de imagen, ofrece un bonificador de +1 al Nivel Objetivo.

Peso: 800 gr.

Mira inteligente

La mira inteligente consiste en una mira digital apoyada por un microordenador y una serie de sensores integrados en el arma. Este equipo calcula la distancia al blanco, el como afecta a la trayectoria del proyectil las posibles inclemencias meteorológicas (viento, lluvia, etc.), informa acerca de la munición disponible y funciona como visor infrarrojo cuando la situación lo requiera.

Permite utilizar el arma a su alcance efectivo y proporciona un bonificador de +3 al Nivel Objetivo. No es un accesorio para agregar a cualquier arma, viene instalado de fábrica y suele acompañar únicamente a fusiles de francotirador.

Peso: 850 gr.

Bípode

Este accesorio consiste en un soporte de dos patas que se utiliza para apoyar el cañón del arma y facilitar la marcación del blanco, ofreciendo al tirador la posibilidad de centrarse en el objetivo sin tener que soportar el peso del arma y disminuyendo los efectos contrarios de su propio pulso. Es de uso exclusivo en armas de cañón largo.

El bípode ofrece un bonificador de +1 al Nivel Objetivo.

Peso: 1000 gr.

Sistema de guiado

El sistema de guiado es la aplicación instalada en el arma que permite utilizar munición inteligente. En muchas ocasiones va acompañado de una mira inteligente y al igual que esta, el arma que la utilice debe de estar especialmente preparada para ello. No ofrece ninguna ventaja especial salvo el ser necesaria para el uso de balas inteligentes.

Este sistema está acompañado de unos marcadores que se localizan en el blanco y que son los objetivos a los que va guiada la munición inteligente, estos marcadores pueden ser físicos o una proyección de un marcador láser especialmente diseñado al efecto.

Peso: Lo que es la aplicación al arma suele pesar alrededor de 900 gr., los marcadores físicos unos 300 gramos cada uno.

Gafas de visión mejorada

Las gafas de visión mejorada consisten en unos compactos binoculares adaptables a cualquier situación de falta de visibilidad. Funcionan como visores infrarrojos, caloríficos, ultravioleta, etc., la configuración es automática o manual según se necesite, están diseñados para proteger al usuario de forma automática en caso de destellos de luz en exceso intensos o en general de todo tipo de fuente de luz que pudiese resultar perjudicial para la vista. En muchas ocasiones este las gafas de visión mejorada van incorporadas en cascos de uso militar.

Anulan los efectos de una granada de luz y disminuyen en un +2 los penalizadores provenientes de falta de visibilidad. Están diseñados de forma que no resta de forma apreciable arco de visión al usuario.

Peso: 1100 gr.

Supresor

Los supresores son accesorios que una vez acoplados al arma evitan casi totalmente el ruido que estas producen al disparar. Las armas del s. XXIV emiten menos que sus antecesoras, con lo que el supresor las convierte en prácticamente del todo silenciosas. Por norma general solo es aplicable en armas cortas. Existen supresores para cierto tipo de subfusiles y armas de precisión, pero son mucho más difíciles de encontrar o fabricar.

El supresor resta efectividad al arma y ofrece un penalizador de -1 al Nivel Objetivo.

Peso: 1100 gr.

Suspensor

El suspensor es un arnés individual preparado para portar armas pesadas de forma individual y distribuir el peso de las mismas por todo el cuerpo, de forma que su manejo sea más sencillo. Elimina los efectos negativos del peso del arma portada hasta 30 Kg., a cambio ofrece un -2 Niveles a los Atributos Destreza y Rapidez.

Peso: 5 Kg.

PROTECCIONES

Como Protección entendemos todo aquel equipo de uso personal que protege en mayor o menor medida al usuario de alguna o varias fuentes de Daño; físico, eléctrico, etc. La clasificación que hacemos en esta sección es genérica, pudiendo encontrarse variedades intermedias de lo aquí expuesto.

ESCUDOS

Prácticamente cualquier cosa que interpongamos entre nosotros y un ataque puede ser denominada escudo, su capacidad de resistencia dependerá obviamente del material del que esté compuesto. Los escudos más utilizados del s. XXIV son los que portan los cuerpos antidisturbios del Gabinete de Seguridad, están realizados en cristal de acero acolchados con fibras sintéticas de alta resistencia para reducir los impactos. Se aplican las reglas de Protecciones múltiples. Su tamaño suele ser de 90x50 cm.

Peso: 4 Kg.

CASCOS

El casco militar estándar ofrece una protección de N6. Muchos cascos llevan acoplados dispositivos especiales de comunicaciones, sistemas de guiado, aparatos de visión nocturna, etc. Las formas varían enormemente, pero lo que permanece invariablemente constante son pequeños equipos de respiración autónomos acoplados a cada modelo; en unos tendrán más autonomía y en otros menos, unos llevaran filtros de gases y otros no, pero todos los cascos de uso militar llevan acoplados equipos de respiración autónomos.

Muchos cascos están diseñados para acoplarse y encajar perfectamente con diferentes tipos de protección (ya sean de uso militar antibalas o no) para de esta forma lograr determinados grados de aislamiento (principalmente contra gases y radiactividad).

Peso: 3,5 Kg.

LENTES DE PROTECCIÓN

Las lentes de protección son visores preparados para reaccionar automáticamente ante cambios súbitos de luz que pudieran perjudicar la vista, muchas de ellas cubren completamente los ojos protegiéndolos de prácticamente todo tipo de gases.

Las lentes de protección pueden comprarse sueltas o ir incorporadas en otras partes de equipo como cascos, visores, mascaras antigas, etc.

Peso: 1200 gr.

CHALECO ANTIBALAS

Los chalecos antibalas son la protección estándar contra las armas de fuego más corrientes. Hay multitud de modelos, la gran mayoría cubren tan solo la parte del pecho. Están fabricados por fibras sintéticas de gran resistencia y ligereza, no molestando apenas al movimiento. El Chaleco antibalas estándar ofrece una resistencia Nivel 5 ante proyectiles y Nivel 3 ante radiaciones y electricidad.

Existen trajes antibalas de estas mismas características que cubren todo el cuerpo, sin embargo son poco corrientes ya que proporcionan un penalizador de -1 a los Atributos de Destreza y Rapidez.

Peso: 2500 gr.

ARMADURA DE COMBATE

La armadura de combate es la protección portada habitualmente por los cuerpos de operaciones especiales del Gabinete de Seguridad. La armadura de combate está formada un traje ajustado al usuario de músculo artificial. Este traje de músculo artificial está formado por un polímero, el polipirrol, desarrollado a principios del s. XXI por el Instituto Tecnológico de Massachussets, permite al solado soportar mayor cantidad de equipo sin prácticamente sentirlo (reduce en 2 Niveles los penalizadores asociados al exceso de peso).

NIVELES DE PROTECCIÓN

Nvl	Ejemplo	T	R	ModA/ MR	Peso
1	Ropa normal	NA	NA	0	NA
2	Piel de animales robustos	NA	50	0	1500 gr.
3	Ropa gruesa de protección industrial o similares	1 Tur	NA	NA	NA
4	Paneles finos de ciertos metales	NA	200	0	NA
5	Protección Antibalas Normal	6 MA	400	0	2500 gr.
6	Armadura de Combate	3 Tur	700	-1	13 Kg.
8	Blindaje de Asalto	5 Per	800	-2	120 Kg.
10	Traje de Artificiero	3 Per	2000	-5	12000 gr.

El Nivel indicado representa la capacidad de la protección contra la penetración del arma o fuente de daño.

El Modificador de Acción (ModA) y Modificador de Reacción representas la penalización a las actividades que impliquen algún tipo de actividad física que de ella deriven.

R (Resistencia) representa el Nivel de Daño que puede soportar esa determinada protección, dividido entre 10 nos da el Nivel de Daño que nos muestra el estado de la protección a semejanza de los Niveles de Herida.

La T nos muestra el Tiempo medio de vestirse con la protección correspondiente en situaciones normales. Está indicado en Tur (Turnos), MA (Momentos de Acción) y Per (Periodos).

NA: No Aplicable.

Es un traje completamente sellado con lo que ofrece Nivel de Protección 6 contra todo tipo de fuentes de daño. Los cascos integrados en la armadura de combate suelen incorporar comunicadores y gafas de visión mejorada.

Peso: 13 Kg.

Blindaje de asalto

El blindaje de asalto es la protección estándar de las tropas del CET en gravedad 0 o baja gravedad. Sirve como traje especial autónomo y es una auténtica armadura que cubre por entero al usuario proporcionándole un N8 de protección. Pese a los diferentes servos, músculos artificiales y demás mecanismos integrados para facilitar el movimiento, el traje tiene un penalizador de -3 a los Atributos de Destreza y Rapidez. El peso del traje es de cerca de 120 Kg. con lo que su uso en 1G es básicamente imposible.

Este tipo de blindaje tiene una autonomia de doce horas, funciona en todos los aspectos como un traje espacial y al igual que estos, entre otras cosas incorpora un pequeño ordenador que coordina todas las funciones del traje, visores telescópicos, lentes protectoras, de visión mejorada, botas magnéticas, etc.

Su primer, único y catastrófico uso a gran escala fue en operaciones de comandos durante el ataque de los Hijos de Ra, donde miles se lanzaron al espacio para intentar penetrar en las naves enemigas, apenas hubo media docena de misiones con éxito.

Peso: 120 Kg.

Traje de artificiero

Los trajes de artificiero están preparados para resistir prácticamente todo, voluminosos y muy poco manejables son utilizados por especialistas del Gabinete de Seguridad en situaciones límite. Los Modificadores de Acción aparejados a su uso están reducidos a un -1 en el caso de Habilidades que requieran tan solo el uso de las manos en posición fija y la atención del usuario.

Peso: 12 Kg.

Traje de camuflaje

El traje de camuflaje consiste en un uniforme autocamufable dotado de una mini inteligencia artificial capaz de variar la tonalidad del mismo en función del entorno que rodee al usuario, este efecto se logra gracias a las nanofibras y a los sensores acoplados al traje.

Algunas armaduras de combate llevan incorporado un traje de camuflaje pero normalmente se suministran por separado, el traje de camuflaje suele ofrecer por si mismo una protección N3.

A efectos de juego un Personaje equipado con un traje de camuflaje no es invisible, pero añade un Modificador de Acción negativo de -5 a Chequeos asociados a su localización (ya sea a efectos de localizarle oculto en una foresta o de dispararle con un arma). Este efecto ocurre independientemente del entorno en que se encuentre el Personaje pero se reduce a un -1 si se mueve a más de 1 Factor de Movimiento.

Peso: 6 Kg.

Trajes de protección especiales

Envolvemos en esta categoría todo tipo de traje diseñado específicamente para situaciones concretas, como serían los trajes empleados por los trabajadores de un reactor nuclear, trajes aislantes contra armamento nuclear, bacteriológico y químico (NBQ), trajes utilizados por los bomberos en la lucha contra el fuego, etc.

Por norma general, este tipo de trajes ofrece una protección N8 contra el tipo de daño para el que estén diseñados.

Peso: Variable.

Trajes espaciales

Los trajes espaciales son la unidad de supervivencia y protección por excelencia, están preparados para resistir las duras condiciones de la exposición continuada a las letales radiaciones del espacio, aguantar impactos de polvo estelar, tensiones y presiones provocadas por altísimas velocidades, etc. La autonomía de un traje espacial básico es de seis horas, mayor con los complementos adecuados. El cuidado de mantenimiento de un traje espacial es de máxima importancia, se trata de un equipo muy complejo que precisa de revisiones periódicas para funcionar a la perfección, no puede haber errores.

Peso: 65 Kg.

Equipo de sellado

El equipo de sellado es una herramienta que ha estado en desuso desde el Día del Éxodo por el retroceso tecnológico que nos impuso el ataque , su redescubrimiento se realizó hace ya casi doce años, pero no es hasta hace poco que ha dejado de estar al alcance de unos pocos para llegar al publico general.

Se comercializa en diferentes formatos personales y muchas naves están empezando a portar versiones globales del mismo. Se trata, básicamente, de un pequeño procesador que controla la expulsión de un líquido de solidificación ultrarrápida ante la perdida de integridad estructural en la Protección a la que esté acoplado. No puede colocarse en cualquier traje o superficie, el traje o la superficie tienen que estar diseñados para funcionar con el equipo de sellado, en la actualidad ya hay varios fabricantes de trajes y vehículos espaciales que lo ofrecen como opción.

El sistema evita que haya pérdida de integridad estructural o perdidas de oxígeno de forma instantánea, el daño producido por un proyectil que impactase y penetrase el blanco seguiría siendo el mismo, pero el orificio de entrada y el posible orificio de salida quedarían sellados automáticamente.

Este líquido forma una membrana de tacto viscoso que constituye una capa interior de la protección oculta a la vista, ante cualquier tipo de rotura el líquido se expande para cerrar la abertura. Para constatar en términos de juego que el equipo de sellado ha funcionado hay que adjudicarle un Nivel de Chequeo y realizar el mismo con un Nivel de Dificultad acorde a las circunstancias. Los Equipos de Sellado estándar actuales tienen un Nivel de Chequeo 12, no demasiado, pero si lo suficiente para gozar de una segunda oportunidad.

Peso: Variable.

Ropa general

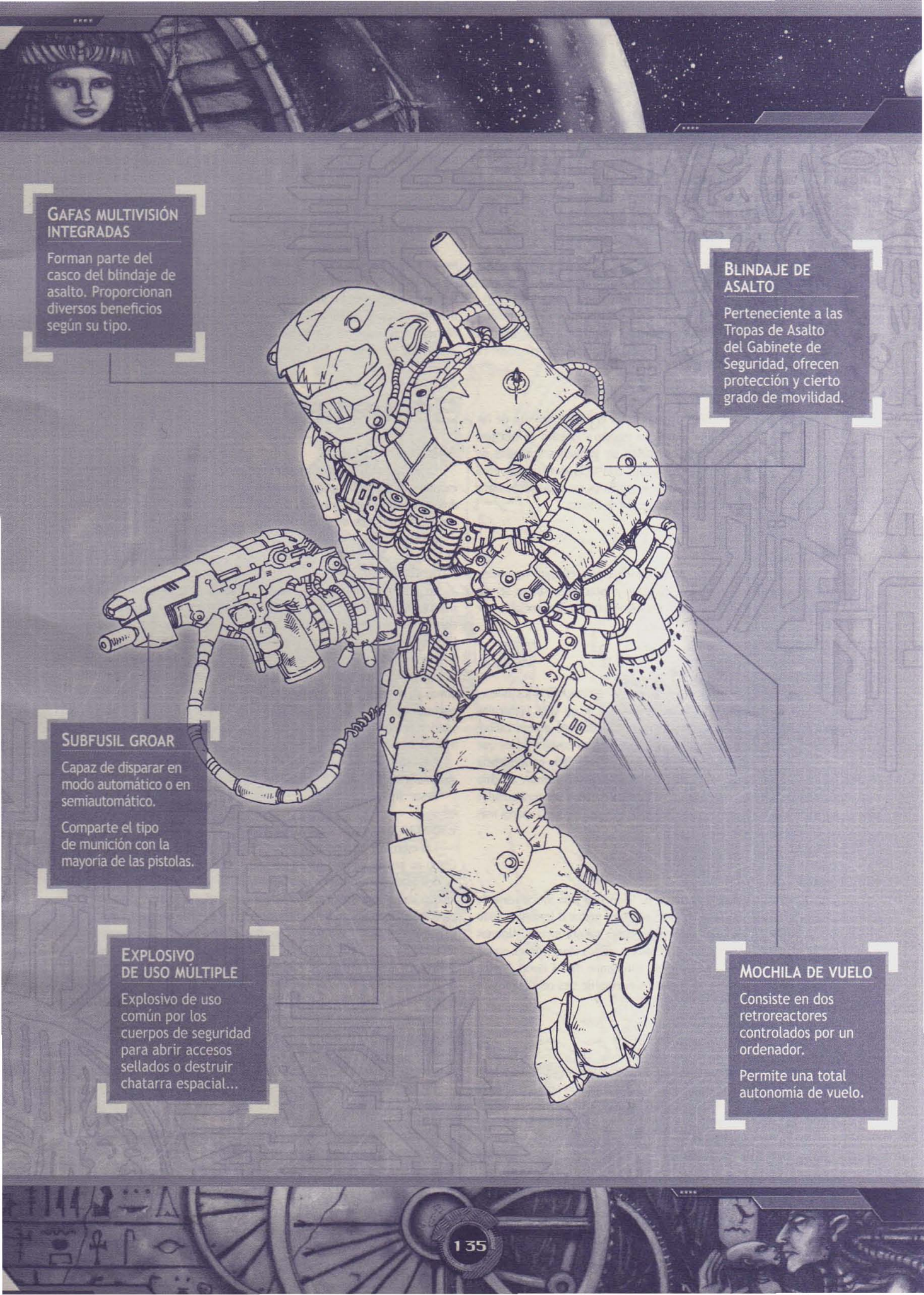
Durante mucho tiempo el concepto de moda ha sido inexistente en la sociedad del CET, la ropa era siempre considerada un instrumento de trabajo más, como tal debía de reunir una serie de condiciones en las que primase la funcionalidad. A lo largo de los últimos años esto ha ido cambiando y en la República Solar vuelve a haber ropa de diseño, olvidandose la citada funcionalidad en otro tiempo tan defendida.

En términos de juego este diseño basado en la funcionalidad se traduce en que la ropa en la mayor parte de los casos estaba preparada para aguantar extremos de frió y calor y diseñada para ofrecer niveles de protección contra daño abrasivo, radiactivo y eléctrico de hasta N3.

Peso: 4 Kg.

Robots

Desde finales del s. XX la humanidad soñó con máquinas capaces de emular el comportamiento humano, se hablaba de inteligencias ratificales, cerebros positrónicos, reglas de la robótica, etc. Hoy en día se sigue hablando


GAFAS MULTIVISIÓN INTEGRADAS
Forman parte del casco del blindaje de asalto. Proporcionan diversos beneficios según su tipo.
BLINDAJE DE ASALTO
Perteneciente a las Tropas de Asalto del Gabinete de Seguridad, ofrecen protección y cierto grado de movilidad.
SUBFUSIL GROAR
Capaz de disparar en modo automático o en semiautomático.
Comparte el tipo de munición con la mayoría de las pistolas.
EXPLOSIVO DE USO MÚLTIPLE
Explosivo de uso común por los cuerpos de seguridad para abrir accesos sellados o destruir chatarra espacial...
MOCHILA DE VUELO
Consiste en dos retroreactores controlados por un ordenador.
Permite una total autonomía de vuelo.

de lo mismo, pero los avances en la materia están estancados. Parecía que la tecnología Ki-engir se encontraba muy evolucionada al respecto, pero los increíbles logros que en determinados laboratorios se estaban consiguiendo gracias a su ayuda se perdieron con el ataque de los Hijos de Ra. En la actualidad se utilizan unos pocos tipos de robots con una inteligencia artificial muy limitada.

Para el manejo y control de estos robots (excepto los de uso doméstico más sencillo) hace falta la Habilidad Ingeniería Robótica.

Los robots del s. XXIV existen en una amplia variedad de modelos y configuraciones, todos ellos suelen ir equipados con inteligencias artificiales capaces de solucionar problemas e incidentes sencillos. Por regla general, cuando exista la duda de si una tarea puede o no puede ser realizada por un robot es que no puede realizarla.

Robot limpiador

Tanto para las limpiezas domésticas como para el mantenimiento de las vías públicas se utilizan robots limpiadores. Su aspecto y tamaño varía según el modelo y fabricante, los más grandes suelen ser pequeños vehículos de apenas dos metros por dos por uno equipados con todo lo necesario para llevar a cabo su trabajo. El Robot limpiador estándar es un pequeño aparato de 20x10x15 cm. que lleva anexado un recogedor de basura.

Peso: 15 Kg.

Robot mecánico

Los robots mecánicos se utilizan principalmente para efectuar reparaciones sencillas en el exterior de naves espaciales y estaciones, suelen ser de reducido tamaño e incorporar un brazo con mano articulada manejable por control remoto.

Peso: 70 Kg.

Robot defensivo

Polémicos ante la opinión pública y la delicia de muchos altos miembros del Gabinete de Seguridad. Su forma suele ser la de un VAIC (Vehículos Autónomos Inteligentes de Carga) con una ametralladora de grueso calibre montada. Su IA es capaz de distinguir potenciales blancos hostiles de los que no lo son, si se lleva armas avisa antes de disparar acerca de la conveniencia de dejarlas caer, los Personajes que están con el robot llevan siempre un chip emisor de una señal que les marca como no hostiles (pueden ser configurados para identificar Tarjetas de Acreditación Personal amigas). No son capaces más que de cumplir tareas programadas.

Peso: 90 Kg.

Robot Espía

Este tipo de robot lo utiliza el Gabinete de Seguridad para introducirse de forma independiente allá donde se le requiera y bien grabar o transmitir todo lo que oiga y vea en un radio de aproximadamente treinta metros. Algunos modelos están incluso capacitados para identificar ciertos olores (gases, sudor, explosivos, etc.). Pueden llegar a tener una autonomía de 48 horas. Suelen tener la forma y el tamaño de arañas con un cuerpo de tres centímetros de radio y cinco apéndices de 7 cm.

Peso: 900 gr.

Robot Auxiliar

De uso común en naves espaciales con 0G o microgravedad, estos robots son plataformas o esferas autopropulsadas por gas a presión aprovechando la ausencia de gravedad. Suelen utilizarse como plataformas móviles de apoyo (dejar herramientas, trasladar carga, etc.), tienen una inteligencia artificial limitada que les permite esquivar obstáculos, la trayectoria de los astronautas, cumplir ordenes medianamente complejas tipo "ve a cabina y tráeme la herramienta que te dé el oficial", e incluso llevar a cabo protocolos de emergencia si la tripulación estuviese incapacitada.

Peso: 15 Kg.

Robot Minero

Los robots mineros, más comúnmente conocidos como minerbots, son como su propio nombre indica los encargados de obtener los metales necesarios para el suministro fluido de materias primas a la República Solar. Actualmente hay minerbots en la Luna, Marte y diversos asteroides del Cinturón. Los minerbots siguen necesitando de supervisión humana en las minas para su correcto funcionamiento, pero todas las labores pesadas y el peligroso trabajo de horadar continuamente la Tierra cae en la actualidad sobre ellos.

Peso: 110 Kg.

SEGURIDAD

Analizador químico

Consiste habitualmente en un aparato del tamaño de un bolígrafo que examina las partículas que desprenden los cuerpos orgánicos, puede detectar drogas o explosivos. Acoplado a una base de datos puede ser usado para identificar todo tipo de sustancias.

Peso: 700 gr.

Arco detector

Se presenta en multitud de formas, habitualmente similar al marco de una puerta con paneles de metal que lo marcan como Arco Detector, se puede encontrar en prácticamente todos los edificios públicos y corporativos del CET. Los arcos típicos detectan metales y explosivos plásticos con un éxito del 99%. Los arcos más avanzados incorporan rayos X con identificador automático de objetos ocultos potencialmente peligrosos (cables, detonadores, baterías, armas...), detectores de presión y de masa, cámaras y analizadores de voz conectados a bases de datos de los cuerpos de seguridad y del usuario (que pueden determinar la identidad de la persona y si se ajusta convenientemente incluso a los parámetros físicos que debería tener).

Los arcos de organismos oficiales están preparados para detectar de forma automática la TAP de todo aquel que los atraviese.

Peso: 20 Kg.

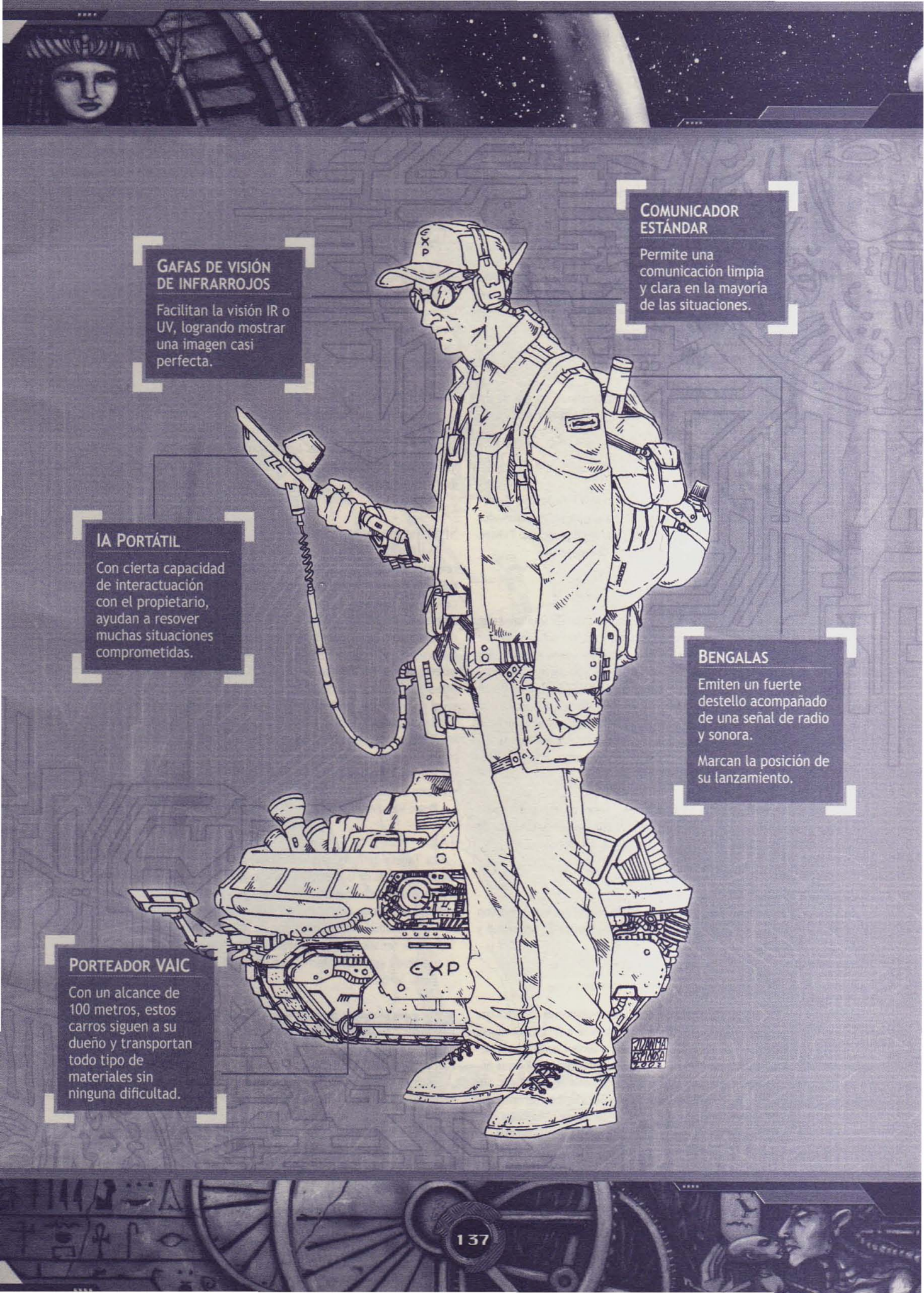
Esposas y collares de descarga

Las esposas y collares de descarga son un instrumento de control de presos. Como su propio nombre indica consisten en unas esposas y collares capaces de descargar electricidad en una intensidad no letal, pero si lo suficientemente intensa como para provocar Aturdimiento en sus portadores. Los collares están parcialmente prohibidos desde hace tiempo por el CET, aunque haya presos que se quejen de haber sido tratados con ellos, están prohibidos por accidentes letales ocurridos con algunos reclusos. Las esposas de descarga se utilizan con frecuencia en presos peligrosos. Para resolver sus efectos se tratan como un Arma de Penetración 3 y Daño de carácter fijo 10 (daño de tipo eléctrico). Se activan bien por un control remoto portado por guardias, bien por sensores situados en perímetros establecidos. Las esposas provocan una descarga cada 5 Momentos de Acción una vez se activan y tienen suficiente energía para 10 descargas, llevan incorporado un sensor de constantes vitales que en caso de riesgo físico para el portador interrumpe las descargas (Herida Seria o mayor).

Peso: 900 gr.

Cámaras

En el s. XXIV la grabadora de audio e imagen típica tiene el tamaño de una mano e incorpora autoenfoque y calibrador de vibraciones, zoom, antidestellos



Comunicador estándar

Permite una comunicación limpia y clara en la mayoría de las situaciones.

Gafas de visión de infrarrojos

Facilitan la visión IR o UV, logrando mostrar una imagen casi perfecta.

IA Portátil

Con cierta capacidad de interactuación con el propietario, ayudan a resover muchas situaciones comprometidas.

Bengalas

Emiten un fuerte destello acompañado de una señal de radio y sonora.

Marcan la posición de su lanzamiento.

Porteador VAIC

Con un alcance de 100 metros, estos carros siguen a su dueño y transportan todo tipo de materiales sin ninguna dificultad.

y amplificador de luz. Las versiones profesionales son un poco más grandes para facilitar su manejo y pueden ser usadas para editar el producto directamente, además de lograr una mayor calidad. La capacidad de grabación oscila entre 20 y 400 horas. Una videocámara grande puede pesar hasta 5 Kg.

Peso: 1 Kg.

Cerradura

La cerradura típica es un lector magnético (puede usarse el TAP como llave). También existen cerraduras sensibles a la voz, análisis de ADN, examen retinal, detector de presión y masa, claves alfanuméricas o una combinación de varias según el grado de seguridad requerido.

Peso: 800 gr.

Detector de mentiras

Suele consistir en un periférico para ordenador personal, consta de un analizador de voz, flujo sanguíneo, ritmo cardíaco y analizador gráfico de vocabulario corporal.

Peso: 3,5 Kg.

Detector de explosivos portátil

Consiste en una mezcla de analizador químico combinado con detector de metales, y determinados sensores que junto a un pequeño procesador pueden detectar todo tipo de explosivos en un radio de dos metros. Existen diversos modelos, el modelo estándar tiene Nivel de Chequeo 16.

Peso: 2 Kg.

Dispositivos de seguimiento

Consta de unos pequeños emisores de radio (del tamaño de una uña) que emiten su posición, el receptor es un ordenador con un indicador en el que aparece el lugar dónde se encuentra el emisor como un punto parpadeante con respecto al receptor. El alcance del emisor es de 500 metros. Modelos más avanzados, sobre todo los utilizados por el Gabinete de Seguridad llevan incorporados ordenadores más potentes con planos de situación y enlace a la red de comunicaciones lo que les facilita un alcance ilimitado en función de la prioridad asignada a la búsqueda, pero con un mínimo de dos kilómetros.

Peso: Los emisores suelen pesar alrededor de los 100 gr.

Dispositivo anti-escucha

Este pequeño aparato electrónico genera distorsiones imperceptibles para el ser humano pero que afecta a las escuchas electrónicas bloqueándolas de forma efectiva, normalmente funciona en un radio de 10 metros.

Peso: 1300 gr.

Esposas plásticas

Argollas de polímeros ultraresistentes con unión rígida. Suelen abrirse con una tarjeta magnética o por radio. Utilizadas por el Gabinete de Seguridad y cuerpos de vigilancia privados.

Peso: 800 gr.

Inhibidores

El inhibidor consiste en un pequeño aparato de aproximadamente 20x10x3 cm. creador una interferencia destructiva que altera las emisiones de radio en su entorno. Suele utilizarse en prevención de atentados con bomba a control remoto o simplemente para bloquear las comunicaciones de un área determinada. Normalmente tienen un alcance de cincuenta metros de radio y una autonomía de doce horas. Los inhibidores pueden programarse para dejar ciertos canales de radio libres de forma que no altere las frecuencias de radio utilizadas por aquellos que utilicen el inhibidor.

Existen varias calidades de inhibidores en función de capacidad y alcance, así como equipos de toda índole especialmente preparados para no ser bloqueados por inhibidores (de uso exclusivo por parte del Gabinete de Seguridad. En caso de tener que dilucidar un conflicto entre determinado equipo o determinado inhibidor hay que asignar a cada uno un Nivel de Chequeo y resolver la situación con un Chequeo de Habilidad contra Habilidad. El Inhibidor estándar tiene un Nivel de Chequeo 15.

Peso: 500 g.

Micrófono escopeta

Micrófono receptor con una antena parabólica de unos 20 cm. de radio. Tiene el tamaño de un paraguas plegable. Su alcance efectivo ronda los 200 metros. Hace falta estar familiarizado en su uso para poder utilizarlo con corrección.

Peso: 2,5 Kg.

Micrófono láser

Emisor láser acoplado a un microordenador. El haz de láser se fija a una superficie fija cercana a la fuente de sonido que se quiera escuchar. Las vibraciones producidas por las ondas sónicas que reverberan en el objeto son leídas por el láser y recogidas en el ordenador. Tiene un alcance aproximado de 2 kilómetros.

Peso: 2 Kg.

Sistema de seguridad

Sistema de alarma de protección para entornos cerrados. Básicamente consiste en detectores anti-intrusión que emiten una señal por radio o cable a un centro receptor. Los detectores más básicos detectan movimiento y cambios de temperatura, pero también se pueden incluir cerrojos magnéticos, detectores de presión, emisores LEDs, detectores de ruidos, cámaras detectoras de cambios en la imagen, husmeadores de dióxido de carbono (que detectan la presencia de seres vivos). El precio depende del grado de seguridad que quieras tener y del tamaño del local. Las centrales receptoras de alarmas pueden ser externas, es decir un servicio de seguridad contratado que recibe la señal y la gestiona, avisando a las fuerzas de seguridad, o internas que avisan a la seguridad del centro.

A efectos de juego un sistema de seguridad supone un modificador negativo a la habilidad para acceder al recinto protegido del intruso, dependiendo del sistema de seguridad y del medio que utilice el intruso este modificador será uno u otro. Normalmente supone un ModA -10.

Peso: Variable.

TAP

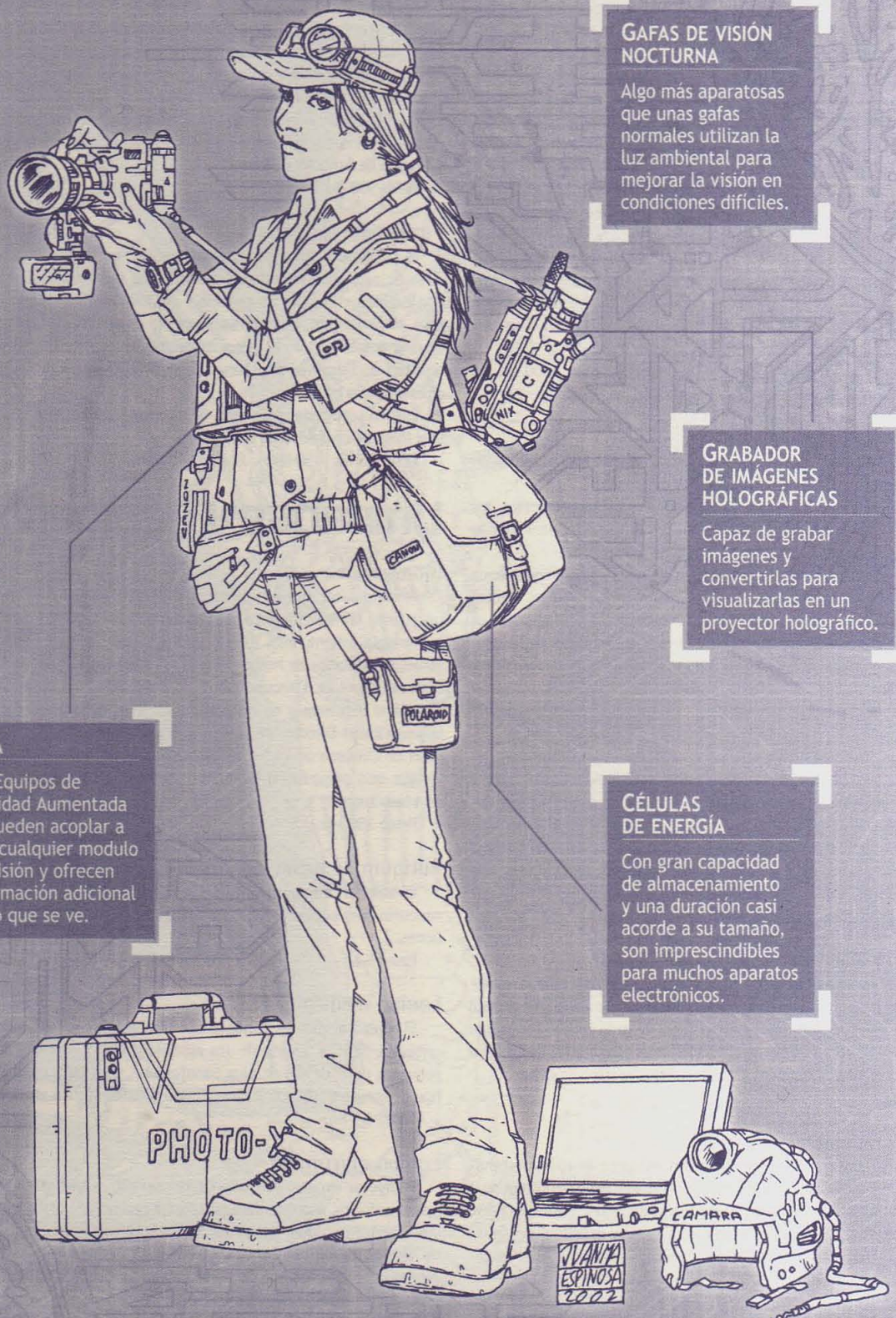
La Tarjeta de Acreditación Personal marca e identifica a todo ciudadano bajo el paraguas de la República Solar, es una tarjeta magnética de uso intransferible mediante la que podemos efectuar nuestros pagos, acceder a edificios públicos, etc. Todo ciudadano del CET debe llevar permanentemente encima su TAP y mostrarlo al requerimiento de agentes del Gabinete de Seguridad. La TAP puede ser adquirida en cualquier organismo público por extravío o robo y es codificada automáticamente con los datos del ciudadano en cuestión.

Peso: 50 gr.

SUPERVIVENCIA

Refugios burbuja

Indispensables en cualquier excursión o misión en Marte o en la Luna. Consisten en pequeñas tiendas de campaña portátiles de montaje automático, estancas y preparadas para aguantar prácticamente todo tipo de radiaciones durante periodos que oscilan entre las 48 horas y una semana (dependiendo el modelo). Están también preparadas para soportar de forma limitada los



GAFAS DE VISIÓN NOCTURNA

Algo más aparatosas que unas gafas normales utilizan la luz ambiental para mejorar la visión en condiciones difíciles.

GRABADOR DE IMÁGENES HOLOGRÁFICAS

Capaz de grabar imágenes y convertirlas para visualizarlas en un proyector holográfico.

ERA

Los Equipos de Realidad Aumentada se pueden acoplar a casi cualquier modulo de visión y ofrecen información adicional de lo que se ve.

CÉLULAS DE ENERGÍA

Con gran capacidad de almacenamiento y una duración casi acorde a su tamaño, son imprescindibles para muchos aparatos electrónicos.

rigores de las tormentas de arena marcianas. Los modelos lunares son mucho más voluminosos y suelen requerir de un transporte autónomo, los modelos marcianos caben fácilmente en una mochila.

La capacidad varía de modelo a modelo.

Peso: El modelo básico para dos personas y una autonomía de una semana, con sus baterías y bombonas de oxígeno propias, más un pequeño equipo de radio suele transportarse en un baúl de 60x60x40 cm. y pesar 45 Kg.

Células de energía

Definimos células de energía como aquellos generadores de energía portátiles a libre disposición. Tenemos baterías pequeñas, medianas y grupos electrógenos. Las diferencias básicas de estos hacen referencia al tamaño, peso, duración y potencia del suministro. Habitualmente las baterías suelen durar una media de 48 horas funcionando ininterrumpidamente, los grupos electrógenos precisan también ellos mismos de combustible (habitualmente algún tipo combustible sólido, generalmente alcoholes vegetales), suelen tener una autonomía de una semana.

Peso: Las baterías pequeñas suelen pesar alrededor de los 1500 gr., las medianas 8-12 Kg., y los grupos electrógenos un mínimo de 60 Kg.

Equipo de herramientas

Contienen lo necesario para arreglar todo tipo de averías básicas (destornilladores, soplete, equipo de soldadura, cableado, linterna...)

Tareas especializadas requieren de equipos de herramientas concretos, por ejemplo el equipo de herramientas 0-G, (herramientas diseñadas para trabajar en 0-G).

Programa de diagnóstico: Forma parte de cualquier equipo de herramienta del s. XXIV, suele estar incorporado en todos los aparatos eléctricos, elabora un autodiagnóstico, elaborando una lista de posibles causas y soluciones. Los buenos técnicos llevan ordenadores con versiones más completas de los programas de diagnóstico que se conectan a todo tipo de aparatos para averiguar rápidamente lo que sucede.

Peso: 18 Kg.

Bengalas

Las bengalas son elementos de señalización parecidos habitualmente a una pistola con una sola recarga. Las bengalas emiten un fuerte destello luminoso acompañado de una emisión de radio y una fuerte señal sonora. La emisión de radio marca las coordenadas desde las que ha sido disparada la bengala. El destello luminoso suele tener una duración de diez segundos, la emisión de radio suele durar aproximadamente diez minutos.

Peso: Equipo de seis bengalas y pistola, 5 Kg.

Trajes de maniobra

Los trajes de maniobra espacial son equipos de acople al traje espacial estándar, permiten una maniobrabilidad bastante aceptable en el espacio y en general en entornos de gravedad cero. Incluye un sistema de guía inercial controlado por un pequeño ordenador que puede ofrecer sistemas con interfaz de ayuda al vuelo. Funciona mediante expulsión de gases, habitualmente nitrógeno.

Peso: 40 Kg.

Unidades de maniobra

Se basan en los principios del traje de maniobra pero de aplicación mucho más simple. Consisten en una especie de pistola emisora de nitrógeno a presión que nos impulsa para lograr ciertos desplazamientos. Su uso requiere una alta especialización. Existen modelos para el espacio exterior y pequeños modelos de muy diferentes formas para moverse en el interior de naves espaciales con grandes amplitudes.

Peso: 4 Kg.

Parche de vacío

Los parches de vacío son una herramienta básica en la supervivencia espacial, consisten en una masa gelatinosa embasada al vacío que se solidifica en menos de 2 segundos al contacto con el aire. Sirve para tapar grietas de menos de un centímetro de ancho y en general un total de cinco centímetros cuadrados. Su presentación es la de un pequeño bote cilíndrico de 2,5 cm. de radio en la base y 6 cm. fondo. Para utilizarlo basta con sacarlo de la bolsa sellada al vacío que lo contiene y espachurrarlo rápidamente contra la grieta (Chequeo de Atributo Destreza).

Peso: 300 gr.

Purificador de agua

El purificador de agua estándar consiste en dos bidones de cincuenta litros de capacidad conectados mediante un mecanismo que permite llenar uno de ellos con agua no potable y potabilizarla lo máximo posible en su paso al otro bidón. En algunos casos no es posible para el purificador de agua la potabilización, lo que se representa en términos de juego otorgando un Nivel de Dificultad al proceso. El Nivel de Chequeo de un purificador de agua estándar es 18.

Existen purificadores de agua de diversos tamaños, el más pequeño tiene diez litros de capacidad en cada bidón.

Peso: 35 Kg. - 50 litros, 18 Kg. - 10 litros.

Unidades Médicas

Biomonitor

El biomonitor es un escáner que deslizado a unos cinco centímetros de un cuerpo humano detecta sus señales vitales así como cualquier rotura, hemorragia interna, etc., que se pudiera tener. Existen biomonitores portátiles e instalados en hospitales y centros especializados. Cada biomonitor tiene un Nivel de Chequeo para poder dilucidar en términos de juego si detecta el problema o no en función del Nivel de Dificultad que otorgue a la situación el Director de Juego. El biomonitor portátil estándar tiene un Nivel de Chequeo de 14 (se aplican las reglas de Acciones Repetidas). En su versión más pequeña, el biomonitor tiene unas dimensiones aproximadas de 15x8x2 cm.

Peso: 1500 gr.

Botiquín de primeros auxilios

Consiste en un maletín del tamaño de una mochila pequeña con todo lo necesario para pequeñas curas de emergencia (cortes, magulladuras, indigestiones...).

Peso: 5 Kg.

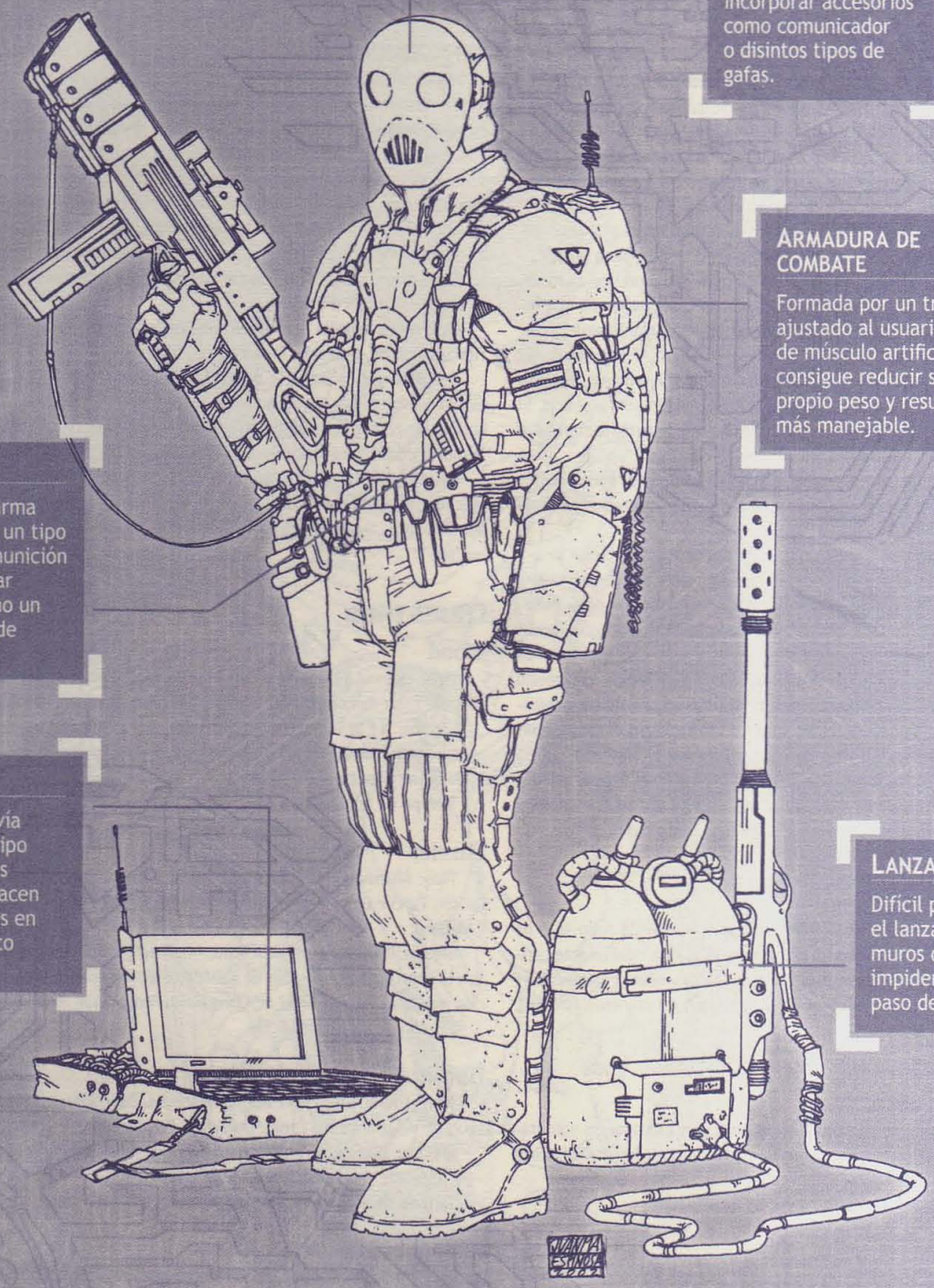
Equipo médico

El equipo medico conforma lo que comúnmente se denomina botiquín de campaña, tiene el tamaño de una mochila grande y contiene drogas, sondas, pequeñas dosis de sangre para transfusiones y un mini ordenador con todo tipo de sensores médicos y base de datos de diagnóstico rápido.

Peso: 7,5 Kg.

Equipo quirúrgico

Equipo de cirujano de campaña, del tamaño de una mochila grande, contiene escalpelos, sistemas de soporte vital básicos y material de esterilización. Lleva también un mini ordenador de diagnóstico, los mejores modelos tienen un tamaño de un baúl grande y se despliegan para formar una especie de exoesqueleto robótico que puede ser empleado bien para ayudar al cirujano de campaña bien para ser utilizado a control remoto por un cirujano. Requiere ser



Casco de combate

Forma parte de la armadura de combate y suele incorporar accesorios como comunicador o disintos tipos de gafas.

Armadura de combate

Formada por un traje ajustado al usuario de músculo artificial, consigue reducir su propio peso y resulta más manejable.

Munición

Cada tipo de arma suele requerir un tipo diferente de munición y hay que llevar siempre a mano un buen montón de cargadores.

Ordenador

Con conexión vía satélite, este tipo de ordenadores portátiles se hacen imprescindibles en misiones de alto riesgo.

Lanzallamas

Difícil pero mortífero, el lanzallamas crea muros de fuego que impiden la visión y el paso de individuos.

conectado de alguna forma a la red de datos, ya sea por vía telefónica o por conexión a satélite. En caso de la existencia de retardo su uso se encuentra más limitado. Se ha utilizado en ciertas misiones en la Tierra para tener un equipo médico orbitando con conexión directa con la zona caliente, y así poder mantener un hospital de campaña sin necesidad de arriesgar personal cualificado.

Peso: el Equipo quirúrgico del tipo mochila suele pesar unos 18 Kg., el Equipo quirúrgico tipo baúl puede llegar a pesar 70 Kg.

Tanque criogénico

Desde principios de la era del viaje espacial, las enormes distancias a recorrer entre estrella y estrella plantearon el problema de qué hacer con las tripulaciones. Las respuestas dadas por los estudiosos del tema fueron las naves generacionales y el mantenimiento de la tripulación en animación suspendida hasta llegar a su destino. Las primeras cámaras de criogenización humanas surgieron como respuesta a las necesidades de la carrera espacial, su uso trascendió al terreno médico y se utilizaban en determinadas situaciones para mantener estable casos de extrema gravedad hasta que la atención médica fuera posible.

En la actualidad cuando alguien es herido de gravedad y no hay un médico capaz en los alrededores lo mejor es utilizar un tanque criogénico que interrumpe prácticamente todo tipo de actividad biológica, incluida aquella que hubiera provocado cualquier tipo de deterioro físico. Tiene el tamaño de un ataúd y pesa unos 50 Kg. en vacío. Suele incorporarse a las naves de descenso militares y en asentamientos que no tienen servicios médicos de urgencia. El aparato suele tener incorporado una batería interna que le permite funcionar durante una semana si no dispone de alimentación continua.

Los Tanques criogénicos de las naves espaciales suelen llevar incorporados mecanismos de emergencia para reanimar al usuario ante determinadas situaciones programadas de antemano.

En términos de juego el tanque criogénico puede mantener con vida a una persona durante un año, a partir de ahí deberá volver a ser reanimada y no debería pasar por otro tanque criogénico hasta transcurridos ocho meses (como norma general debe pasar el doble del periodo de tiempo que hemos permanecido en su interior antes de poder volver a usar con garantías un Tanque criogénico, aunque si no ha llegado a utilizarse el Tanque criogénico durante un año completo y no vamos a sumar en total un año de criogenización, existe un 95% de posibilidades de volver a utilizarlo sin consecuencias para la salud del Personaje). En caso de mala utilización el Personaje sufrirá una Herida Moderada por cada semana de más que pase en el Tanque criogénico. El Director de Juego podrá determinar un Nivel de Chequeo y un Nivel de Dificultad para dilucidar si el Personaje sufre o no sufre Daño.

Peso: 180 Kg.

Vacunas y drogas médicas

La República Solar está afortunadamente bien provista de todo tipo de vacunas y medicamentos, sin embargo el acceso a ellas está rígidamente controlado, hace falta receta médica autorizada para prácticamente cualquier medicamento (excepto los típicos propios de un botiquín de primeros auxilios). Los medicamentos son gratuitos.

Peso: Variable.

Prótesis y transplantes

Al igual que vacunas y medicamentos, las prótesis y transplantes son gratuitos, lamentablemente suele haber listas de espera que oscilan entre los tres y seis meses.

Peso: Variable.

Parche coagulante

Los parches coagulantes son como su propio nombre indica unos parches de piel artificial que aplicados sobre cortes de pequeña consideración (Heridas Leves y Heridas Moderadas) interrumpen la hemorragia. Pueden utilizarse sin conocimientos previos dado que lo único que hay que hacer es sacarlo de su envase y aplicarlo sobre la herida.

Peso: Paquete con doce parches coagulantes 800 gr.

Drogas

Introducción

Las drogas aquí enumeradas son sólo una pequeña muestra de las que pueden encontrarse a lo largo de la República Solar, prácticamente todas ellas están elaboradas por laboratorios familiares en pequeños kibbutzs y las de más éxito suelen ser pronto sustituidas por multitud de variantes en busca de la oportunidad comercial. El mundo de la droga es bastante amateur y sólo se profesionaliza en las drogas más comunes y en las que se puede sacar más beneficio. No es raro que los alquimistas (es el nombre que se da a los diseñadores de drogas) más famosos pongan su firma en los diseños propios. Si se quiere una droga de calidad es necesario que intentes comprar un diseño de Inkex, Parakcels o Timbho.

Cada droga descrita tiene las siguientes Características: Nombre de la droga, Tipo, Aplicación, Potencia, Presentación, Efecto y Duración.

Dependiendo de cómo se tomen las drogas tardaran más o menos tiempo en hacer efecto. Los tiempos medios son: inyección en vena 1 Momento de Acción; inyección intramuscular 5 Turnos; inhalación 1 Turno, ingestión 10 Turnos. Puede haber Tiempos de Actuación específicos para drogas diferentes.

Las drogas que a continuación se detallan como muestras son sólo ejemplos típicos, en la realidad de la República Solar estas drogas son elaboradas por diferentes alquimistas y laboratorios con lo que pueden aparecer distintos efectos.

Muestras

Blood

Tipo: Estimulante. Aplicación: Ingestión. Potencia: 4. Presentación: Cápsulas de color rojo. Duración: 350 Turnos (aproximadamente 10 horas).

Efectos: +1 a Fortaleza, +1 Destreza, +1 a Percepción. Se supone que esta droga no tiene efectos secundarios pero han aparecido casos de adicción psicológica y trastornos depresivos.

Tiempo de actuación: 4 MA.

Dazzler

Tipo: Alucinógeno. Aplicación: Parche sobre la piel. Potencia: 3. Presentación: Parche de colores chillones. Duración: 500 Turnos (aproximadamente 14 horas).

Efectos: Alucinaciones, -1 a todo, -4 a Inteligencia, suele provocar flashbacks a lo largo de meses después de haberlo consumido. Puede provocar degeneración neuronal. Ataque Nivel de Chequeo 8, Penetración automática, Daño 3.

Tiempo de actuación: 8 MA.

Duron

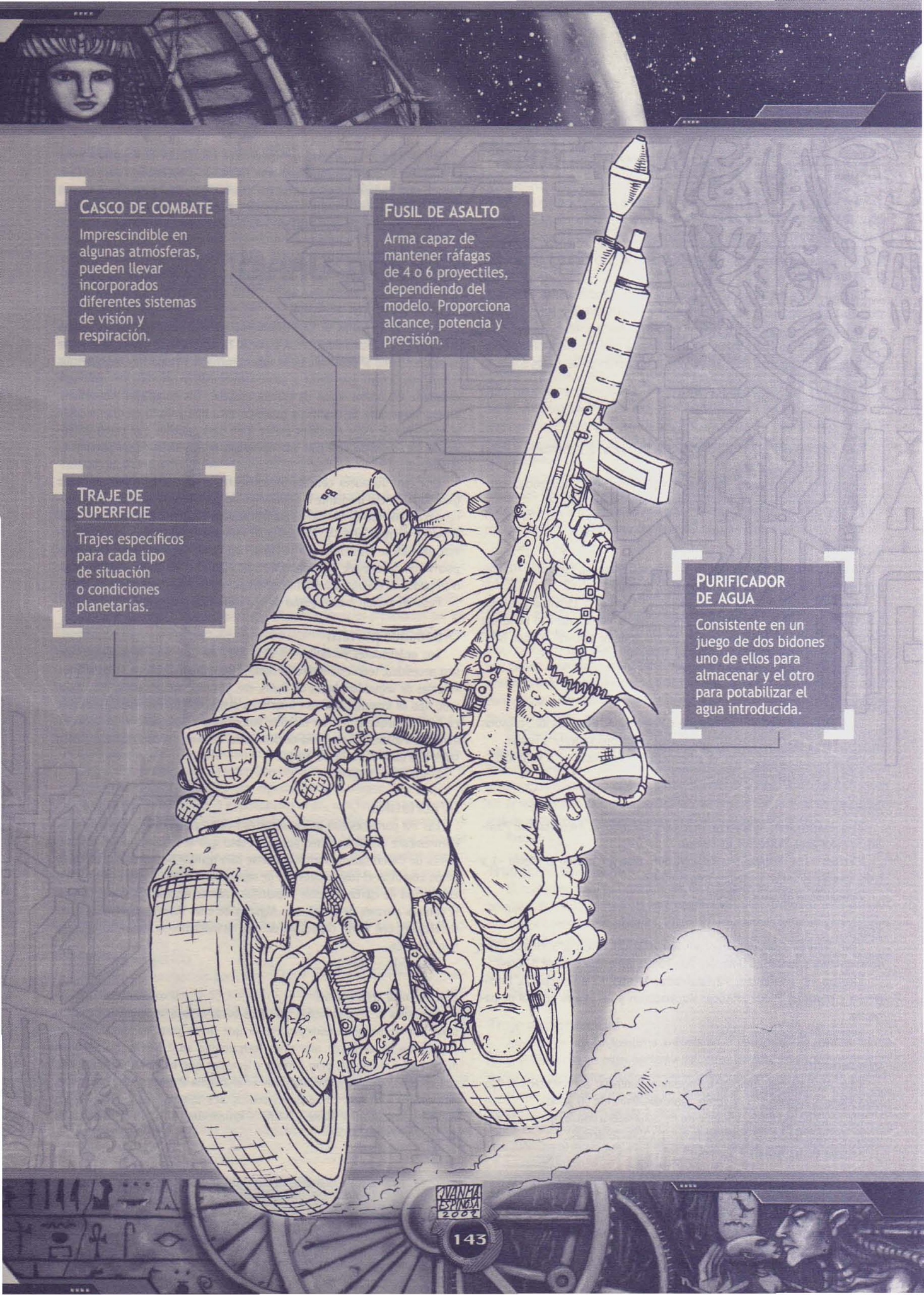
Tipo: Estimulante. Aplicación: Ingestión. Potencia: 3. Presentación: cápsulas de color amarillo y rojo. Duración: Permanente / 5 Turnos.

Efectos: Elimina de golpe hasta 5 niveles de aturdimiento, -1 a Destreza, -1 a Rapidez, -1 a Inteligencia, -1 a Percepción.

Tiempo de actuación: 4 MA.

Inhibidor de dolor

Tipo: Analgésico. Aplicación: inyección venosa. Potencia: 5. Presentación: cartucho para pistola-jeringuilla. Duración: 10 Turnos.


CASCO DE COMBATE
Imprescindible en algunas atmósferas, pueden llevar incorporados diferentes sistemas de visión y respiración.
FUSIL DE ASALTO
Arma capaz de mantener ráfagas de 4 o 6 proyectiles, dependiendo del modelo. Proporciona alcance, potencia y precisión.
TRAJE DE SUPERFICIE
Trajes específicos para cada tipo de situación o condiciones planetarias.
PURIFICADOR DE AGUA
Consistente en un juego de dos bidones uno de ellos para almacenar y el otro para potabilizar el agua introducida.
IVANNA ESPINOSA 2009

Efectos: elimina de golpe hasta 5 Modificadores de Acción asociados al Nivel de Herida, -2 a Destreza, -2 a Rapidez.

Tiempo de actuación: 3 MA.

Introrfina

Tipo: Depresor. Aplicación: inyección intramuscular. Potencia: 3. Presentación: líquido transparente en botellitas. Duración: 350 Turnos (aproximadamente 10 horas).

Efectos: sensación placentera, ignora el dolor (Modificadores de Acción asociados a Niveles de Herida reducidos en 2 Niveles, mínimo Nivel de Herida 1), -3 a Percepción, Inteligencia y Voluntad. Alucinaciones visuales. Una sobredosis puede provocar daños mentales irreparables. En principio fue una droga de uso militar pero en la actualidad se encuentra en las calles donde se suele tomar diluida en alcohol.

Tiempo de actuación: 6 MA.

Navidad

Tipo: Estimulante. Aplicación: Inhalación. Potencia: 2. Presentación: Polvo blanco. Duración: 10 Turnos.

Efectos: +1 a Percepción, Rapidez y Constitución, -1 a Inteligencia, sentimiento de invencibilidad, euforia desmedida, adición psicológica.

Tiempo de actuación: 6 MA.

R-3

Tipo: Estimulante. Aplicación: Inyección intramuscular. Potencia: 10. Presentación: Jeringuilla desechable. Duración: 6 horas.

Efectos: +2 Destreza, +2 Constitución, +2 Fuerza, -1 Destreza por temblores. Requiere de un Chequeo de Constitución, si no se supera el Personaje sufrirá una Herida Mortal manifestada en una embolia cerebral. Ataque Nivel de Chequeo 10, Penetración automática, Daño 5.

Tiempo de actuación: 8 MA.

Soneínas

Tipo: Depresor. Aplicación: Ingestión. Potencia: 5. Presentación: cápsulas de color azul y negro. Duración: 100 Turnos (aproximadamente 3 horas).

Efectos: +3 a Constitución, -1 a Destreza e Inteligencia, -2 a Voluntad.

Tiempo de actuación: 1 Turno.

Speedy

Tipo: Euforizante. Aplicación: Ingestión. Potencia: 2. Presentación: Pastillas de color azul. Duración: 10 Turnos.

Efectos: +1 a Destreza y a Constitución, una vez pasado el efecto -1 a todo durante el doble de tiempo que el efecto.

Tiempo de actuación: 3 MA.

Trash

Tipo: Depresor. Aplicación: Inyección intramuscular. Potencia: 5. Presentación: polvo de color amarillento. Duración: 200 Turnos (aproximadamente 6 horas).

Efectos: +2 a Voluntad, +2 Estabilidad Mental, -2 a Percepción, Inteligencia y Destreza. Puede provocar alucinaciones y un estado general de paranoia.

Tiempo de actuación: 3 MA.

Whiteligth

Tipo: Alucinógeno. Aplicación: Ingestión. Potencia: 2. Presentación: Cápsulas blancas. Duración: 350 Turnos (aproximadamente 10 horas).

Efectos: Alucinaciones, sentimiento de camaradería con los que vayan drogados de igual forma. -2 a Inteligencia, -1 a todo lo demás.

Tiempo de actuación: 2 Turnos.

Por desgracia, la variedad de drogas que circula por la República Solar es inmensa, lo que constituye una gran fuente de preocupación para el CET. Existen multitud de drogas a parte de las aquí presentadas; venenos, drogas que afectan la tensión, somníferos ilegales, sueros experimentales del gobierno, etc. Una cajita con seis dosis suele pesar alrededor de los 100 gr.

Equipo Vario

Centrifugadora

Las centrifugadoras se han convertido en una parte básica del equipo utilizado por la humanidad en el espacio. La ausencia de gravedad siempre ha sido un freno al desarrollo de la vida humana en el espacio y los ejercicios físicos que tenían que llevar a cabo astronautas y colonos han sido una constante en cuatro siglos de carrera espacial. Los complejos vitamínicos, las modificaciones de ingeniería genética, etc., han paliado en gran medida la necesidad de estos ejercicios (sobre todo para aquellos que como los selenitas han decidido vivir con una nueva gravedad y dejar de ser puramente humanos).

Una centrifugadora consiste básicamente en un sistema de creación de gravedad artificial mediante la generación de una aceleración sobre una cabina cerrada, dentro de la cual se pueden realizar ejercicios bajo una gravedad simulada entre 0,2G y 1G. Existen gran variedad de modelos y tamaños, los más grandes se encuentran en la Luna, con varias habitaciones y capacidad para varias docenas de personas. En naves espaciales de largo recorrido también podemos encontrar centrifugadoras para una o dos personas.

Peso: El equipo más pequeño de uso individual pesa 500 Kg.

Ordenador portátil

Los ordenadores portátiles en el s. XXIV no son una herramienta, son una necesidad, todo está interconectado; electrodomésticos, comunicaciones, sistemas de seguridad, bases de datos, etc. Los ordenadores portátiles tienen todo tipo de formas, tamaños e interfaces, el más común sin embargo consiste en una muñequera con un interfaz holográfico desplegable y un pequeño auricular inalámbrico en forma de pendiente. Los ordenadores estándar suelen tener una autonomía de 48 horas.

Peso: 250 - 1500 gr.

IA portátiles

Las IAs portátiles son ordenadores con cierta capacidad de iniciativa frecuentemente utilizadas como apoyo en caso que se requiera la gestión mecánica de ciertas tareas. Suelen utilizarse para realizar búsquedas en bases de datos, coordinar el funcionamiento de robots domésticos o de mantenimiento en función de ciertas órdenes impartidas, realizar reservas de viajes, realizar la compra a través de la red, etc. Algunas de ellas tienen programadas personalidades con cierta capacidad de inter actuación con su dueño, siempre muy limitada.

Peso: 500 - 2000 gr.

Botas baja gravedad

Las botas de baja gravedad son unas botas de agarre magnético controladas por un pequeño microprocesador que sirven para mantener nuestros pies fijados al 'suelo' de una nave. Incrementan en 2 Niveles la Dificultad de cualquier maniobra, pero permite a aquellos que no estén familiarizados con entornos de baja gravedad gozar de una ligera sensación de normalidad. Son de uso frecuente en las naves comerciales de pasajeros que cubren los trayectos Redención - Marte y Marte - Redención, así como de los turistas que visitan Tycho.

Peso: 3 Kg.

Detector de movimiento portátil

El detector de movimiento es un aparato en extremo sensible, manejable con una sola mano programable para detectar diferentes objetivos en movimientos. Hay que suministrarle unas variables básicas de funcionamiento (tamaños comprendidos, velocidad máxima y mínima, compuestos orgánicos o inorgánicos, etc.), cuanto más imprecisa sea la búsqueda más probabilidad de error habrá. Consiste en una pantalla con un pequeño teclado y un mango, su alcance efectivo suele ser los cien metros, pero puede variar dependiendo de los materiales a través de los cuales tenga que realizar la detección. Normalmente un Detector de movimiento portátil tiene un Nivel de Chequeo para realizar la detección de 18 en un entorno sin interferencias (puede haber paredes metálicas o de cualquier otro material de un grosor y características normales), a partir de ahí entran en juego calidades (mejores o peores), Niveles de Dificultad y Modificadores de Acción.

Peso: 1200 gr.

Enlace

El enlace es un sistema de seguimiento y control de equipos de trabajo. Equipos de enlace son principalmente utilizados por los Cuerpos de Intervención Especial del Gabinete de Seguridad y equipos de trabajo en minas o espacio profundo. Básicamente consiste en un mono de piel artificial muy ajustado que controla nuestra temperatura corporal, constantes vitales y estado físico en general. Este mono va acompañado de micrófonos y cámaras en el traje exterior ya fuese un traje espacial o un segundo mono de trabajo. Todos los datos transmitidos por sensores, micrófonos y cámaras son recogidos por un equipo a control remoto con un alcance autónomo de unos treinta kilómetros si no hay interferencias (más si se utiliza algún tipo de repetidor). Los enlaces que utiliza el Gabinete de Seguridad son resistentes a las interferencias provocadas por los inhibidores (Nivel de Chequeo 20). El equipo estándar puede controlar hasta una docena de individuos, cada uno con su monitor individual.

Peso: El equipo individual portado por cada sujeto pesa 2,5 Kg.

Exoesqueleto teledirigido

Como su propio nombre indica consiste en un exoesqueleto manejado por control remoto. Se utiliza para realizar reparaciones en lugares peligrosos para un ser humano, pero que necesitan de la pericia de un técnico especializado.

Hay varios modelos, el más extendido consiste en una plataforma donde el usuario se sitúa vestido con un traje especial, aquí, el usuario puede moverse sin desplazarse y hacer que el exoesqueleto ande, este replicará a la perfección los movimientos que el usuario haga. El traje puesto por el usuario lleva incorporado unas gafas por las que ve exactamente lo que vería si estuviese 'dentro' del exoesqueleto. De apariencia humanoide, puede confundirse en la distancia con un ser humano, sus movimientos parecen torpes y son algo lentos (los Atributos del Exoesqueleto con respecto al movimiento son como los del usuario menos 3 Niveles).

Peso: Variable. Exoesqueleto: 55-60 Kg. Plataforma: 35-40 Kg. Traje: 8-10 Kg.

Sensor energético

Los sensores energéticos portátiles miden e identifican los diferentes tipos de emisiones de energía, ya sea radiactiva, calorífica, eléctrica, etc., el sensor la capta y ofrece de forma automática un completo informe acerca de la misma.

Peso: 1200 gr.

Binoculares

Prismáticos digitales que incorporan magnificador de luz nocturna, zoom electrónico, telemetría digital y antidestellos. Su tamaño y calidad de imagen depende de su precio. Algunos de ellos pueden ser usados como videocámaras. Pueden adquirirse en formato de un binocular clásico, o en formato de casco.

Peso: 1200 gr.

Mochila de vuelo

El uso de la mochila de vuelo se ciñe principalmente a la Luna, hace falta un traje espacial especialmente diseñado para poder utilizarla. Básicamente consiste en dos retroreactores acoplados a la espalda controlados por un ordenador. Permite una autonomía de vuelo total y hace falta un largo entrenamiento para manejarla correctamente. Su uso en la Luna es escaso y limitado a ciertas operaciones del Gabinete de Seguridad y equipos de rescate en caso de emergencia. Autonomía 2 horas, velocidad máxima 3 FMV (30 FM).

Peso: 40 Kg.

Porteador (VAIC)

Los Vehículos Autónomos Inteligentes de Carga (VAICs), comúnmente llamados porteadores, son pequeños carros dotados de un avanzado procesador diseñado para seguir una señal electrónica, esquivan y evitan los diferentes obstáculos que puedan encontrarse gracias a una pequeña IA. El dueño del porteador emite una señal bien desde su ordenador portátil bien desde un periférico que el porteador seguirá allá donde vaya, esta emisión suele tener un alcance de 200 metros, fuera de este alcance el VAIC permanecerá inmóvil.

Los porteadores se utilizan como carro de carga cuando se tiene que ir a pie, ya sea por encontrarnos en el interior de una zona comercial o en una zona no accesible a un vehículo más grande. Hay porteadores adaptados a todo tipo de terreno; porteadores de gravedad cero, orugas, estilo araña, etc.

Peso: 45 Kg.

Proyector de imágenes holográficas

La tecnología holográfica nunca llegó a desarrollarse de un modo suficientemente realista en espacios abiertos o de grandes dimensiones. Sin embargo existen todavía en circulación un buen número de pequeños proyectores de uso doméstico que pueden recrear imágenes holográficas de unos dos metros cúbicos con cierta credibilidad. Cualquier análisis mínimamente detallado confirmará de inmediato que es una proyección, pero en circunstancias especiales (escasa iluminación, mezclado con elementos reales, etc.) la proyección puede pasar como real.

Un Chequeo de Atributo Percepción enfocado al objeto en cuestión descubrirá automáticamente el engaño, el Director de Juego puede decidir que el Personaje o Personajes implicados realicen el Chequeo de forma automática si el objeto de representación holográfica es demasiado evidente. El alcance de un proyector suele ser de unos cincuenta metros, su forma y tamaño varían pero aproximadamente será de unos diez centímetros cúbicos y kilogramo y medio de peso.

Peso: 6 Kg.

Traductor universal

El traductor universal consiste en una gargantilla que traduce al idioma programado cualquier palabra que vocalicemos y un pequeño auricular que nos traduce todo lo que oigamos. El traductor universal tiene un breve retardo con respecto a lo hablado u oído y si se habla de forma rápida puede equivocar palabras, así mismo no recoge entonaciones, ni dejes, utilizando siempre un tono neutro artificial.

Peso: 500 gr.

Traje antigravedad

Uno de los más importantes avances en la conquista del espacio fue sin duda el diseño de los trajes antigravedad de polipirrol. Estos trajes están diseñados para atenuar los efectos de gravedades superiores a la que está habituado el cuerpo. Su uso está, como es lógico, muy extendido entre los selenitas que se deciden a hacer visitas a Redención o Marte. Este tipo de traje consiste en un complejo exoesqueleto con diversos mecanismos de coordinación física que facilitan al usuario su movimiento en gravedades superiores a la propia.

El traje antigravedad no es muy voluminoso pero si que se marca mucho más que cualquier tipo de ropa normal, con lo que selenitas que se encuentran de viaje en Marte o Redención suelen llevar como ropa amplias túnicas de colores variados.

Cada tipo de gravedad precisa de un traje distinto.

Hace falta ejercitarse y tener Habilidad en su uso para poder beneficiarse de sus efectos. Por cada 3 Niveles en la Habilidad que posea el Personaje desciende en 1 Nivel el Nivel de Dificultad de la acción a emprender (hasta que este Nivel de Dificultad se iguale al de la misma acción en la gravedad nativa, en ningún caso se lo pondrá más fácil) y recupera 2 FM.

Peso: 7 Kg.

Gafas de visión nocturna

Estos visores son un poco más gruesos que unas gafas normales y utilizan la luz ambiental para mejorar la visión en condiciones de baja visibilidad. Quita los penalizadores asociados

Peso: 1200 gr.

Gafas IR o UV

Facilitan la visión con una iluminación de luz ultravioleta o infrarroja, logrando que se pueda ver prácticamente a la perfección.

Peso: 1200 gr.

Linterna IR o UV

Tiene la apariencia de una linterna normal, pero emite luz ultravioleta o infrarroja.

Peso: 1100 gr.

Trivisión

Televisión en 3-D suelen tener la forma de cubos de cristal de tamaño variable según modelo y fabricante. Por regla general ofrecen mejor calidad que la mayoría de las reproducciones holográficas estándar.

Peso: 45 Kg.

Equipo de Realidad Aumentada (ERA)

Básicamente se trata de un receptor de vídeo acoplado a una base de datos visuales que permite identificar y dar información adicional sobre lo que dicho receptor está percibiendo.

Puede ser incorporado a cualquier tipo de receptor de visión; desde los cascos con visores ópticos de pilotos y fuerzas especiales hasta los parabrisas de LCD de un todoterreno marciano. La utilidad depende sobre todo de la capacidad de la base de datos y del grado de definición del receptor de vídeo. Las bases de datos cambian mucho dependiendo del uso del ERA, mientras los pilotos espaciales lo usan para identificar órbitas y velocidades relativas, los comandos militares lo usan como identificador amigo-enemigo y localizador de objetivos.

Reduce en un Nivel de Dificultad de la acción a emprender si de su uso está justificado este descenso.

Peso: 2,5 Kg. en el caso del modelo más básico.

Equipo de escalada

Los equipos de escalada actuales están diseñados principalmente para su uso en entornos lunares o marcianos y precisan de ser combinados con el traje espacial adecuado a la circunstancia. Están formados por mosquetones, cuerdas de fibras sintéticas, pistola de clavos, mecanismos de seguridad, etc. Por norma general proporcionan un Modificador de Acción +3 al Chequeo relacionado.

Peso: Variable, sin cuerdas alrededor de los 10 Kg.

Comunicaciones

Las comunicaciones son la base de cualquier sociedad avanzada, la del CET es una sociedad en la cúspide del conocimiento tecnológico del ser humano, las comunicaciones lo son todo, y la multitud de equipos y sistemas de comunicación es inmensa. Por norma general los ordenadores personales portátiles llevan incorporados sus propios sistemas de comunicación, que pueden permitir videoconferencia, envío de datos, etc.

Mientras uno se encuentre bajo el paraguas del CET, en situaciones normales y canales comerciales, no suele haber problemas de comunicación. Las unidades del Gabinete se Seguridad cuentan con equipos vía satélite de línea directa para misiones especiales, ya sean en territorios de Marte o la Luna fuera de la cobertura comercial o en la propia Tierra.

Peso: El equipo individual estándar va incorporado en el ordenador portátil portado.

Exoesqueletos

Los exoesqueletos suelen normalmente utilizarse para el movimiento y traslado de mercancías en distancias cortas, son muy comunes en muelles de carga y espaciopuertos. Consisten en un burdo armazón de metal con forma humanoide que reacciona a los movimientos del usuario, hay varios modelos y su capacidad de carga oscila entre Fuerza 12 y Fuerza 20. Independientemente de su capacidad de carga tienen Rapidez y Destreza 3.

Peso: 180 Kg.

VEHÍCULOS

En el s. XXIV hay multitud de vehículos de todo uso, tanto para el transporte de personas como de mercancías, de uso individual o colectivo, vehículos industriales y de ocio, sin embargo, su manejo y propiedad están muy restringidos por su escaso número y el gasto energético que conllevan, prácticamente todos son restos de la flota anterior al ataque de los Hijos de Ra. En la actualidad se producen muy pocos vehículos destinados a actuar fuera de la cadena estatal de comunicaciones y transporte de mercancías. Su posesión y uso son todo un lujo, quedando habitualmente restringidos a su aplicación en labores productivas de cualquier tipo.

Los vehículos utilizados en la esfera de la República Solar lo hacen con distintos modelos de baterías, algunos modelos pueden recargarse mediante colectores de energía solar (principalmente los modelos usados en Marte), el proceso es lento y en condiciones optimas requiere unas cuatro horas para una recarga completa. Lo más habitual es recargar las baterías en estaciones de servicio que tan solo requieren de media hora para una recarga completa.

En la República Solar no existen vehículos de combustibles sólidos salvo como piezas de coleccionista, sin embargo, informes de los cuerpos expedicionarios del CET en la Tierra han encontrado diversas tribus humanas que todavía utilizan este tipo de tecnología.

Las velocidades medias de los vehículos del s. XXIV no superan los 140 Km/h (40 metros/segundo) o lo que a efectos de juego equivale a aproximadamente 80 Factores de Movimiento para un vehículo terrestre. En el caso de vehículos lunares la velocidad máxima suele rondar los 70 Km/h y en el de vehículos marcianos 90 Km/h. El límite de velocidad máximo permitido en zonas urbanas de las diferentes colonias es de 50 Km/h en Redención, 50 Km/h Marte y 35 Km/h en la Luna.

Habitualmente los vehículos están diseñados para ser utilizados en un entorno u otro, siendo extraños los híbridos que se adaptan a diferentes tipos de gravedad.

El encendido de cualquier vehículo suele hacerse mediante la Tarjeta de Acreditación Personal y la introducción de un dígito de ocho cifras, cada vehículo suele estar configurado para unos conductores concretos, hay algunos

vehículos que tienen códigos establecidos de forma que con una tarjeta y un código diferente admita conductores "invitados".

En la Hojas de Vehículos presentadas muchas puntuaciones se presentan con intervalos que representan las variaciones entre modelo y modelo, el Director de Juego deberá especificar que vehículo introduce en el juego.

Permisos de conducir

Para conducir cualquier tipo de vehículo en la República Solar hace falta el permiso y la autorización correspondiente. Existen academias oficiales que imparten cursos de prácticamente todos los vehículos que circulan bajo el paraguas del CET, usualmente gestionados por kibbutzs. Normalmente no hace falta ningún requisito previo a la realización de los citados cursos, salvo el cumplir unas condiciones físicas mínimas y pagar el precio estipulado.

Para obtener el permiso hace falta tener Nivel 4 en la Habilidad o Habilidades relacionadas.

Vehículos de superficie

Clasificamos como vehículos de superficie todo el espectro de vehículos utilizados para moverse en entornos abiertos, ya sea en la superficie de Marte, la Luna, la Tierra, etc.

Todo Terreno

La mayor parte de vehículos utilizados son todo terreno de uno u otro tipo, en Marte, la única región del CET que en su día tuvo autopistas, también se utilizan como vehículo principal, ya que estas quedaron prácticamente destruidas tras el ataque de los Hijos de Ra y las comunicaciones terrestres se llevan a cabo a través de largos pedregosos y polvorientos caminos de tierra.

Quads

De uso habitual en granjas y ranchos marcianos por motivos prácticos, en las grandes ciudades también son utilizados con frecuencia al permitirse su uso tanto dentro como fuera de la ciudad. Suelen estar homologados para dos pasajeros.

Motos

En la actualidad hay diversos tipos de motos en funcionamiento dentro de la República Solar, el modelo más común consiste en un pequeño ciclomotor de uso estricto en el interior de colonias cubiertas. Las tropas del CET destinadas en la Tierra suelen contar con motocicletas todo terreno de gran cilindrada para misiones de exploración y vigilancia.

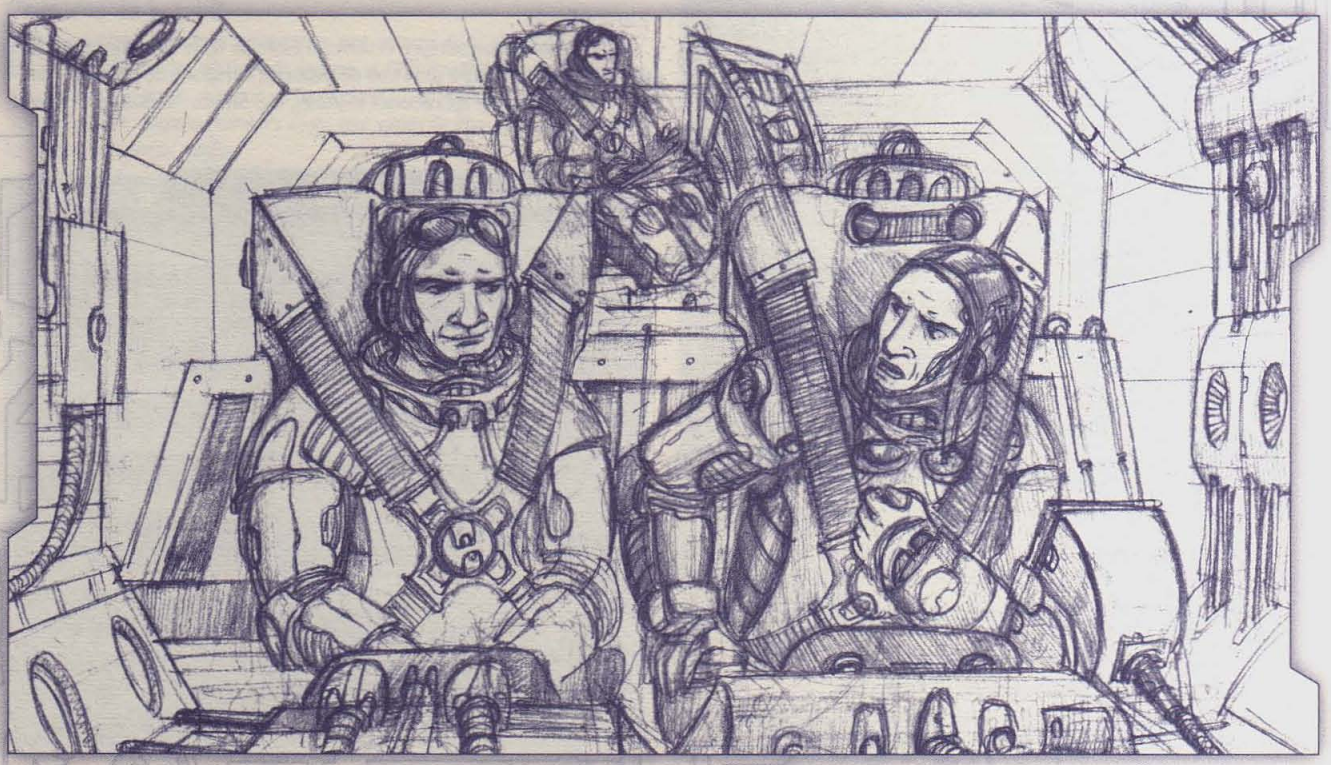
El uso más sorprendente sin embargo es el que en los últimos tiempos está surgiendo en las colonias marcianas. Bandas descontroladas las utilizan en asaltos a diferentes ranchos aislados siendo muy difícil su persecución, tanto por la gran maniobrabilidad de estas como por la imposibilidad de seguir a quince o veinte motos que se dispersan tras cada asalto. En este tipo de bandas no parece hacer mella el riesgo que esta estrategia supone de quedar expuesto a los efectos de la atmósfera marciana.

Vehículos en estaciones

Dentro de las estaciones espaciales o planetarias se pueden encontrar diversos vehículos a disposición del público. La mayor parte de ellos están destinados al transporte de mercancías interno ya que el transporte público se gestiona mediante MAGLEVs, turboascensores, funiculares y tranvías.

Transportes

Dentro del transporte de mercancías hay varios modelos, los más pequeños destinados al transporte privado o urgente de personas (muy escasos y considerados de lujo).



Los Transportes del Gabinete de Seguridad suelen ir blindados con Nivel de Protección 11 e ir dotados de todo tipo de sistemas de contramedidas electrónicas, inhibidores, etc.

Tipo de Vehículo: VeL

Descripción	Vehículo medio de transporte terrestre.		
Dimensiones	Entre 4 y 5 metros		
Atributos			
Aceleración	4-8	Carga	1000 Kg.
Maniobrabilidad	4-8	Tripulación	1
FMT	6-10	Estructura	7
Autonomía	1 semana	Blindaje	2
Soporte Vital	NA	IA	1
Armamento			
Sin armamento			
Especial			
Los Vehículos Liberados (VeLs) constituyen un término que englobaría todo tipo de vehículos ligeros, lo que antiguamente se conocía como turismos, monovolúmenes y transportes de pequeño tamaño.			

Tipo de Vehículo VeL, Fark 23

Descripción	Vehículo medio de transporte terrestre.		
Dimensiones	6 metros		
Atributos			
Aceleración	7	Carga	2000 Kg.
Maniobrabilidad	7	Tripulación	2
FMT	8	Estructura	8
Autonomía	1 semana	Blindaje	11
Soporte Vital	NA	IA	3
Armamento			
Torreta equipada con:			
• Ametralladora pesada.			
• Lanzador de granadas (habitualmente de humo).			
• Manguera de espuma a presión (Penetración 0, Daño 4).			
La torreta se maneja desde una consola localizada en el interior.			
Especial			
Los Fark 23 son el vehículo estándar de los agentes antidisturbios del GS. Precisan de dos tripulantes, uno se encarga de conducir y otro de manejar el armamento. Tiene cabida para seis agentes (tripulación a parte) en su interior.			

Bicicletas

Las bicicletas son un medio de transporte comúnmente utilizado por la humanidad del s. XXIV, la escasez, las políticas de ahorro y el estricto control de los vehículos motorizados han provocado que la bicicleta sea un medio de transporte habitual de uso privado.

Vehículos Aéreos Atmosféricos

Entendemos esta categoría como todos aquellos vehículos que carecen de capacidad de vuelo espacial y están limitados a su uso en el interior de la atmósfera de un planeta con gravedad igual o superior a Baja Gravedad (como es el caso de Marte o la Tierra).

Dirigibles

Los dirigibles se han convertido en la principal forma de transporte a lo largo y ancho de la superficie de Marte, con líneas regulares entre los diferentes núcleos de población. La escasa gravedad marciana, junto con su bajo costo de mantenimiento y operatividad han convertido al dirigible en un medio de transporte ideal para el CET. Hay diversos modelos, tanto para el transporte de mercancías como para el de personas.

Aviones

Prácticamente no existen aeroplanos de uso atmosférico dentro de la República Solar (ver excepción de Marte). De vez en cuando, los satélites del CET detectan movimiento aéreo en determinadas regiones del globo terrestre, incidentes que son seguidos y analizados pero que se producen muy de vez en cuando. En Marte existen algunos prototipos de uso experimental y un par de docenas de aviones de despegue vertical para misiones de enlace y sanitarias urgentes.

Naves Espaciales

Existen multitud de vehículos diferentes para ser utilizados fuera de las atmósferas planetarias agrupados bajo el nombre genérico de naves espaciales. A continuación presentamos los más utilizados dentro del CET. Estos valores son orientativos, pudiendo sufrir variaciones entre los diferentes modelos.

Las naves espaciales más grandes que no tienen cabida en los hangares de las estaciones espaciales o carecen de capacidad planetaria, se comunican bien por vehículos de enlace bien por pasarelas, prácticamente todos los modelos disponen de al menos una pareja de dichos vehículos de enlace con capacidad variable.

Lanzaderas

Las lanzaderas constituyen el vehículo estándar de la República Solar. Son vehículos utilizados para todo tipo de misiones; transporte de personas, transporte de mercancías, aplicaciones militares, etc. Su uso normalmente se ciñe a trayectos cortos.

Tipo de Vehículo lanzadera

Descripción	Vehículo medio de transporte		
Dimensiones	Entre 60-120 metros de largo y unos 10-30 metros de diámetro		
Atributos			
Aceleración	4-8	Carga	5
Maniobrabilidad	4-8	Tripulación	2-6
FMA/FME	2-6 / 0-14	Estructura	7
Autonomía	16 semanas	Blindaje	10
Soporte Vital	20 semanas	IA	1-3
Armamento			
Sin armamento			
Especial			
Algunos modelos de lanzadera disponen de capacidad atmosférica pudiendo funcionar perfectamente y de forma similar a la de un avión dentro de una atmósfera planetaria.			

Cargueros de espacio profundo

Los cargueros de espacio profundo son los encargados de mantener abiertas las líneas de comunicación. Diferentes variantes de esta categoría mantienen unidas de forma regular las distintas colonias que componen la República Solar del CET. Actualmente permanecen en funcionamiento una docena de modelos diferentes y los diseños del Comité I+D en materia espacial están principalmente enfocados en este tipo de naves para intentar mejorar la comunicación entre colonias.

Tipo de Vehículo carguero de espacio profundo

Descripción	Vehículo pesado de transporte a larga distancia.
Dimensiones	Entre 200-400 metros de largo y unos 50-100 metros de diámetro.

Atributos

Aceleración	2-4	Carga	500
Maniobrabilidad	2-4	Tripulación	10-24
FMA/FME	1-2/ 12-30	Estructura	8-12
Autonomía	120 semanas	Blindaje	16
Soporte Vital	140 semanas	IA	1-3

Armamento

Sin armamento

Especial

Algunos modelos de cargueros para espacio profundo llevan sistemas de gravedad artificial capaces de generar Muy Baja Gravedad (equivalente a la gravedad lunar).

Las versiones de pasajeros suelen llevar un máximo de 300.

Cruceros de batalla

Los cruceros de batalla representan una reliquia de la antigua Unión Federal de Naciones, por motivos de imagen el CET mantiene todavía cerca de una docena en activo, aunque en la actualidad, aparentemente, carecen de utilidad alguna. Algunos rumores dicen que varios de ellos han sido remodelados con tecnología raiana.

Tipo de Vehículo cruceros de batalla

Descripción	Vehículo pesado combate del CET
Dimensiones	Entre 150-500 metros de largo y unos 70-120 metros de diámetro.

Atributos

Aceleración	5-8	Carga	200*
Maniobrabilidad	6-8	Tripulación	36-50
FMA/FME	2-4/ 12-34	Estructura	16-20
Autonomía	150 semanas	Blindaje	20
Soporte Vital	170 semanas	IA	3-5

Armamento

Variable

Especial

Algunos modelos disponen hangares con lanzaderas y cazas.

* En la capacidad de carga no van representadas naves auxiliares, cazas, lanzaderas o tropa, que varia de modelo en modelo.

Armería

Artículo	A	D	P
Armas de Fuego			
Pistola	3	6	200.000
Ballesta ligera	2	4	60.000
Ballesta pesada	3	5	80.000
Escopeta	3	7	260.000
Subfusil	3	7	300.000
Fusil de asalto	4	9	400.000
Fusil de precisión	4	9	480.000
Fusil de descarga	3	5	215.000
Ametralladora pesada	4	9	800.000
Lanzallamas	4	10	750.000
Taser	2	2	150.000
Lanzamisiles portátil	5	10	1.450.000
Armas de combate cuerpo a cuerpo			
Arma blanca pequeña	0	1	7.000
Porra policial	0	1	8.500
Bayoneta	4	3	7.500
Espada	2	3	12.000
Florete	2	3	9.200
Hacha	1	3	13.000
Explosivos (por unidad)			
Granadas de fragmentación	5	9	75.000
Granadas sónicas	4	7	65.000
Granadas de luz	3	5	68.000
Granadas de gas	4	7	71.000
Minas	5	9	Variable
Explosivos uso múltiple	5	10	Variable
Municiones (cajas de 100 unidades)			
Munición inteligente	4	7	35.000
Munición perforadora	4	7	29.000
Munición explosiva	4	7	41.000
Munición aturdidora	4	5	19.000
Estándar arma corta	3	5	12.000
Estándar arma larga	3	5	17.000
Accesorios			
Arma inteligente	5	9	415.000
Mira láser	3	5	85.000
Mira telescópica	0	4	72.000
Mira inteligente	2	6	115.000
Bípode	0	2	23.000
Sistema de guiado	4	7	110.000
Gafas de visión mejorada	0	2	67.000
Supresor	5	10	340.000
Suspensor	4	8	85.000
Protecciones			
Escudo estándar	0	1	43.000
Casco estándar	0	1	37.000
Lente de protección	0	1	32.000
Chaleco antibalas	2	1	101.000
Armadura de combate	4	5	854.000
Blindaje de asalto	4	6	1.054.000
Traje de artificiero	4	6	920.750
Traje de camuflaje	0	1	16.000
T. de protección especial	2	2	Variable
Equipo de sellado	0	1	Variable
Ropa general	0	0	10.000

A: Accesibilidad, D: Disponibilidad, P: Precio (en Créditos Solares).

Equipo vario

Artículo	A	D	P
Robots			
Limpiador	0	2	256.000
Mecánico	2	3	1.154.000
Defensivo	4	8	1.950.850
Espía	4	6	623.000
Auxiliar	1	2	415.000
Minerbot	3	3	1.350.400
Seguridad			
Analizador químico	2	3	250.000
Arco detector	2	3	475.000
Esposa / collar de descarga	3	6	35.000
Cámaras	2	3	85.000
Cerradura	2	2	25.000
Detector de mentiras	3	4	175.000
Detector de explosivos port.	3	4	254.000
Dispositivos de seguimiento	3	5	300.000
Dispositivo anti-escucha	2	4	112.000
Esposas plásticas	1	2	3.500
Inhibidor	4	7	325.000
Micrófono escopeta	3	5	85.000
Micrófono láser	3	5	102.000
Sistema de seguridad	1	4	312.000
TAP	0	1	11.000
Supervivencia			
Refugio burbuja	0	0	50.000
Equipo de herramientas	0	1	45.000
Bengalas	1	2	5.000
Trajes de maniobra	2	3	250.000
Traje espacial*	1	2	160.000
Traje superficie Marte**	1	1	110.000
Parches de vacío	0	0	20.000
Purificador de Agua (50 l.)	1	2	65.000
Unidades médicas			
Biomonitor portátil	1	5	115.000
Botiquín de primeros auxilios	0	1	95.000
Equipo médico	0	3	305.000
Equipo quirúrgico	1	4	560.000
Tanque criogénico	2	7	950.000
Vacunas y drogas médicas	3	VA	VA
Prótesis	3	VA	VA
Parche coagulante	1	1	7.000
Drogas (6 dosis)			
Blood	2	4	25.000
Dazzler	4	3	15.000
Duron	2	3	31.000
Inhibidor de dolor	1	3	10.000
Introrfina	4	5	32.000
Navidad	3	2	20.000
Soneinas	3	2	18.000
Speedy	3	2	13.000

Artículo	A	D	P
R-3	5	6	41.000
Trash	4	4	19.000
Whitelight	3	3	21.000
Equipo Vario			
Centrifugadora estándar	0	7	2.100.000
Ordenador portátil	0	6	120.000
IA portátil	1	6	1.150.000
Botas de baja gravedad	1	2	32.000
Det. movimiento portátil	2	7	115.000
Enlace	3	6	130.000
Exoesqueleto teledirigido	2	7	250.000
Sensor energético	0	1	42.000
Binoculares	0	1	17.000
Mochila de vuelo	2	6	658.000
Porteador (VAIC)	0	3	357.000
P. imágenes holográficas	0	4	125.000
Traductor universal	3	6	355.000
Traje antigravedad	0	3	120.000
Gafas de visión nocturna	0	2	57.000
Gafas IR o UV	0	2	37.000
Linterna IR o UV	0	2	37.000
Trivisión	0	2	145.000
E. realidad aumentada	0	2	124.000
E. escalada	0	1	23.000
Comunicador estándar	1	2	18.000
Exoesqueleto estándar	2	3	950.000
Vehículos			
Todo terreno	3	4	6.450.000
Quad	3	4	2.050.000
Moto	3	3	1.850.000
Transporte estación	3	4	8.450.000
Bicicleta	0	1	25.000
Dirigible medio	3	5	150.000.000
Avión estándar	4	7	VA
Lanzadera	4	6	1.400.000.000
Carguero de EP	4	8	5.600.000.000
Crucero de batalla	5	10	NA
Caza	5	10	NA
Células de energía			
Batería pequeña	0	2	1.500
Batería mediana	0	2	17.000
Grupo electrógeno	1	4	150.000
Ropa			
Ropa de trabajo	0	2	2.000
Ropa informal	0	1	4.000
Uniforme	0	1	5.000
Ropa elegante	0	2	11.000
Alimentación			
Raciones (semana)	1	4	8.000
Cesta de la compra (mes)	0	1	10.000

A: Accesibilidad, **D:** Disponibilidad, **P:** Precio (en Créditos Solares).

VA: Variable, **NA:** No Aplicable.

* Los trajes espaciales suelen disponer de múltiples subvenciones para su adquisición en caso de necesidad manifiesta justificada por motivos laborales o de seguridad (cómo es el caso de ciertas colonias marcianas, Until the End, etc.), llegando el gobierno a subvencionar hasta el 80% de su precio.

** La gran trasformación que ha sufrido la atmósfera de Marte ha provocado que no sean necesarios los pesados trajes de antaño, siendo aptos y seguros para moverse en su superficie trajes más ligeros y sencillos.

Cazas

Los Cazas constituyen la fuerza policial y militar aérea del CET, protegiendo tanto instalaciones planetarias en Marte y enclaves concretos de la Tierra, como rutas de transporte y perímetros de estaciones espaciales.

Tipo de Vehículo	Caza		
Descripción	Vehículo de ataque ligero		
Dimensiones	Entre 20-30 metros de largo y unos 3-6 metros de diámetro.		
Atributos			
Aceleración	12-14	Carga	1-2
Maniobrabilidad	12-14	Tripulación	1-3
FMA/FME	16-18/ 4-8	Estructura	12-14
Autonomía	1 semana	Blindaje	17
Soporte Vital	2 semanas	IA	1-3
Armamento			
Variable			
Especial			
Prácticamente todos los cazas en servicio disponen de capacidad atmosférica.			

Hábitats

La tipología de viviendas en la República Solar es variada. El tipo principal consiste en pequeños compartimentos individuales de apenas seis metros cuadrados llamados popularmente "ratoneras". Estas microviviendas tienen todo lo necesario incorporado en su diminuto espacio (ducha, cocina, cama, etc.), aunque lo más común es que baños y cocinas sean compartidos. Los bloques de apartamentos tradicionales también existen, cada apartamento suele estar ocupado al completo por un kibbutz determinado y tener una distribución típica con dormitorios comunes y zonas de trabajo claramente diferenciadas. Las últimas viviendas construidas, reconstruidas o adaptadas tienen más en cuenta la necesidad de privacidad, teniendo pequeños dormitorios diferenciados. En Redención, por ejemplo, las zonas de viviendas suelen estar conformadas por pequeños compartimentos individuales, comparables a camarotes de naves espaciales o antiguos barcos terrestres. Las viviendas individuales o familiares son un auténtico lujo solo reservado a los muy afortunados y/o poderosos. Como ejemplo de esto último señalar que determinados cargos de responsabilidad, por cuestiones de seguridad, son los únicos que oficialmente habitan en lo que entendemos como una vivienda clásica antes del Día E.

Servicios

En la República Solar, al igual que en todo tipo de organizaciones sociales desde que la humanidad comenzó su actual estructura social hace ya por lo menos tres millares de años, existen todo tipo de servicios; hoteles, restaurantes, baños, comercios, servicios de acompañantes, transporte, etc. El precio te marca claramente la disponibilidad de cada servicio.

La economía del CET se encuentra a medio camino entre un estado socialista y un estado capitalista, de este último hereda la libre fluctuación de los precios en función de las leyes de oferta y demanda. El grado de intervención en la eco-

Servicios

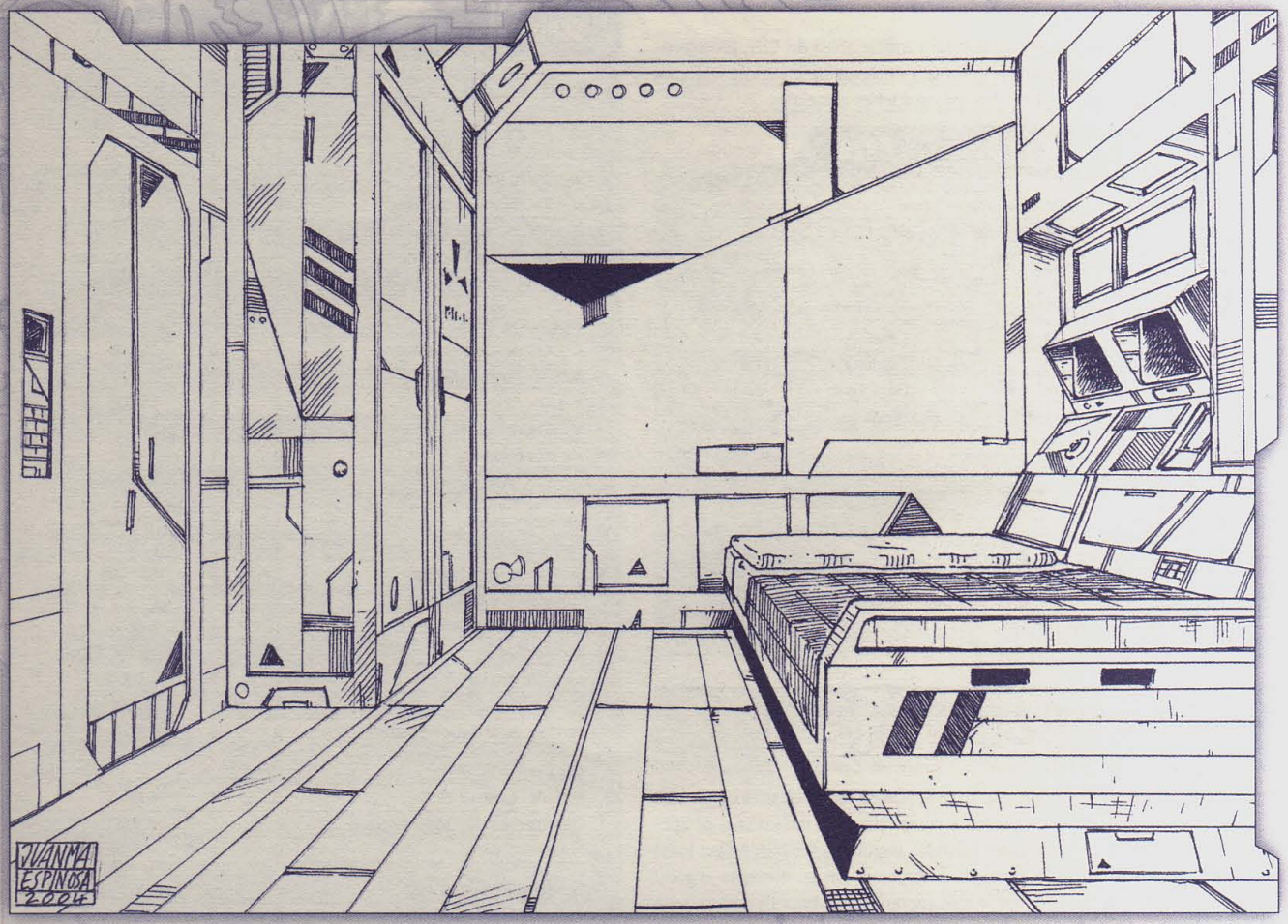
Artículo	A	D	P
Domésticos			
Lavandería	0	1	500
Mensajero (local)	0	2	2000
Alquiler de vivienda estándar	0	2	25.000/mes
Alquiler vivienda lujo	1	8	200.000/mes
Alquiler vivienda humilde	0	1	17.000/mes
Ud. extra de consumo energético	3	7	10.000/ud
Transporte (por día)			
Alquiler vehículo en estación	2	6	25.000
Alquiler vehículo Marte	1	3	5.500
Alquiler dirigible	2	4	65.000
Alquiler vehículo Luna	2	4	8.500
Alquiler bicicleta	0	1	1.500
Viajes estándar (por trayecto)			
Redención-Marte	1	2	120.000
Redención-Luna	1	2	63.000
Redención-Until the End	2	5	180.000
Transporte público local	0	1	0
Transporte interplanetario	1	3	6.000
Alquiler CEP	2	6	18.700.000
Ascensor orbital	2	2	2.000
Tycho - Luna 2	2	2	10.000
Servicio de taxi (tarifa media)	0	5	3.000
Ocio			
Entradas teatro / cine	0	1	400
Entrada espectáculo / atracción	0	1	4.000
Hotel estándar	0	1	4.500/noche
Servicios profesionales			
Asesoramiento científico	0	5	5.000/hora
Enseñanza universitaria	0	4	250.000/curso
Servicios abogado	0	2	2.500/hora
Cuidados médicos	0	1*	0
Alimentación			
Comedor público	0	4	Gratuito
Comida estándar (raciones 1 día)	0	1	600
Comida en restaurante normal	0	2	1.300
Comida en restaurante de lujo	0	6	6.500

A: Accesibilidad, **D:** Disponibilidad, **P:** Precio (en Créditos Solares).

La universidad tiene multitud de becas que permiten la asistencia gratuita.

La vivienda estándar consiste en un módulo de diez metros cuadrados de superficie útil, con cocina, ducha y baño incorporados. La vivienda humilde consiste en un módulo de seis a siete metros cuadrados con cocina y baño compartidos con otros módulos. La vivienda de lujo consiste en un apartamento de sesenta metros cuadrados con dos o tres habitaciones, cocina, salón y baño individual.

El alto coste de unidades energéticas adicionales o consumo de agua, su accesibilidad y disponibilidad, reflejan una sociedad preocupada por el consumo de dos factores básicos para la supervivencia, marcan una atmósfera determinada de carencia y necesidad, Director de Juego y Jugadores deberán tenerlo en cuenta pero no llevar esa preocupación a extremos que impidan la fluidez del juego.



nomía del gobierno es muy fuerte, la variedad de servicios y oferta en general es muy elevada. A nivel microeconómico la economía funciona como lo haría en un país de corte comunista en la década de los 50 del s. XX, a nivel macroeconómico lo hace como una economía capitalista con todo lo que ello conlleva (posibles problemas inflacionarios, desempleo, etc.), pero con intervenciones estatales destinadas a mantener el nivel de precios y la estabilidad general.

Los servicios están liberalizados y aunque hace falta obtener licencias para ejercer cualquier actividad comercial, su obtención está al alcance de prácticamente todo el mundo.

Existen grandes superficies comerciales y de ocio al alcance de todos, aunque la tónica general son pequeños negocios controlados por kibbutzs locales.

Transporte

Los viajes entre las diferentes colonias del CET son gratuitos si el motivo está justificado y no tiene carácter de negocios. El CET da bonos a sus ciudadanos, bonos de viajes quinquenales para viajar entre las colonias. Estos bonos (personales e intransferibles) consisten en dos viajes de ida y vuelta a la Luna, Marte y Redención. A parte del bono de viaje quinquenal, si el ciudadano presenta una solicitud formal por causas mayores (enfermedad de un familiar, necesidad de un tratamiento médico, cambio de domicilio por traslado laboral, etc.) el viaje lo subvenciona el estado.

Cualquier viaje no contemplado en lo anteriormente expuesto deberá ser abonado correspondientemente.

Los viajes entre diferentes asentamientos de una misma colonia se engloban de lo anteriormente descrito así como el uso del ascensor orbital. Obviamente, los bonos cubren todos los gastos incurridos de punto de salida a destino final.

Dentro de cualquier colonia de la República Solar existe servicio de taxis cuyo coste dependerá del trayecto realizado, pero cuyo coste medio se encuentra alrededor de los 1500 Créditos Solares. Existen también servicios de taxi aéreo para Marte.

Comunicación

La comunicación video-telefónica local desde terminales fijos es gratuita en la República Solar. Todos los ciudadanos del CET tienen derecho al uso ilimitado de las comunicaciones locales. Las comunicaciones planetarias sin embargo no lo son y su coste está muchas veces fuera de la economía del ciudadano de a pie. Al igual que en los viajes, las conferencias planetarias justificadas por causa mayor son subvencionadas por el estado.

Los altos costes de las comunicaciones interplanetarias hacen que la mayor parte de las comunicaciones sean de datos o voz y video grabadas.

Coste Comunicaciones (voz, video o datos)

	Redención	La Luna	Marte	Until the End
Redención	Gratuito	1.000 CS/min.	7.000 CS/min.	30.000 CS/min.
La Luna	1.000 CS/min.	Gratuito	10.000 CS/min.	30.000 CS/min.
Marte	7.000 CS/min.	10.000 CS/min.	Gratuito	30.000 CS/min.
Until the End	45.000 CS/min.	45.000 CS/min.	45.000 CS/min.	Gratuito

Cualquier comunicación fuera de las aquí presentadas, como las que pudieran ser las realizadas desde naves espaciales o a lugares no especificados deberán ser cotizadas por el Director de Juego según circunstancias. Las comunicaciones que no utilicen repetidores del CET, como podría ser el caso de nave-nave a corta distancia son también gratuitas.

Existen retardos temporales en las comunicaciones que varían dependiendo la posición de los planetas. La variación puede ser de apenas uno o dos segundos o de un par de minutos.

Cuando un ciudadano quiere acceder a información clasificada con cierta prioridad sin ser por motivo especial, el coste de acceso es proporcional al coste de comunicación y el nivel de prioridad, con un mínimo para las consultas locales de 1.000 CS/minuto y consulta (la descarga de archivos es por regla general prácticamente instantánea).

Servicios profesionales

El coste de un servicio profesional ya sea de asesoramiento o ejecución puede variar enormemente dependiendo el proyecto a emprender y el prestigio del profesional en cuestión. Los precios representados representan honorario por hora de asesoramiento de un profesional cualificado normal.

La reseña a enseñanza universitaria representa un curso semestral de 20 horas lectivas semanales. La asistencia suele ser obligatoria, aunque diversos medios telemáticos hacen posible otras opciones. La asistencia a cursos universitarios podría representar un camino para que Director de Juego y Jugadores bien justificasen la inversión de determinados puntos de experiencia, bien sirviese para que el Jugador obtuviese para su Personaje nuevos conocimientos. Existe un amplísimo sistema de becas en el CET a disposición de sus ciudadanos.

Cuidados médicos

Todo ciudadano del CET tiene derecho a asistencia médica gratuita en cualquiera de las bases y territorios que se encuentran bajo la autoridad del Congreso de Emergencia Terrano. Sin embargo esta asistencia es rígidamente controlada y analizada de forma que cualquier accidente que requiera atención médica es estrictamente estudiado para analizar las causas que lo provocaron. Con la vida humana no se juega en el CET y si una imprudencia ya sea para con la propia vida o la de aquellos que te rodean provoca algún tipo de riesgo, el Gabinete de Justicia se encargará de que no quede sin castigo.

Un Personaje herido siempre podrá acudir a los servicios de emergencia del CET sin coste alguno, pero toda herida originada de forma violenta o sospechosa será investigada hasta sus últimas consecuencias.

Tecnología alienígena

Desde el Día del Éxodo, la humanidad se ha esforzado por un lado en volver a ser capaz de utilizar la tecnología de décadas atrás, y por otro lado de intentar comprender el funcionamiento de los restos de tecnología alienígena encontrados. A nivel popular se sabe que entre la tecnología Ki-engir y la tecnología de los Hijos de Ra había una diferencia básica; los Hijos de Ra basan su tecnología en componentes orgánicos y en ingeniería genética, mientras que la tecnología de los Ki-engir está basada en componentes inorgánicos, en tecnología mecánica, utilizando para la más mínima tarea inteligencias artificiales.

Multitud de kibbutzs se dedican a la búsqueda y recuperación de restos alienígenas que luego venden al Gabinete Científico, hay algunos que intentan quedarse con determinados restos, pero esta práctica esta severamente perseguida y penada si antes no son analizados por el GC. El Gabinete Científico no almacena e investiga en profundidad todos los restos hallados, dado que hay muchos de ellos que carecen de utilidad alguna, simplemente se destruyen o ni siquiera se compran, pero todos se registran.

La República Solar está despertando, todo está cambiando y si en algo lo nota el ciudadano de a pie a parte de en la convulsa situación política, es en la facilidad de adquirir todo tipo de bienes. Hace apenas unos años esto no era así, el obtener cualquier artículo estaba lleno de trabas, restricciones, había cartillas de racionamiento, no había hambre pero si había necesidad. Muchos deseos frustrados se están convirtiendo ahora en realidad. Está floreciendo una nueva clase social de pequeños comerciantes, poco a poco, tímidamente, hay más y más comercios abiertos que no dependen de ningún organismo oficial ni de ningún gran kibbutz o cooperativa.

Antiguamente estaban los grandes centros, las tiendas oficiales, ahora encontramos mercados de sectores pequeños, modestas tiendas, la gente tiene ganas de mejorar su nivel de vida y la apertura se siente en las calles, en los pequeños negocios.

Los canales de distribución son todavía mediocres, pero ya hay pequeños emprendedores y kibbutzs que operando desde la Luna reciben suministros de Marte o Redención, todo un signo del cambio.

Actualmente hay varios kibbutzs y no de renombre, sino más bien modestos, gestionando permisos para bajar a la Tierra a recoger todo tipo de bienes, desde frutas naturales del planeta azul hasta restos destrozados de todo aquello que recuerde a la civilización que una vez llegamos a ser.

Esta situación de apertura a una economía de mercado es comparada como la vivida por la República Popular China de principios del s. XXI, el caso de la República Solar no tiene tantos extremos como los tuvo la China comunista, pero la comparación sirve para hacerse una idea.

CRUEL REALIDAD

Hazlo Simón.

No hace falta, tenemos lo que veníamos a buscar.

He dicho que lo hagas joder, no es una puta pregunta, es una maldita orden.

No digas tonterías, me conoces desde hace cuanto, ¿diez años?, no puedes pedir que haga esto como si nada.

Mira chico, las cosas están así, ellos o nosotros, no es que yo lo diga, es que no hay agua para todos, al menos no agua que se pueda beber. Parece mentira que reacciones como un crío asustado.

No estoy de acuerdo, y aunque fuera así tampoco habría necesidad, hemos ganado.

Mira, me estás sacando de quicio, ¿qué cojones más te da? ¿quiénes te has creído que somos? Esos despojos no van a ir a ningún lado, el futuro es para los fuertes chico. Adaptarse o morir. Las cosas llevan cerca de un siglo sumidas en la más absoluta mierda y no van a cambiar. Esos mamones de Redención no van a bajar aquí un precioso día de primavera y van a arreglar las cosas. No chico, no. Vamos a seguir matándonos entre nosotros hasta que quedemos unos pocos, los mejores, los más preparados, y entonces, cuando no quede ningún tocapelotas blandengue, entonces, entonces las cosas empezaran a cambiar. Esos no cambian ni cambiarán nada, solo ayudan a que nos desangremos más y más (...) Hazlo.

Te he dicho que no pienso hacerlo, tenemos el agua, no es ningún tipo de amenaza, quizá podría servirnos de alguna forma. Venga Roberto, joder, no me lo puedo creer. Mirale..., ¿qué tendra? ¿doce años?

Mierda Simón, ..., está bien, tu ganas, es la ultima vez y tu serás el único responsable, acércate a ver que tal está, voy a hablar con Ernesto para que pida que nos saquen de aquí, tendremos lista una za en cinco, diez minutos...

...

¡Señor!

Ernesto...

¡Señor!¡Sí, señor!

Basta, ¿qué tal ese transporte?

Cinco minutos señor.

Bien, Ernesto..., necesito que hagas algo...

¿Señor?

Simón no es apto, nos acabará retrasando, es un peligro y no comprende ni comprenderá nuestro objetivo ni nuestros medios. Es una amenaza para todos. Mátale, mátale a el y al chico.

...

¿Es Ud. un recién llegado?, ¿quiere aprender a manejarse en nuestro siglo?, está en el sitio adecuado, no dude en preguntar aquello que no entienda

CAPÍTULO 7: MARCANDO LA BARAJA

SISTEMA DE JUEGO. ESPECIFICACIONES GENERALES

El Sistema de Juego sirve para simular una acción de la vida real mediante tiradas de dados en función de las Habilidades plasmadas en la Hoja de Personaje, configurada en función del capítulo de Creación de Personajes.

En Redención el Sistema de Juego se basa en porcentajes basados en las tiradas de un dado de veinte caras. Básicamente, para realizar cualquier Chequeo de Acción sumamos nuestro valor en Atributo a nuestro valor en Habilidad y debemos sacar igual o menos que la suma de ambas puntuaciones. Esta tirada se podrá ver afectada por diferentes situaciones que a continuación iremos estudiando.

Salvo especificación en contra todos los redondeos se realizan hacia abajo.

En caso de dudar a la hora de aplicar una regla, se recomienda siempre inclinarse por aquella opción que beneficie a los Jugadores.

Términos de Juego

Arco Visual: término referido a lo que ve el Personaje en el momento de realizar su Chequeo de Acción. Por regla general consideraremos que el Arco Visual es de 120°.

Chequeo: término que recibe el lanzamiento de un dado de veinte caras.

Modificador de Acción: todo aquel bono o penalizador que afecta al Nivel de Chequeo.

Modificador de Reacción: todo aquel bono o penalizador que afecta a la Iniciativa.

Nivel de Chequeo: la suma del Nivel de Habilidad más el Nivel de Atributo nos da el Nivel de Chequeo.

Nivel Objetivo: es la cifra objetivo, tendremos que lograr sacar igual o menos en nuestra tirada con un dado de veinte caras después de aplicar

todos los modificadores que alteren nuestro Nivel de Chequeo para conseguir superar con éxito la acción.

Tiempo

A lo largo del juego necesitaremos establecer unos términos temporales con los que guiarnos a la hora de escenificar algún tipo de acción, bien para saber cuanto tardamos en llegar a un sitio, bien para saber cuanto tardamos en forzar una base de datos y acceder a su información, bien para una escena de combate, etc. A continuación describimos la partición del tiempo para las reglas de Redención JdR.

A lo largo de la explicación de las reglas nos referiremos a Tiempo de Juego cuando queramos comentar algo ocurrido en el tiempo ficticio dentro del juego y a Tiempo de Partida cuando queramos comentar algo ocurrido en tiempo real.

Términos Temporales

Momento de Acción

Cada Momento de Acción equivale aproximadamente a un segundo. Si fragmentásemos el tiempo que transcurre durante la representación de una coreografía, Momento de Acción sería el lugar temporal donde ocurre cada cosa: un determinado giro, a continuación un salto, caes y voltereta... Durante el juego nuestras acciones tendrán lugar a lo largo de varios Momentos de Acción y tendrán efecto en un determinado Momento de Acción. Un salto puede durar tres segundos, empieza en un Momento de Acción y acaba en otro, esa es la acción que estamos realizando, pero podría ser que la acción de otro fuera apagar las luces y tuviera lugar, por ejemplo en un Momento de Acción anterior a que acabara el salto y posterior a que hubiera empezado.

Turno

Un Turno son 10 Momentos de Acción. El tiempo de una acción puede medirse simplemente en Momentos de Acción pero para simplificar cálculos lo agrupamos de esta forma.

Periodo

Cada Periodo equivale a 10 Turnos. Al igual que el Turno, el Periodo nos sirve para simplificar cálculos.

Escena

Una Escena es una unidad temporal de juego ambigua ya que no representa una unidad temporal concreta sino un hecho concreto. Una discusión a puerta cerrada de tres horas de Tiempo de Juego y diez minutos de Tiempo de Partida podría ser una Escena. Utilizaremos la palabra escena pues para referirnos a un acontecimiento o hecho concreto a lo largo del cual suceden varias acciones (una operación quirúrgica, un aterrizaje forzoso, una reunión, etc.)

Aventura

Una Aventura es un conjunto de Escenas que tienen una relación entre si a lo largo de las cuales los Personajes Jugadores han perseguido un determinado objetivo. Una Aventura durará por norma general unos pocos días de Tiempo de Partida o incluso una sola tarde.

Campaña

Utilizaremos el termino Campaña pare referirnos a una Aventura de mayor duración (que puede estar subdividida en varias Aventuras) y que habitualmente tiene una trama más trascendente y compleja.

Términos Temporales

Definición	Equivalencia aproximada en segundos	Equivalencia de juego
Momento de Acción (MA)	1 segundo	NA
Turno (Tur)	10 segundos	10 Momentos de Acción
Periodo (Per)	1 minuto 40 segundos	10 Turnos
Escena	NA	NA
Aventura	NA	NA
Campaña	NA	NA

NA: No Aplicable

Iniciativa

La Iniciativa es el valor que utilizamos para medir lo rápido que reaccionamos ante una situación determinada y en qué momento con respecto a otros Personajes actuamos. Tendrá mejor Iniciativa quien tenga un valor mayor en la Característica Reacción (la suma de los Atributos de Rapidez y Percepción).

Iniciativa es el término general, Reacción es la Característica particular de cada Personaje.

Modificador de Reacción (MR)

El Modificador de Reacción (MR) es todo aquel bono o penalización a la Iniciativa asociado a la naturaleza de la acción que pretende llevarse a cabo o a las condiciones que rodean dicha acción.

Los Modificadores de Acción negativos asociados a los diferentes Niveles de Herida cuentan también Modificadores de Reacción a la hora de calcular el Primer Momento (se restarían a la Reacción) o como Momentos de Acción de penalización si tengo que calcular subsiguientes momentos.

Todas las referencias a Modificadores de Reacción negativos se refieren a aquellas circunstancias que nos hacen más lentos. Todas las referencias a Modificadores de Reacción positivos se refieren a aquellas circunstancias que nos hacen más rápidos.

Primer Momento & Momento de Acción

Una vez vistos todos los Modificadores de Reacción presentes en el comienzo de una Escena los sumamos o restamos al valor de la Reacción del Personaje según convenga, el Primero en actuar será el Personaje con mayor valor en su Característica Reacción. A continuación calcularíamos la diferencia con la Reacción de los otros Personajes involucrados, el primero en actuar sería el Momento de Acción cero, la diferencia con el resto marcaría los siguientes Momentos de Acción en los que van ocurriendo los hechos.

El concepto de Momento de Acción es un concepto ambiguo que implica por una parte lo que podría costar en términos temporales poner en marcha una acción y al mismo tiempo valora también la duración de esa misma acción.

Supongamos que estoy intentando meter un código de acceso en el teclado de un ordenador, al mismo tiempo que alguien abre una puerta a mis espaldas, mi Momento de Acción significará por un lado en que momento meto el código y por otro cuanto tardo en introducirlo. Dependiendo de ambos Momentos de Acción (y la Reacción de cada Personaje involucrado) veremos si me da tiempo a darme la vuelta y apartarme del ordenador antes

de que ocurra, ya que una vez determinado que la puerta se abre tras haber completado la acción quizá se tenga un par de Momentos de Acción extras para realizar acciones adicionales.

Ejemplo:

El Personaje 1 tiene una Reacción de 12 (13 por el valor de sus Atributos y -1 por tener una pequeña herida), el Personaje 2 una Reacción de 15 (11 por el valor de sus Atributos y +4 como Modificador de Reacción por los efectos de una droga). El Personaje 2 reacciona en el Momento de Acción 0, el Personaje 1 en el Momento de Acción 3. Ahora veríamos la duración de la Acción en Momentos de Acción para ver cuando actúa cada uno, ya que lo que hemos calculado era cuando empezaba a actuar cada Personaje. Hay acciones como disparar, saltar, apretar un botón, que son instantáneas y se realizan en el mismo Momento de Acción calculado con la Reacción y Modificadores de Reacción presentes, pero hay otras que requieren una inversión de tiempo mayor.

Sorpresa

En determinadas situaciones los Personajes serán cogidos por sorpresa o serán ellos los que sorprendan. La sorpresa puede proceder de diversas fuentes; una emboscada, el desprendimiento inesperado de una estructura, etc. Por norma general y salvo que el Director de Juego estime lo contrario, los Personajes sorprendidos tendrán un penalizador de 5 Modificadores de Reacción.

En los casos en que se evite la sorpresa, el Primer Momento siempre será a favor del atacante, si bien el defensor no se verá penalizado. Las acciones de los defensores tendrán lugar justo después del Primer Momento aunque por su Iniciativa le hubiera correspondido actuar antes.

Aleatoriedad y Rondas

Como regla opcional y con la intención de dar un elemento aleatorio a la Iniciativa. Aquellos Directores de Juego que lo consideren apropiado, podrán hacer lanzar a la hora de calcular el Primer Momento (solo el Primer Momento) un d5 a sus jugadores, su resultado se cuenta como otro Modificador de Reacción adicional. (d5; d20: 1-4=1, 5-8=2, 9-12=3, 13-16=4, 17-20=5). La regla de Aleatoriedad nos sirve para reflejar por un lado el factor suerte y por otro el hecho que no siempre estamos al máximo de nuestras capacidades.

Otra posibilidad a la hora de llevar el control de la Iniciativa sería el considerar todos los Momentos de Acción como Primer Momento, lanzando 1d5 cada vez que se vaya a actuar. El combate pierde realismo pero se gana un poco de agilidad. Esta regla es también opcional y se denomina Iniciativa por Rondas.

En resumen a la Iniciativa, cuanto más rápido es uno, antes reacciona. Cuanto más tiempo requiere una acción, más tarde se actúa. Para aplicar los diferentes Modificadores asociados a la Iniciativa, simplemente hay que tener en cuenta esto. Para el Primer Momento los Modificadores que nos ayuden a reaccionar más rápido se suman a nuestra Característica Reacción, para siguientes momentos se restan al tiempo que tardamos en actuar.

Segundas Acciones

Una vez calculado el Primer Momento y aplicados los Modificadores de Reacción correspondientes, el Momento de Acción concreto de las siguientes acciones vendrá determinado por la adición de los nuevos Modificadores de Reacción correspondientes a las nuevas acciones a tomar y la duración en Momentos de Acción de las acciones emprendidas.

Ejemplo:

El Personaje 1 tiene Reacción 16, el Personaje 2 tiene Reacción 11. El Personaje 1 actúa en el Momento de Acción 0, el Personaje 2 en el Momento de Acción 5. El Personaje 1 lleva a cabo una acción que requiere 10 Momentos de Acción, lo que significa que comienza en el Momento de Acción 0 y termina en el Momento de Acción 10, hasta aquí sería lo que denominamos Primer Momento de Acción. El segundo y subsiguientes Momentos de Acción lo calcularíamos de la siguiente forma: el Personaje 2 lleva a cabo una acción que requiere 4 Momentos de Acción, lo que significa que comienza en el Momento de Acción 5 y termina en el Momento de Acción 9. Si la acción del Personaje 2 interfiere o interrumpe la del Personaje 1, el Personaje 2 ha actuado antes con lo que evitaría la acción del Personaje 1. En definitiva, tras el Primer Momento de Acción, para calcular cuando actúa cada uno, basta ir sumando los Momentos de Acción que correspondan, si hemos actuado como Primer Momento en el Momento 9, luego emprendemos otra Acción de 7 Momentos de Acción, pues actuaremos en el 16 y así sucesivamente.

Si tuviéramos un Modificador de Reacción -1 proveniente por ejemplo de una Herida Leve, por un lado se restaría a la hora de calcular el Primer Momento de Acción (nos hace más lentos) y por otro se sumaría a la hora de calcular el Segundo y subsiguientes Momentos de Acción (hace que tardemos más). En el ejemplo anterior, si el Personaje 2 estuviera herido, haría que tuviese Reacción 10 (Reacción 11 -1 Nivel de Herida) con lo que empezaría a actuar en el 6 y terminaría en el 10 (luego las acciones del Personaje 1 y el Personaje 2 serían simultáneas y ambas ocurrirían con pleno efecto). Para Momentos subsiguientes el Modificador de Reacción -1 se sumaría a los Momentos de Acción necesarios para llevar a cabo la segunda acción (4 Momentos de Acción - (-1) = 5, la herida nos hace más lentos).

Es en las segundas y subsiguientes acciones cuando se aplica el Modificador de Reacción del Personaje inherente a su Nivel de Reacción (ver la Característica Reacción en Creación de Personajes).

Adelantarse y Retrasarse

En muchas ocasiones los Jugadores desearan que sus Personajes actúen con mayor celeridad de lo que la Iniciativa aparentemente permite. En esos casos podrán decidir adelantar sus Iniciativas al coste de dos Momentos de Acción por un Nivel de Dificultad; la Iniciativa desciende en dos Momentos de Acción y el Nivel de Dificultad asciende en uno.

En otras ocasiones los Jugadores pueden querer, al contrario que antes, que sus Personajes actúen más tarde de lo que les corresponda, esto es también posible, el Jugador lo único que tiene que hacer es declarar sus intenciones y esperar el momento propicio para actuar. Esto no supone automáticamente los beneficios de una Acción Preparada (ver más adelante).

No es posible Adelantarse ni cuando se ha sido sorprendido ni en el Primer Momento.

Cambiar de Acción

Puede ocurrir que una vez declarada la acción, decidamos, por acciones que ocurran antes de que emprendamos la nuestra, cambiar nuestra próxima acción a emprender, en este caso invertiremos en la nueva acción 2 Momentos de Acción adicionales para poder llevarla a cabo.

Rompiendo la Iniciativa

Cuando por cualquier motivo, el desarrollo de una escena quede roto, ya sea por la irrupción de nuevas fuerzas o un hecho que suspenda la acción (Ej.: de pronto hay un apagón que dura ocho o nueve segundos y se vuelve a hacer la luz) se tendrá que volver a calcular el Primer Momento y vuelta a empezar.

Para el correcto control de la Iniciativa, se recomienda ir apuntando en cualquier papelito en sucio el Momento de Acción en el que actúa cada Personaje, en la sección de apéndices, se ofrece una pequeña hoja de ayuda al correcto control de la Iniciativa.

Duración de una Acción

El Tiempo de Juego y el Tiempo de Partida raramente serán iguales, quizá si escenificamos una discusión puedan igualarse pero en casi el cien por cien de los casos serán diferentes. Llevar un control exhaustivo del Tiempo de Juego es cuanto menos arriesgado ya que lo más probable es que se ralentice la partida en perjuicio tanto del DJ como de los PJs. Es por eso que la medida del tiempo en una partida de rol debe ser tomada como algo genérica e intuitiva. Por regla general, cada Momento de Acción equivale a un segundo pero deberá ser el DJ al final de cada escena quien juzgue cuanto ha durado la misma en términos de juego (pueden haber sido meses o escasos minutos). Hay casos, obviamente, en los que los segundos cuentan y para ello el DJ deberá controlar de forma estricta los Momentos de Acción.

Ejemplos Coste Momentos de Acción

Descripción	Duración
Desenfundar un arma	2 MA
Recargar un arma	4 MA
Arrancar un vehículo estándar	5 MA
Realizar una maniobra de amarre un dique espacial	10 Turnos
Maniobra de despegue desde un dique espacial	7 Turnos
Levantarse del suelo	2 MA
Desencasquillar un arma	6 MA
Colocarse un traje espacial	3 Turnos
Vestirse	10 MA
Calzarse	3 MA
Insertar un código en una consola	2 MA
Montar una burbuja de supervivencia	8 MA
Echarse cuerpo a tierra	1 MA
Dar un puñetazo	3 MA

MA = Momento de Acción

Movimiento

Factor de Movimiento (FM)

El Factor de Movimiento mide la distancia media recorrida por unidad de tiempo, ya sean vehículos, personas o animales.

El Factor de Movimiento a efectos de juego representará lo rápido que puede llegar a correr nuestro Personaje, resulta de la suma de los Atributos de Destreza y Rapidez (lo que para un ser humano normal en gravedad terrestre representa 12 FM). El ser humano ha llegado a alcanzar de forma natural los 36 km/h, que equivalen a 10 m/s. Esto quiere decir que aproximadamente, cada FM invertido equivale a 1/2 m/s (para el ser humano normal que mencionábamos antes corriendo podría llegar a unos 6 m/s).

Andando normalmente utilizaremos entre dos y tres FM. Un Personaje que se mueva a más de la mitad de su Factor de Movimiento se considerará que está corriendo. Un Personaje tiene tantos Factores de Movimiento como el resultado de sumar el valor de su Atributo Destreza y el valor de su Atributo Rapidez.

Lo a continuación expuesto es a efectos de gravedad 1G por defecto, más adelante se tratarán las peculiaridades de los diferentes entornos de gravedad.

Correr

Las reglas presuponen que un Personaje podrá Correr durante un tiempo en Periodos igual a su Constitución al ritmo de correr (lo que equivale en una persona normal a aproximadamente 16-17 minutos), trascurrido este tiempo deberá realizar un Chequeo de Constitución para poder mantener el ritmo (con los Modificadores de Acción que correspondan), en caso de superarlo podrá continuar hasta el siguiente Chequeo (el Nivel de Éxito indicará los Periodos que puede continuar corriendo sin realizar otro Chequeo de Constitución, mínimo un Periodo). En caso de fallarlo, las consecuencias dependerán del Nivel de Fracaso, desde un completo desfallecimiento en caso de Fracaso Crítico hasta una simple reducción del ritmo.

Un Personaje se considerará que está corriendo cuando utilice la mitad de su FM, cuando utilice todo su FM se considerará que está esprintando (o lo que es lo mismo que está corriendo a toda velocidad). Un Personaje esprintando podrá mantener el ritmo en una distancia en metros igual al resultado de multiplicar su Constitución por su FM.

Los Jugadores cuyos Personajes tengan la Habilidad Atletismo (Correr) realizarán Chequeos de Atletismo y no Chequeos de Constitución (podrán decidir utilizar su Nivel en Atletismo como Modificador de Acción positivo a su Chequeo de Constitución).

Al finalizar de cualquier actividad física de auténtico esfuerzo debe hacerse el Chequeo correspondiente, ya sea Chequeo de Constitución, Atletismo, etc., el Nivel de Fracaso representa el Nivel de Aturdimiento obtenido. El Aturdimiento obtenido de esta forma se recupera al doble de velocidad que el normal.

Realizar dos actividades extenuantes de forma continua acarrea 5 Niveles de Aturdimiento.

Nadar

El ser humano ha llegado a alcanzar a nado en piscinas cubiertas una velocidad aproximada de 6 Km./h lo equivale aproximadamente a 1,66 m/s. A efectos de juego un Personaje con la Habilidad nadar podrá hacerlo en condiciones optimas a una velocidad de 1/12 m/s su FM en situaciones de Esprint nadando. Si queremos mantener una velocidad de nado de fondo aplicaremos un factor de 1/24 a nuestro FM. Las reglas de Aturdimiento y Chequeos se aplican de igual forma cuando se está nadando (nos referimos siempre a efectos óptimos en piscina cubierta y adecuadamente equipados).

Saltar

La distancia máxima a recorrer en un salto de longitud en condiciones óptimas (ropa de atletismo y con carrera de 60 m en esprint) es aproximadamente igual a 0,5 m por cada FM utilizado. Durante el Juego será el DJ el encargado de decidir que saltos son posibles y cuales no.

Gravedad

Introducción

La palabra gravedad se utiliza como sinónimo de gravitación, que se define como la capacidad de atracción mutua que poseen todos los objetos que están compuestos de materia.

La fuerza de la gravedad que nos retiene sobre una superficie, ya sea en la Tierra o en una estación espacial, es una combinación de la fuerza de atracción del cuerpo sobre el que nos encontramos y una fuerza centrífuga opuesta debido a la rotación de ese cuerpo en cuestión. En el caso de viajes espaciales y determinadas estaciones es por esto que nos encontramos con microgravedad o gravedad cero, al carecer el vehículo o instalación de masa suficiente para provocar atracción.

MOVIMIENTO

	Factor de Movimiento	Velocidad máxima	Tiempo	Distancia máxima
Correr	(1/2m/s)*FM	10 m/s	1Periodo*Constitución	10.200 m
Nadar	(1/12m/s)*FM utilizado	1,67m/s	1Periodo*Constitución	1703,4 m
Saltar	(0,5m)*FM utilizado	NA	NA	10 m

Datos para gravedad 1G

Datos medios máximos para un ser humano normal en condiciones optimas de ropa adecuada, entorno cerrado y calentamiento previo.

Las cifras son aproximadas a lo que se considera dentro de lo normal para un ser humano.

MODIFICADORES AL FACTOR DE MOVIMIENTO

Descripción	Modificador
Ropa inadecuada ligera	- 2
Ropa inadecuada pesada	Variable
Herido	ModA asociado a la Herida se aplica también al FM
Carga	ModA asociado al Nivel de Carga se aplica también al FM

En resumen, la gravedad es una combinación de las fuerzas gravitatoria y centrífuga. La gravedad de la Tierra es una convención internacional cercana a los 9,8 metros por segundo. En el espacio, en las diferentes áreas de juego de Redención JdR (la Luna, Marte, diferentes estaciones espaciales, etc.) la gravedad varía.

REDENCIÓN

Planeta	Gravedad
La Tierra	1
Mercurio	0.28
Venus	0.88
Redención	0.91
La Luna	0.17
Luna 2	0.22
Marte	0.38
Until The End	0.69
Júpiter	2.34
Saturno	0.93
Titán	0.40
Urano	0.79
Neptuno	1.12
Plutón	0.04
Quaoar	0.12

Mecánica

Como ya se ha mencionado hay situaciones a lo largo del juego en que la acción puede transcurrir en gravedades diferentes a la que estamos acostumbrados, a la gravedad 1G de la Tierra. Al tratar las reglas de gravedad hay que volver a insistir en lo ya mencionado con las reglas de Tiempo y las de Movimiento, no hay que llevar un control exhaustivo de las reglas de gravedad, lo aquí expuesto debe entenderse como una guía que facilite más o menos la interpretación en ausencia de la misma.

A efectos de Juego se han clasificado la gravedad en cinco categorías: Gravedad 0, Micro Gravedad (0,01G), Muy Baja Gravedad (0,2G), Baja Gravedad (0,4G) y Normal (1G). Las diferentes naves y estaciones espaciales reproducirán uno de estos tipos de gravedad de forma artificial.

Como norma general para calcular distancias de alcance de un arma, el lanzamiento de un objeto, etc., dividiremos la distancia en cuestión por la gravedad presente. Esta misma norma se aplica para el peso que podemos cargar, dividimos el peso de cada categoría por la gravedad en la que nos encontramos, (20 kilogramos en la Tierra, representarían 3,4 kilogramos en la Luna que es el resultado de multiplicar 20 por 0.17).

Andar, correr, etc., necesitan de gravedad; necesitas tu peso (F=m*a) y las fuerzas de fricción presentes en la superficie sobre la que te mueves. Es por este motivo que con menos gravedad el movimiento es más lento, más torpe, y tenemos que hacerlo principalmente a base de saltos.

Moverse bajo la atracción de una gravedad no nativa sin ningún tipo de entrenamiento implica una penalización de 2 Niveles de Dificultad a la acción que se quiera emprender.

En caso que sea necesario calcular tiempos y distancias exactas, como norma general para calcular el nuevo Factor de Movimiento se multiplica el Factor de Movimiento Normal por la gravedad presente cuando es inferior y se multiplica y resta la diferencia cuando es superior. La Habilidad Movimiento en Gravedad puede hacer que esto varíe.

La base del movimiento en las reglas está calculada para 1G por ser esta la gravedad nativa de la raza humana. Personajes de origen marciano o lunar tendrán que adaptar su Factor de Movimiento en consecuencia.

0G (Ausencia de Gravedad)

En general en 0G dependemos de poder impulsarnos en una superficie fija para poder desplazarnos... No debemos medir esto último con exactitud si no asumir que maniobras son fáciles, difíciles y saber que en un momento dado podemos quedarnos flotando en el centro de una sala sin posibilidad de movernos en un sentido u otro (Chequeos de Maniobra en 0G podrían permitirnos recuperar el control, unidades de maniobra adecuadas nos facilitarían el desplazamiento, etc.).

Si hay que medir distancias y tiempo, hay que asumir los postulados de Newton por los que un cuerpo en ausencia de gravedad al que se dote una determinada fuerza, mantendrá esa fuerza hasta que colisione o se vea implicada otra fuerza. Para calcular distancias y tiempos de movimiento en 0G supondremos unas velocidades similares a las de nadar en 1G.

En general asumiremos que en 0G el Factor de Movimiento es similar al especificado para nadar.

Retroceso en 0G

En 0G es realmente importante tener en cuenta los efectos del retroceso, si doy un puñetazo me veré impulsado hacia atrás con la misma fuerza..., si disparo un arma con muchas más fuerza.

Por norma general, si utilizo un arma en 0G sin estar fijado a una posición determinada sufriré un desplazamiento hacia atrás equivalente a 1m/s por cada factor de penetración del arma. En caso de impactar por este desplazamiento contra algo capaz de hacernos daño calcularemos este como en las reglas de caídas y aplastamientos.

Microgravedad

La Microgravedad es prácticamente igual en su tratamiento a 0G excepto que tenderemos siempre a caer hacia el origen de la gravedad. En el caso de naves espaciales normalmente este efecto se consigue mediante una especie de centrifugadoras, con lo que la gravedad realmente nos empuja levemente hacia la pared, pero al ser esta curva lo que realmente impide la microgravedad es que nos quedemos flotando en un punto más o menos central de la estancia (en el centro absoluto supondríamos la gravedad equilibrada, pero es prácticamente imposible que lleguemos a situarnos en el). En microgravedad pues supondremos que siempre caeremos muy lentamente hacia la pared más cercana, lo cual entre otras cosas nos impide dejar objetos flotando a nuestro lado mientras trabajamos en alguna otra cosa.

Gravedad Lunar (Muy Baja Gravedad)

Es una escena gravada en la memoria colectiva: los primeros pasos de Neil Armstrong y Edwin E. Aldrin en la Luna, han pasado siglos, pero el movimiento sobre la superficie lunar sigue siendo similar, a base de pequeños saltos e impulsos.

Ejemplos Modificadores de Acción asociados a Movimiento en Gravedad 0

Descripción	ModA
Impulsarse y moverse a lo largo de un pasillo	+1
Realizar un salto con impulso de más de tres metros y alcanzar un punto exacto de menos de 20 cm. de radio	-3
Moverse utilizando una Unidad de Maniobra	-3
Realizar una actividad que requiera concentración flotando en gravedad 0	-6
Esquivar un objeto lanzado a gran velocidad contra nosotros y en ruta de colisión sin disponer de asideros o unidades de maniobra	-15

Gravedad en Marte (Baja Gravedad)

La gravedad en Marte, que llamamos Baja Gravedad es más o menos una tercera parte que la de la Tierra, la perdida de calcio y masa muscular fue rápidamente compensada con complejos vitamínicos y alteraciones genéricas con lo que los Marks y sus descendientes apenas tenían problemas cuando salían de su gravedad.

A efectos de juego el movimiento en Baja Gravedad es similar a las imágenes que antes mencionábamos de Armstrong y Aldrin en la Luna salvo que con pasos más cortos y que con determinado peso podríamos andar en vez de movernos con pequeños saltos. Visualmente, para apreciar la circunstancia de la Baja Gravedad podríamos poner como ejemplo las imágenes de los primeros vehículos marcianos, el polvo que levantaban y como este tardaba en volver a posarse.

Movimiento, Interpretación y Reglas

General

Al igual que el tiempo, las distancias son un elemento obligado de controlar a lo largo del Juego, sin embargo, al igual que las reglas de tiempo, estás deben de estar al servicio de los Jugadores y no al contrario. El intentar indicar la velocidad de los Personajes de la forma más exacta posible se debe a un deseo de ayudar a esclarecer ciertas situaciones límite y por ende clarificar el desarrollo de ciertas escenas, sin embargo volvemos a insistir en la necesidad de primar por encima de cualquier regla la interpretación que de su papel haga el Jugador.

Recomendamos hacer un uso intuitivo de las reglas de Movimiento para no ralentizar la partida, en caso de situaciones que así lo requieran las reglas seguirán estando ahí para ser utilizadas.

Para facilitar cálculos y evitar de nuevo ralentizar la acción, recomendamos que cuando se utilice el Factor de Movimiento para clarificar escenas de persecuciones y huidas simplemente se comparen los FM de cada parte integrante en la escena y se haga una valoración genérica de distancias y tiempos sin necesidad de recurrir a un cálculo más exacto (esto es de especial importancia en entornos de gravedad diferentes a 1G por la complejidad que de su tratamiento se deriva). Los Chequeos de Constitución deberían hacerse idealmente solo cuando se esté abusando de correr a toda velocidad, no es recomendable a efectos prácticos y de desarrollo del juego llevar un control exhaustivo de las reglas de movimiento.

Gravedad Adversa

La gravedad artificial en el s. XXIV no ha conseguido ser reproducida salvo en gigantescas centrifugadoras en la Luna y Marte y determinadas estaciones espaciales, que gracias a su enorme tamaño pueden reproducir gravedades cercanas a 1G en rotación. No existe una forma artificial de instalar gravedad en La Luna o naves espaciales de pequeño tamaño, en naves de mediano y gran tamaño la gravedad conseguida en determinados compartimentos oscila entre Muy Baja Gravedad y Baja Gravedad en las naves coloniales más grandes, contando la mayor parte con tan solo Micro Gravedad o Muy Baja Gravedad, solo suficiente para frenar un poco el deterioro físico que provoca en los seres humanos no modificados genéticamente.

Los Personajes van a encontrarse principalmente con problemas de gravedad en la Luna, Marte y naves espaciales. La mayor parte de problemas de interpretación deberían ser resueltos con la aceptación que la libertad física que nos proporciona la falta de gravedad nos permite realizar ciertas maniobras impensables en 1G. En la Luna por ejemplo, no se puede correr, se anda mediante grandes saltos, uno se impulsa ayudado por paredes y asideros diseñados al efecto...

Los efectos sobre el cuerpo humano de Personajes habituados a gravedades bajas cuando se someten a gravedades superiores suelen ser más peligrosos que a la inversa. Un Personaje selenita que descienda a la Tierra, por norma general llevará un traje especialmente adecuado para su protección y facilitarle el movimiento, pero, ¿y si no lo lleva?, en estos casos simplemente, y para no añadir complejidad innecesaria al juego, aumentaremos en un Nivel la Dificultad inherente a la acción a emprender por cada diferencia en Niveles de Gravedad (recordamos los diferentes niveles a efectos de juego: 0G, microgravedad, muy baja gravedad, baja gravedad, 1G).

El comportamiento en gravedades diferentes a 1G requeriría de una cantidad de información demasiado abrumadora para su fácil aplicación al juego. La ausencia de gravedad debe ser tomada como un nuevo factor de interpretación por parte del Director de Juego y Jugadores, pensemos en lo que sabemos acerca de la gravedad e interpretemos con soltura sin obsesionarnos por lo que realmente sería posible y no posible.

El lanzamiento de una piedra en la Luna adquiriría una fuerza, alcance y potencia mucho mayor a la de la Tierra, se podría lanzar piedras mucho más pesadas, con lo que se podría convertir en un arma letal (por la falta de atmósfera, rozamiento y gravedad), pero realmente, ¿es necesario para el buen desarrollo del juego analizar casos tan puntuales? En el desarrollo de estas reglas se ha considerado que no.

Chequeos de Acción

Denominamos Chequeos de Acción al momento de realizar la tirada del dado de veinte caras que nos resolverá el resultado de la acción emprendida. Los Chequeos de Acción tendrán un Nivel de Chequeo y un Nivel Objetivo.

El Nivel de Chequeo será por regla general el resultado de sumar la puntuación de la Habilidad que vayamos a utilizar con el Atributo que le corresponda. El Nivel Objetivo será el resultado de aplicar al Nivel de Chequeo los Niveles de Dificultad y Modificadores de Acción que correspondan.

Determinadas circunstancias requerirán hacer un Chequeo de Atributo, esto es realizar un Chequeo que solo tenga que ver con uno o varios Atributos determinados sin que intervenga ninguna Habilidad, el procedimiento es el mismo. Si interviene un solo Atributo el Nivel de Chequeo será el resultado de multiplicar el Atributo por dos, si intervienen dos Atributos el Nivel de Chequeo resultará de la suma de ambos, si intervienen tres o más Atributos el Nivel de Chequeo será el resultado de hallar la media de los Atributos que intervengan y multiplicarla por dos.

Niveles de Dificultad

Los Niveles de Dificultad muestran la complejidad de una Acción reflejada en un bonificador o penalizador a nuestro Nivel de Chequeo, marcándonos en definitiva un primer Nivel Objetivo. Muestran de forma general la complejidad de una acción sin detenernos a valorar de forma individual los factores que afectan a la misma.

Modificadores de Acción

Ejemplos Modificadores de Acción (ModA)

ModA	Descripción
+5	Uso de decodificador maestro para forzar cerradura electrónica
+4	Uso de material especializado de escalada
+3	Uso de traje mimético en ocultación zona boscosa
+2	Sistema inteligente de ayuda de guiado para orientarse
+1	El uso de herramientas de alta calidad en una reparación
0	Uso de equipo normal para la acción emprendida
-1	El uso de herramientas de pobre calidad en una reparación
-3	Uso de material defectuoso
-4	Carencia de material necesario en escalada complicada

Ejemplos Modificadores de Acción en Combate

ModA	Descripción
+5	Uso de balas inteligentes guiadas al objetivo
+3	Uso de equipo de visión nocturna estándar
+2	Uso de Mira telescópica estándar en distancias medias y largas, Uso de mira láser
+1	Uso de equipo de amortiguación del retroceso
0	Disparar en una galería de tiro
-1	Distracción pequeña
-2	Uso de arma personal pesada
-3	Gran distracción

Los ModA son acumulativos en función de las circunstancias

EJEMPLOS NIVELES DE DIFICULTAD

Nvl	Definición	Descripción	ModA
-5	Natural	Andar	+15
-4	Habitual	Correr	+10
-3	Muy Fácil	Saltar obstáculo de altura inferior a nuestra cadera	+6
-2	Fácil	Negociación con persona predispuesta	+3
-1	Sencilla	Localizar información de uso general en la Red.	+1
0	Normal	Forzar cerradura de escaso nivel de seguridad, trepar por una cuerda.	0
1	Compleja	Conducir vehículo en carretera no preparada	-1
2	Difícil	Pilotaje en condiciones meteorológicas adversas.	-3
3	Muy Difícil	Conducir vehículo con visibilidad reducida, negociación con el interlocutor en contra, subirse a un vehículo en marcha.	-6
4	Extremadamente Difícil	Reparar un paracaídas en medio de un salto	-10
5	Cercano a lo Imposible	Saltar sobre un MAGLEV en movimiento	-15

EJEMPLOS NIVELES DE DIFICULTAD EN COMBATE

Nvl	Definición	Descripción	ModA
-1	Sencilla	Disparar a una diana a quemarropa, atacante en posición elevada	+1
0	Normal	Disparar a una diana a distancia corta del arma con blanco y atacante inmóviles.	0
1	Compleja	Disparar a una diana a distancia media del arma con blanco y atacante inmóviles, Blanco en movimiento pausado, atacante en movimiento pausado, blanco en posición elevada.	-1
2	Difícil	Disparar a una Diana a distancia larga del arma, blanco acelerado, blanco cubierto en un 75%, atacante acelerado, atacante andando	-3
3	Muy Difícil	Blanco cubierto en un 75%, poca visibilidad, deslumbramiento, blanco muy acelerado, blanco cubierto en un 50%, blanco mimetizado con su entorno, atacante muy acelerado, atacante corriendo, visibilidad reducida.	-6
4	Extremadamente Difícil	Prácticamente sin visibilidad, atacante cayéndose.	-10
5	Cercano a lo Imposible	Atacante ciego	-15

Los Modificadores de Acción son acumulativos en función de las circunstancias.

El Modificador de Acción, sea proveniente de un Nivel de Dificultad o no, se aplica sobre el Nivel de Chequeo original (resultado se sumar nuestro Nivel de Habilidad a nuestro Nivel de Atributo) dando un nuevo Nivel de Chequeo. Un Modificador de Acción positivo elevará nuestro Nivel de Chequeo aumentando nuestra probabilidad de sacar igual o menos en el dado de veinte caras y conseguir realizar la acción propuesta.

Determinados Chequeos pueden no darse nunca en situaciones de Nivel de Dificultad Natural, Habitual, Muy Fácil, etc.

Estos modificadores a la tirada pueden provenir de distintas fuentes y por lo tanto ser acumulativos. Supongamos un francotirador apuntando un blanco parcialmente cubierto tras un vehículo, la distancia es la optima del arma luego no hay ni bonificador ni penalizador, estimamos que la cobertura convierte la acción en Difícil -3, el blanco se está moviendo, paseando sin saber lo que le espera con lo que le añadimos Compleja (-1), tenemos una herida en el hombro que nos hace sumar otro Difícil -3 al apuntar, y así sucesivamente... En este caso tendríamos en total un -7 a la tirada, -7 que podría mejorar por un visor especial en el arma, un marcador en el blanco para balas inteligentes, etc. Dependiendo la ocasión, el DJ puede decidir aplicar Niveles de Dificultad de forma individual o estimar para agilizar la acción un modificador global, en cualquier caso queda al buen juicio del DJ decidir en cada momento lo más apropiado.

Se debe tener especial cuidado en no duplicar penalizadores al aplicar de forma incorrecta diferentes Niveles de Dificultad.

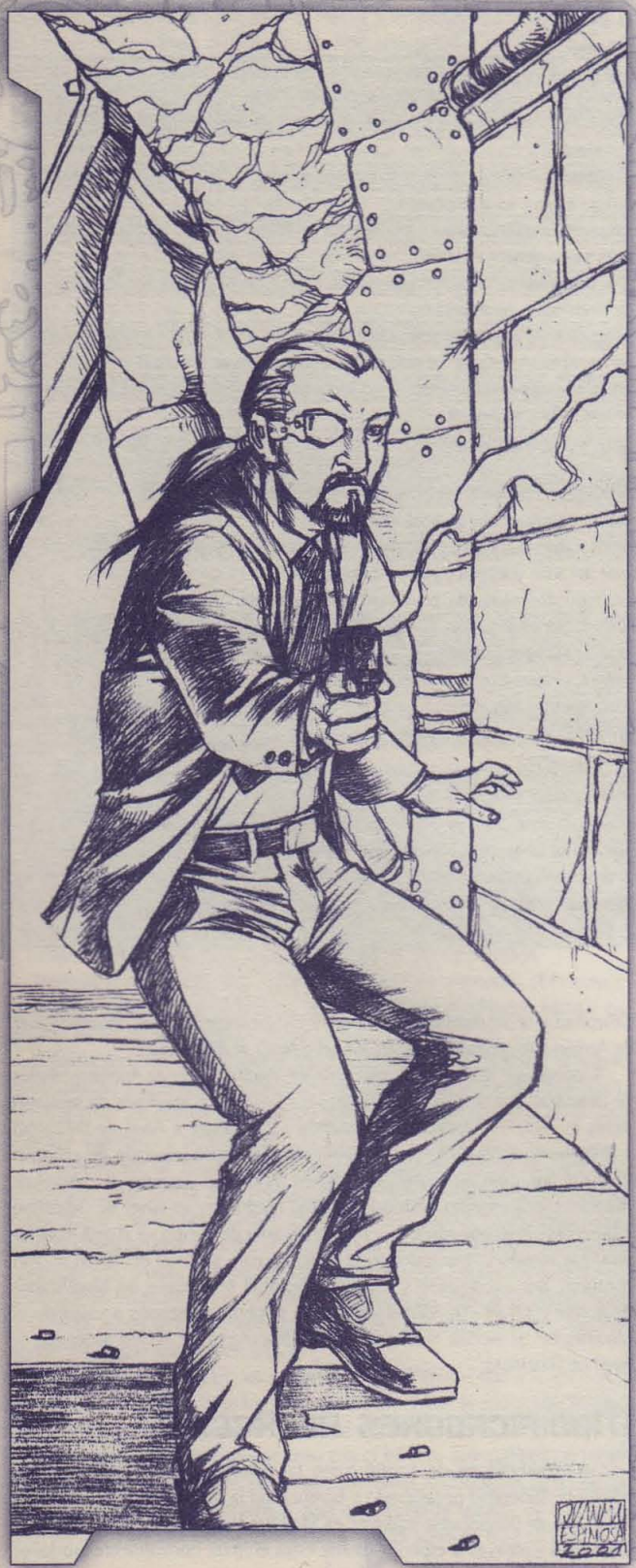
Salvo especificación en contra, todo Chequeo de Acción se presupone a Nivel de Dificultad Normal (Modificador de Acción 0).

Cuando en las reglas se indique el aumento o descenso de Niveles de Dificultad por cualesquiera que sea la causa, se procederá a la suma de todos los Niveles de Dificultad implicados para calcular el Nivel de Dificultad real de la Acción, una vez hallada la suma se comparará con los Diferentes Niveles de Dificultad y se Aumentará o Disminuirá en consecuencia. Los Modificadores de Acción sobrantes se sumaran al nuevo Nivel de Dificultad.

Supongamos que tenemos una serie de Modificadores de Acción y Niveles de Dificultad que suman lo siguiente: -1, -3, -2, -5, el resultado de sumarlos todos es: -11. Un Modificador de Acción -11 equivale a Nivel de Dificultad 4 (Extremadamente Difícil, con Modificador de Acción asociado de -10) con lo que si por cualquier motivo la situación requiere el descenso de 1 Nivel de Dificultad (por ejemplo Acción Preparada) tendremos un Nivel de Dificultad 3 (Muy Difícil) lo que equivale a un Modificador de Acción -6 al que tendríamos que sumar el -1 anteriormente sobrante para un total de -7. En el caso contrario, que subiéramos 1 Nivel de Dificultad tendríamos un Modificador de Acción total de -16. Idéntico resultado se obtiene restando o sumando al Modificador de Acción resultante los Modificadores de Acción asociados al Nivel de Dificultad.

MODIFICADORES DE ACCIÓN

Los Modificadores de Acción como tal tienen el mismo efecto que los Niveles de Dificultad penalizando o bonificando la acción a realizar, de hecho los Niveles de Dificultad se traducen en Modificadores de Acción. La diferencia entre unos y otros es la especificidad de estos últimos, normalmente asociados



bien al uso o carencia de determinado equipo especializado, o acciones o reacciones muy concretas. En ocasiones puede ocurrir que Nivel de Dificultad y Modificador de Acción sean lo mismo.

A la hora de calcular el Nivel Objetivo a superar con el lanzamiento de nuestro dado de veinte caras habrá modificadores (bonificadores y penalizadores) que alteren nuestro Nivel de Chequeo y afecten el Nivel de Dificultad de una forma especifica, pudiendo hacer más fácil o más difícil la consecución de la acción.

Habitualmente, los Chequeos que llevan aparejados un Modificador de Acción están convenientemente indicados, en caso contrario, y salvo que el DJ lo vea muy claro, si no se indica nada no se aplica ningún Modificador de Acción.

A lo largo de las reglas hay referencias a aumentar o disminuir en uno, en dos o en lo que corresponda el Nivel de Dificultad, cuando en una acción concurran Niveles de Dificultad y Modificadores de Acción estos últimos se aplicaran después de haber reducido o aumentado convenientemente el Nivel de Dificultad.

Niveles de Dificultad & Modificadores de Acción

Como resumen mencionar que los Niveles de Dificultad se plantean como una forma de hacer rápido el desarrollo del juego. Queremos saltar encima de un camión, y en vez de ver si hay viento en contra, el suelo está húmedo, el camión hace zig-zag, etc., simplemente decimos que es una acción Extremadamente Difícil y realizamos el Chequeo en consecuencia, en vez de ir aplicando Modificadores de Acción de forma individual por cada elemento que afecte la acción. A ese Nivel de de Dificultad podríamos añadir los Modificadores de Acción asociado a una herida en la pierna pero entenderíamos que los demás factores están ya incluidos.

Tipos de Acciones

Acciones Preparadas

Esta regla tiene en cuenta el análisis, estudio y desarrollo de medidas a tomar antes de emprender una acción. Implica el uso del doble de tiempo normalmente necesario para realizar la acción y el descenso en un Nivel de Dificultad de la misma.

El Jugador deberá explicar de forma convincente los motivos que justifican la aplicación de esta regla, teniendo el DJ la última palabra al respecto y no avisando al Jugador de la efectividad o no de la preparación de su acción hasta estar definitivamente invertido el tiempo.

Esta regla no es aplicable en el caso de Acciones Sostenidas ya que el tiempo queda estimado por el DJ a la vez que indica los Éxitos a obtener y las Tiradas de Acción a realizar. Si el Director de Juego abriera la opción a la inversión del doble de tiempo en realizar una Acción Sostenida, debería estimar nuevamente los Éxitos a obtener y las Tiradas de Acción a Realizar.

Acciones Repetidas

A lo largo del juego habrá situaciones en las que algún Jugador desee que su Personaje quiera volver a intentar realizar una acción que ya ha fallado. En cada consecutivo intento al original la dificultad se irá incrementando en 1 Nivel hasta llegar a Nivel de Dificultad 5 tras lo cual no se podrán realizar más tiradas.

Las Acciones de combate nunca se consideran Repetidas.

Acciones Automáticas

Existirán multitud de acciones a lo largo del juego que deberán ser resueltas de forma automática sin necesidad de realizar un Chequeo de Acción. Dar un pequeño salto para subirse a un vehículo recién puesto en marcha podría

requerir de un Chequeo de Acción, pero realmente, si no influye realmente en la escena que se está interpretando no tiene mucho sentido hacer una tirada de dado por cada pequeña acción mínimamente complicada que realicen los Personajes ya que podríamos ralentizar innecesariamente la partida.

Acciones Múltiples

Cuando el Jugador quiera que su Personaje realice más de una actividad en un Turno de Juego se entenderá que está realizando Acciones Múltiples. Lo primero que hay que hacer en estos casos es especificar cual va a ser la Acción Principal, cual va a ser la Acción Secundaria, etc. Una vez decidido el orden en el que vamos a emprender las diferentes Acciones se comprueba cuales son los Niveles Objetivo de cada una, el Nivel Objetivo más pequeño se convertirá de inmediato en el Nivel Objetivo de la Acción Principal, a continuación aumentaremos el Nivel de Dificultad de la Acción Principal en uno por cada acción extra, el de la Acción Secundaria en dos con respecto a la Acción Principal, y así sucesivamente.

Ejemplo: Una misión de un Grupo de Intervención Especial del Gabinete de Seguridad ha caído en una emboscada. Los GIEs están dispersos por una instalación industrial cada uno luchando por salvar la piel. El oficial al mando ha descubierto una vía de escape, una puerta lateral de apertura mecánica manual, los segundos cuentan, sus GIEs están cayendo. El Jugador que interpreta al oficial quiere que su Personaje realice tres acciones; disparar (Habilidad en Armas), abrir la puerta (Maña) e impartir órdenes a sus hombres para que se agrupen en torno a él (Liderazgo). Lo primero que tiene que hacer es decidir el orden de prioridad de las acciones, luego el DJ asignará Niveles de Dificultad a cada Acción que se verán incrementados en función de la prioridad otorgada. En nuestro caso el Jugador decide que lo principal es que sus hombres se agrupen, lo segundo abrir la puerta y por último lanzar ráfagas para cubrirse (no parecía haber nadie disparándole ni apunto de hacerlo). La Dificultad de su Habilidad en Liderazgo se vería incrementada en 2 Niveles (dos acciones extras), la de Maña en 3 Niveles y la Habilidad en Arma en 4 Niveles. Cada Acción trascurriría en el Momento de Acción correspondiente de forma normal, no es posible mediante esta regla la repetición de acciones (Ej.: disparar dos veces).

Acciones Sostenidas

Regla opcional que se utiliza para resolver acciones que se extienden en el tiempo de forma continuada.

Ejemplos de Acciones Sostenidas: reparación de maquinaria, mediación diplomática en un conflicto, operación quirúrgica, desarrollo de un software, ejercicio de abogacía en un juicio... Idealmente, las acciones anteriormente indicadas no deberían ser resueltas en una única tirada de dados. Son acciones que implican el uso de un tiempo y la aplicación de un esfuerzo diferente al de una acción normal.

Para resolver Acciones Sostenidas el DJ deberá estimar un número de Éxitos a obtener por el Jugador, deberá determinar también cuantos Chequeos de Acción podrá realizar para conseguir esos Éxitos y el tiempo de juego que implica ese intento. El tiempo estimado por el DJ es solamente a efectos de juego y no afecta a la Acción Sostenida, una Acción Sostenida puede implicar el paso de minutos (media hora reparando una maquinaria), meses (desarrollo de un software), etc.

En la aplicación de esta regla hay que tener cuidado de no caer en su uso indiscriminado. Que un Personaje Jugador dedique varios minutos de tiempo de juego a decodificar una cerradura electrónica o a regatear en un mercado no hace necesario el interpretar su acción como Acción Sostenida, solo en casos en que el tiempo invertido en el desarrollo de una acción sea perjudicial para la fluidez de la partida es entonces cuando se interpretará como Acción Sostenida. Es de nuevo, el buen juicio del DJ el que debe decidir cuando se aplica esta regla. Ver página 189, Intervención Médica Especializada.

Acciones Conjuntas

Acción Conjunta es toda aquella que pueden realizar varios Personajes simultáneamente con un mismo objetivo y que se justifica esa unidad de acción.

Varios Personajes Jugadores tirando a la vez de una cuerda es un ejemplo de Acción Conjunta.

Las Acciones Conjuntas funcionan de forma similar a las Acciones Sostenidas. El Director de Juego estima los Éxitos a obtener, el número de dados a tirar queda limitado a uno por cada Personaje involucrado (más puntos de Voluntad o Éxitos Críticos), el tiempo viene definido por la propia acción.

Chequeos de Atributo

En determinadas circunstancias puede ser necesario realizar Chequeos que no tengan relación directa con una Habilidad concreta y si con un Atributo. Un ejemplo claro de esto sería la posibilidad de cargar contra una puerta y abrirla por la fuerza bruta, ¿cómo lo hacemos?, dependerá de muchas cosas; si la puerta es de acero, será completamente imposible, pero quizá, si es una desvencijada puerta de madera solo sea Muy Difícil... Esto último pues es un Chequeo de Atributo Fuerza. Podemos encontrarnos más casos, en los que el Chequeo de Atributo tenga que ver con Destreza (esquivar el desprendimiento de una cornisa), Percepción (localizar un individuo moviéndose entre una multitud), etc. Los Chequeos de Atributo se resuelven como un Chequeo normal utilizando el valor del Atributo en cuestión multiplicado por dos.

Chequeos de Reacción

Como su propio nombre indica, los Chequeos de Reacción son aquellos en los que se utiliza el valor de la Característica Reacción para llevar a cabo el Chequeo, merecen una mención a parte, ya que si bien la Reacción resulta de la suma de los valores de dos Atributos, y por lo tanto podrían ser tenidos en cuenta como Chequeos de Atributos, hay Modificadores que afectan directamente a la Reacción y deben ser tenidos en cuenta a la hora de realizar cualquier Chequeo relacionado con la velocidad de actuación del Personaje.

Los Chequeos de Reacción deben llevarse a cabo cuando en una situación concreta haya dudas acerca de quien actúa primero o qué evento ocurre antes. Un ejemplo de un Chequeo de Destreza sería esquivar el desprendimiento de una cornisa, pero también podríamos necesitar saber si me doy cuenta a tiempo y reacciono con suficiente rapidez para poder esquivar. En este caso concreto, para agilizar el Juego, se recomendaría un solo Chequeo de Destreza, pero si en vez de reaccionar por nuestra propia seguridad tuviésemos que reaccionar para por ejemplo dar un grito y avisar a una persona que se le está cayendo encima una cornisa..., hay gente que podría quedarse parada del impacto de la situación y otros que rápidamente se pondrían en acción, un Chequeo de Reacción mide precisamente eso.

Habilidad contra Habilidad

En muchas ocasiones la dificultad de una Acción no será cuantificable por un modificador numérico sino que tendremos que contrastar nuestro uso de determinada Habilidad con el uso contrario que pueda darle bien un PNJ bien otro Jugador, las situaciones de Habilidad contra Habilidad también las definimos como de Acción Opuesta.

En estas situaciones el DJ estima un número de Chequeos de Acción a realizar, el Personaje que mayor número de éxitos obtenga consigue realizar la acción. El Nivel de Éxito vendrá marcado por la diferencia entre el número de Éxitos obtenido por ambos Personajes. En caso de que haya empate, debería

volver a realizarse otro Chequeo hasta que haya diferencia en uno u otro sentido.

En caso de una Acción Opuesta en la que intervenga una Acción Conjunta, el número de Éxitos a obtener por la Acción Conjunta vendrá determinado por los obtenidos por el Personaje que actúa en solitario y el Nivel de Éxito o Fracaso por la diferencia entre ambas. En caso de Acción Conjunta contra Acción Conjunta se compararían los Éxitos obtenidos.

Especialización

En el capítulo de creación de Personajes aparecía como regla opcional la de Especialización, su uso es como el de una Habilidad adicional con una salvedad, en Habilidad contra Habilidad y en Acciones Sostenidas, el especialista utiliza su nivel de Especialización bien como Modificador de Acción positivo a su Nivel de Chequeo, bien como Modificador de Acción negativo al Nivel de Chequeo de su oponente.

Habilidad contra Personaje Jugador

Puede darse el caso en que un Jugador quiera que su Personaje utilice alguna Habilidad Social como Negociación, Diplomacia, etc., sobre otro Personaje Jugador. Idealmente esto no debería ser permitido ya que no debemos utilizar las reglas para que un Jugador obligue a otro Jugador a que su Personaje realice una acción contra su voluntad, este tipo de situaciones deberá resolverse mediante una adecuada interpretación de cada Personaje por parte de su respectivo Jugador.

Uso de una Habilidad Desconocida

Los Personajes puede que se encuentren en la situación de querer o necesitar usar una Habilidad para la cual no tienen ningún Nivel, dependiendo de la Habilidad en cuestión esto puede o no puede ser posible. Lo primero que debe hacerse en estos casos en comprobar si existe Asociacionismo entre la Habilidad que se quiere utilizar y alguna para las que el Personaje si que disponga de algún Nivel. **Ejemplo:** un Personaje que sepa manejar una pistola, seguramente sea capaz de disparar y recargar con determinada efectividad un rifle.

Por regla general un Personaje que utilice una Habilidad desconocida, sufrirá un penalizador de 3 Niveles de Dificultad y tendrá que invertir tres veces más de tiempo en Momentos de Acción que el habitualmente necesario. En cualquier caso el Personaje tendrá que proporcionar al DJ un argumento valido por el cual quiera y sea relativamente viable utilizar dicha Habilidad. (Ej.: no seria coherente para un Personaje sin la Habilidad de cirugía intentar realizar una operación a corazón abierto). El DJ tiene la última palabra acerca de la viabilidad del intento y si permite o no el Chequeo de Acción.

Asociacionismo

Lo que en el Juego denominamos Asociacionismo se basa en la capacidad del ser humano de poder extrapolar conocimientos en una materia o actividad a otra materia o actividad. El conocimiento intuitivo que desarrollamos al manejar un determinado software que nos permite adaptarnos con facilidad a softwares distintos con la misma estructura de trabajo es un ejemplo básico de lo que entendemos en el Juego por Asociacionismo.

Director de Juego y Jugadores tendrán pues que determinar si existe o no Asociacionismo entre la Habilidad que quiere utilizar el Personaje y alguna que ya posea, en caso de que así sea, el Personaje, podrá realizar el Chequeo de Acción requerido con un penalizador de tan solo dos Niveles de Dificultad y una inversión de Momentos de Acción igual al doble de los necesarios habitualmente (conducción de vehículos de características similares, determinados tipos de armas, etc.).

Acciones de una y dos manos

Hay acciones que requieren para poderse llevar a cabo el uso de las dos manos, habrá situaciones en que los Personajes quieran llevar a cabo dichas acciones usando una sola mano, el Director de Juego debe entonces decidir si permite o no que el Personaje lleve a cabo su acción, si lo considera posible, el Personaje verá el Nivel de Dificultad de la acción a emprender penalizado en 1 o 2 Niveles en función de la situación.

Chequeos

Tipo de Chequeos	Resumen descripción
Acciones	
Acciones Preparadas	*2MA, -1 Nivel de Dificultad
Acciones Repetidas	+1 Nivel de Dificultad
Acciones Automáticas	No requieren Chequeo
Acciones Múltiples	+1 Nivel de Dificultad por cada acción extra.
Acciones Sostenidas	El DJ estima Éxitos a obtener y número de Chequeos a realizar.
Acciones Conjuntas	El DJ estima Éxitos a obtener y número de Chequeos a realizar.
Chequeos de Atributo	Atributo *2, se resuelve como un Chequeo normal.
Chequeos de Reacción	Se resuelve como un Chequeo normal.
Habilidad contra Habilidad	DJ estima número de Éxitos necesarios.
Especialización	ModA positivo propio o negativo sobre el contrario.
Habilidad contra Personaje Jugador	No permitido en caso que implique convencer de algo o similar.
Uso de Habilidad Desconocida	+3 Niveles de Dificultad, *3MA.
Asociacionismo	+2 Niveles de Dificultad, *2MA.
Acciones de una y dos manos	Penalización de entre uno y dos Niveles de Dificultad.

Éxito y Fracaso

En el éxito y fracaso de cada acción intervienen múltiples factores; tipo de acción a desarrollar, el entorno en que se desarrolla, la habilidad con la que se realiza, etc.

Básicamente, para tener éxito en una acción, deberemos obtener en el Chequeo de Acción (la tirada de un dado de veinte caras) un resultado igual o menor que el que marque nuestro Nivel de Chequeo tras haber aplicado los Modificadores de Acción correspondiente.

Niveles de consecución

Dentro de la consecución de una acción, puede que lo hayamos logrado por los pelos o puede que lo hayamos hecho increíblemente bien. Al fallar,

puede que hayamos estado a punto de conseguirlo o que lo hayamos hecho rematadamente mal. La forma de ver lo bien o lo mal que hemos realizado una acción se mide a través del Nivel de Éxito y el Nivel de Fracaso.

El Nivel de Éxito y el Nivel de Fracaso se miden por la diferencia entre la puntuación obtenida al lanzar el dado y la puntuación necesaria para realizar la acción. Directores de Juego y Jugadores que lo consideren oportuno, pueden considerar esta regla como opcional.

Éxito y Fracaso

NIVELES DE ÉXITO

Resultado	Nivel de Éxito	Descripción
D20=1	NA	Éxito Crítico
≥21	6	Extremo
15-10	5	Seguro
10-14	4	Sobrado
6-9	3	Holgado
3-5	2	Cómodo
1-2	1	Justo
=0	0	Simple

NIVELES DE FRACASO

Resultado	Nvl de Fracaso	Descripción
1-2	1	Justo
3-5	2	Cómodo
6-9	3	Holgado
10-14	4	Sobrado
15-20	5	Seguro
≥21	6	Extremo
d20=20	NA	Posible Fracaso Crítico

Resultado = (Habilidad + Atributo) + (Modificadores) - (Tirada de Dado)

Las casillas de Resultado representan los Niveles de Éxito obtenidos. Si teníamos que sacar 15 o menos y hemos sacado un 7, habremos tenido 8 éxitos y miraremos en a casilla que pone 6-9, lo que implica un Nivel de Éxito 3, o lo que es lo mismo un Nivel de Éxito Holgado.

Ejemplo suma de niveles: Nvl 2 (ModA 3) + Nvl 3 (ModA 6) + Nvl 1 (ModA 1) = Nvl 4 (ModA 10)

Las diferentes categorías de efecto entre los diferentes niveles de Éxito y Fracaso son de voluntaria aceptación por parte del Director de Juego.

Efectos

Los efectos a continuación mostrados hacen referencia a Éxitos, excepto en el caso de Éxito y Fracaso Crítico, los diferentes niveles de Fracaso no tienen en principio incidencia en el juego.

Los efectos a continuación expuestos solo serán de aplicación si la acción a emprender por el Personaje es de cierta relevancia (saltar unos escalones, teclear un código, robar una manzana de un puesto de frutas por puro capricho, etc., no deberían tener más consecuencias que la simple consecución o fracaso de la acción), por norma general cuando haya duda se deberá tender a beneficiar al Jugador.

Simple: No se permiten Acciones Múltiples.

Justo: NA

Cómodo: +1 Nivel de Éxito adicional en siguiente Chequeo de Acción.

Holgado: -1 Modificador de Reacción en siguiente Acción, +1 Nivel de Éxito adicional en siguiente Chequeo de Acción.

Sobrado: -1 Modificador de Reacción en siguiente Acción, +3 Nivel de Éxito adicional en siguiente Chequeo de Acción.

Seguro: Se permite una Acción múltiple aún no habiendo anunciado su realización, -1 Modificador de Reacción en siguiente Acción, +3 Nivel de Éxito siguiente Chequeo de Acción. Se recupera 1 Nivel de Voluntad.

Extremo: Se permite una Acción múltiple aún no habiendo anunciado su realización, -1 Modificador de Reacción en siguiente Acción, +3 Nivel de Éxito siguiente Chequeo de Acción. El Personaje recupera 2 Niveles de Voluntad.

Éxito Crítico: Los Éxitos Críticos significan que hemos realizado una acción perfecta o que raya la perfección, son oportunidades únicas para que nuestro Personaje pueda realizar Acciones Múltiples imposibles, proezas extraordinarias de carácter heroico... Cuando el Jugador no sepa decidir que quiere hacer se aplicarán los efectos de Éxito Extremo. Si el Éxito Crítico era la única opción para conseguir superar con éxito el Chequeo, se considerará un Éxito Simple.

Los diferentes beneficios obtenidos por los Niveles de Éxito solo son aplicables a la acción emprendida inmediatamente a continuación, si no emprendemos acción alguna o nuestro Personaje permanece a la espera o deja pasar el tiempo de cualquier forma, perderemos dichos beneficios.

Esquivar una bala al mismo tiempo que se rueda por el suelo, para recoger tu arma caída y disparar al contrario, acertando justo en la mano que sostiene el arma con la que nos había disparado, es un ejemplo de Acción que debería ser permitida mediante un Éxito Crítico. En este ejemplo, el Jugador, seguramente habría declarado la intención que su Personaje fuese acercándose al arma esquivando quizá una lluvia de proyectiles, consiguiendo un Éxito Crítico en su Chequeo de Esquivar, realizando una Acción Múltiple para coger el arma y hacer un Disparo Apuntado... Si el Director de Juego lo considera apropiado puede convertir en Acción Automática lo propuesto por el Jugador para con su Personaje, siempre y cuando la acción propuesta sea coherente con el desarrollo de la Escena y aporte dramatismo y espectacularidad al juego.

Fracaso Crítico: Fracaso Crítico representa el más absoluto de los fracasos, lo que comúnmente conocemos como pifia, puede significar el encasquillamiento del arma, un tropezón que nos lleva al suelo, hacer saltar una alarma, que el proyectil lanzado por nuestra arma alcance a quien no debe, etc. El Director de Juego es el encargado de decidir el efecto exacto del Fallo Crítico.

Fracaso Crítico

Resultado	Efecto	Ejemplo
17-20	Leve	Tropezamos tardando 3 Momentos de Acción extra en recuperarnos
13-16	Moderado	Se nos caen las herramientas al suelo con gran estruendo cuando estamos intentando forzar una puerta.
9-12	Serio	Tropezamos y nos enganchamos con algo perdiendo 10 Momentos de Acción mientras nos desenredamos.
5-8	Grave	Se encasquilla el arma en medio de un tiroteo a vida o muerte, sin reparación.
1-4	Mortal	Fallamos en asegurar nuestro enganche al casco de la nave, quedamos vagando en el espacio.

Los Fracasos Críticos ocurren con una probabilidad relativamente grande si tenemos en cuenta la cantidad de veces que realizamos un Chequeo a lo largo del juego, es conveniente por parte del Director de Juego no abusar de grandes penalizaciones por Fracaso Crítico a no ser que el Jugador esté siendo especialmente temerario o poco cuidadoso. La tabla aquí expuesta es una ayuda de muestra, no una imposición de las reglas.

Un Fallo Crítico no ocurre tan solo con un resultado de veinte al lanzar el dado, para que ocurra un Fracaso Crítico, lanzaremos 1d20 por cada 20 obtenido (todos los resultados en los subsiguientes Chequeos considerándose Niveles de Fracaso), si el Nivel de Fracaso es equivalente al de un Fracaso Extremo, entonces habremos obtenido un Fracaso Crítico.

Dada la aleatoriedad que conllevan los efectos de un fallo de estas características puede emplearse 1d5 para dirimir la gravedad del mismo, bien puede aplicarse directamente los efectos de un Fallo Extremo.

El Fracaso Crítico más corriente en caso de combate con armas de fuego, por ejemplo, suele ser el encasquillamiento del arma, este caso lleva una penalización de entre 2 y 6 Momentos de Acción, tiempo supuestamente invertido en desencasquillarla (si se dispone de este tiempo, claro, para desencasquillarla, si no es así, el arma permanecerá inutilizada).

Voluntad

El Atributo Voluntad representa la capacidad del ser humano para en situaciones adversas poder sacar fuerzas de la flaqueza y realizar acciones de inusual proeza. Representa también la moral y motivación del Personaje. En términos de juego tiene diversas aplicaciones.

La Voluntad puede, en determinados momentos, utilizarse antes de realizar una tirada de dado especialmente importante o complicada para incrementar las posibilidades de éxito. Por cada punto de Voluntad utilizado de esta forma, el Personaje podrá realizar una tirada de dado adicional para un Chequeo de Acción determinado, escogiendo la que más favorezca su acción. No hay límite al número de puntos de Voluntad que pueden invertirse de esta forma. El Personaje también podrá escoger invertir un punto de Voluntad para añadir un Modificador de Acción +5 en su siguiente acción (este uso de Voluntad no es acumulativo).

Otro uso de puntos de Voluntad está relacionado con el Nivel de Salud del Personaje. El Jugador podrá decidir utilizar uno o dos puntos. Por cada punto de Voluntad utilizado, el Personaje verá reducido el Modificador de Acción asociado a su Nivel de Herida en 1 Nivel durante 10 Periodos. Ej.: un Personaje aquejado de una Herida Grave con un Modificador de Acción negativo de -10 podría utilizar dos puntos de Voluntad para ver convertido ese Modificador de Acción negativo en el -3 de una Herida Moderada. Las reglas opcionales de hemorragias también se benefician de esta regla si son aplicadas.

Los puntos de Voluntad invertidos en eliminar Aturdimiento o Tensión eliminaran 3 Niveles de Aturdimiento o Tensión por cada punto de Voluntad invertido.

La Voluntad puede también utilizarse para disminuir los efectos de un fracaso en un Chequeo de Estabilidad Mental. Por cada punto de Voluntad utilizado, el Personaje podrá al igual que ocurre con las Heridas disminuir el Modificador de Acción asociado en 1 Nivel durante 10 Periodos. Ese tiempo puede ser utilizado también en intentar controlar el Trastorno que nos afecta.

A cambio de 2 puntos de Voluntad, el Personaje podrá realizar un Chequeo de Atributo Voluntad (restando los 2 puntos invertidos) para evitar los efectos de una droga, enfermedad o veneno, utilizando como Modificador de Acción negativo la Potencia de la misma y cualquier otro Modificador de Acción que el Director de Juego considere oportuno. También podrá intentar, por 2 Puntos de Voluntad superar un determinado Trastorno (consultar página 187).

El último uso de los puntos de Voluntad permite a cambio de 2 puntos realizar un Chequeo de Esquivar aunque el ataque ya nos haya impactado. Este Chequeo funciona de igual forma que si fuera un Chequeo de Esquivar normal.

Por cada punto de Voluntad utilizado el Atributo disminuirá temporalmente en igual número. En subsiguientes tiradas relacionadas con el Atributo se aplicará el Nivel Temporal hasta que sea recuperada la Voluntad perdida o gastada.

No es posible el uso de puntos de Voluntad de forma reiterada para un mismo propósito, ya sea referente al Nivel de Herida o número de tiradas para una misma acción en intentos repetidos tras la ocasión inicial (podemos asignar 5 puntos de Voluntad si queremos para realizar 5 tiradas de dado en un mismo Chequeo, pero si fallamos, no podremos invertir más puntos de Voluntad en conseguir el objetivo de ese Chequeo).

No hay límite al número de puntos de Voluntad que puedan utilizarse de una sola vez (Ej.: 2 puntos para disminuir los efectos de una Herida, 1 punto para disminuir Aturdimiento, 3 puntos para intentar la consecución de cierta acción, etc.). El uso de Puntos de Voluntad no requiere de la inversión de ningún Momento de Acción.

Un Personaje que llegue a una puntuación del Atributo Voluntad 0, sufrirá de forma automática un desvanecimiento y no se recuperará hasta que su Voluntad vuelva a alcanzar un Nivel Temporal de 1.

Usos de Puntos de Voluntad

Efecto	Descripción	Coste
Chequeo 1	Tirada de dado adicional.	1
Chequeo 2	Modificador de Acción +5.	1
Nivel de Herida	Reduce el ModA asociado al Nivel de Herida en 1 Nivel.	1
Aturdimiento o Tensión	-3 Niveles.	1
Estabilidad Mental	Reduce el ModA asociado al Nivel de Herida en 1 Nivel.	1
Superar droga Superar Trastorno	Permite Chequeo Atributo Voluntad para evitar efectos	2
Esquivar	Permite realizar un Chequeo de Habilidad Esquivar.	2

Recuperar Voluntad

La Voluntad se recupera con apropiado descanso y con la consecución de determinados Niveles de Éxito en Chequeos de Acción relevantes para el transcurso de la Escena o Aventura. El DJ también puede premiar al final de una sesión la buena interpretación que de los Personajes hagan los Jugadores con la recuperación de puntos de Voluntad.

Sistema de Juego. Especificaciones Conflicto

Conflicto es el capítulo donde trataremos las situaciones particulares a resolver planteadas en escenas de peligro, desgaste físico y principalmente, combate.

Las situaciones de conflicto en las que se entabla combate se resuelven de igual forma que cualquier otro Chequeo de Acción; se calcula la Iniciativa, se aplican los modificadores oportunos y se realiza la tirada de dado para ver si conseguimos superar nuestro Nivel Objetivo.

Un sistema de simulación de la realidad como es un Sistema de Juego para un JdR es complejo y con gran posibilidad de situaciones excepcionales, es por ello que insistimos en la necesidad del buen uso del mismo y de la aplicación del sentido común por encima de las reglas tanto del DJ como de los Jugadores.

Las Escenas en las que se desarrolla algún tipo de conflicto suelen ser los momentos clave de toda partida, es aquí donde los Jugadores se lo juegan el todo por el todo, el momento para sus Personajes de comportarse como auténticos héroes. Los JdR, tal y como se ha mencionado anteriormente, y como se seguirá apuntando, son juegos de interpretación, las reglas de los mismos deben de estar pues al servicio de la interpretación y no a la inversa, las escenas de acción deben de ser trepidantes, los Personajes pueden resultar heridos, caer inconscientes, morir..., pero todo ello tiene que estar acompañado de un adecuado dramatismo. Muchas veces la acción será tan frenética que el desarrollo del combate sea casi intuitivo, que pasemos por encima de las reglas casi sin tocarlas, si un Personaje tiene que morir que muera, pero que la escena de su muerte quede grabada en la cabeza de los Personajes de forma indeleble, ha podido morir un amigo, un compañero, un digno rival, y en el teatro, sobre el escenario, la muerte es siempre un actor principal a la que se le da la dosis de drama adecuada. Tenemos que recordar que los Juegos de Rol son teatro y literatura mezclados en uno y que de la actuación que hagamos de nuestros Personajes será lo que realmente marque la diferencia, máxime en estas situaciones de conflicto.

Secuencia

La secuencia de resolución de juego es igual en situaciones de conflicto que para el resto de situaciones; se calcula la Iniciativa, se observan los diferentes Niveles de Dificultad y Modificadores de Acción que intervienen para calcular el Nivel de Objetivo necesario, se realiza el Chequeo de Acción, igual o inferior se consigue, superior se fracasa, se comprueba el Nivel de Éxito o Fracaso, comprobamos si el ataque penetra la protección del blanco, si es así en función del Nivel de Éxito o Fracaso y el daño del arma se calcula el daño recibido por el Personaje atacado, se apunta este último en la Hoja de Personaje y se comprueba los efectos causados, tras esto vuelta a empezar.

Armas

En la sociedad humana del s. XXIV las armas de fuego más comúnmente utilizadas funcionan con pólvora. Las características de cada arma son orientativas, ya que la enorme variedad de las mismas hace posible encontrar armas de casi cualquier característica dentro del prisma presentado.

Con objeto de simplificar categorías incluimos en este apartado el uso de armas de fuego clásicas (pistolas, rifles, subfusiles, etc.), lanzagranadas y similares, y armas de proyectiles tradicionales (arcos, ballestas, etc.). El tratamiento a efecto de reglas de las diferentes categorías es el mismo.

Armas blancas y contundentes tienen también un uso habitual, los cuerpos de seguridad del GS disponen de un amplio abanico de material antidisturbios, en las zonas marginales de la República Solar el uso de pequeños cuchillos en todo tipo de rencillas es común.

Espadas, hachas y demás armas de cuerpo a cuerpo propias de un antiguo pasado en la Tierra son en extremo extrañas y desconocidas para los ciudadanos del CET, sin embargo, se incluyen en estas reglas ya que a efectos de juego sería posible encontrarlas.

El florete y el sable se siguen utilizando en competiciones deportivas.

Características

Tipo de armas de fuego

Las armas del s. XXIV son principalmente automáticas o semiautomáticas pudiendo elegir entre la mayoría de ellas la posibilidad de utilizarlas de una forma u otra. A efectos de daño las armas de fuego siempre causan por defecto Tipo de Daño Penetrante.

Manual

Prácticamente en desuso en el s. XXIV, salvo aparatos muy concretos y especializados, son armas que requieren de algún tipo de maniobra mecánica entre disparo y disparo más allá del simple hecho de apretar un gatillo.

Automática

Las armas automáticas son aquellas con las que se disparan proyectiles de forma continuada con solo dejar apretado el gatillo o dispositivo disparador del arma en cuestión. Para evitar gastar rápidamente la munición hay muchas armas automáticas que llevan limitado su uso a un número determinado de proyectiles por disparo (de manera que haya que apretar de nuevo el gatillo para continuar con su uso).

Semiautomática

Un arma semiautomática es aquella que para disparar solo precisa de apretar el gatillo, una vez por cada disparo.

Reacción

La Característica Reacción nos indica el penalizador a nuestra Iniciativa que el uso de esa arma conlleva. Este tiempo implica lo que nos lleva apuntar y disparar el arma, pero no lo que cuesta recargarla o desenfundarla.

Penetración

Todas las armas y algunas veces determinados tipos de munición tienen una capacidad de penetración concreta para con determinados blindajes y materiales. La Característica Penetración de un arma nos muestra la capacidad del arma para atravesar diferentes tipos de protecciones. Por norma general, un arma con un coeficiente de penetración inferior al coeficiente de resistencia de cierto material o blindaje no podrá atravesarlo.

La ropa, armadura y protecciones en general disponen de un nivel de protección estándar ante la penetración de los diferentes tipos de daño (ya sea eléctrico, físico, etc.), los elementos de equipo que tengan coeficientes de penetración diferentes para las diferentes fuentes de daño serán convenientemente explicados.

Daño

El Daño nos sirve para comprobar el alcance físico de un impacto exitoso, el efecto que causa un arma u otra fuente de daño cualquiera al impactar. El Daño puede ser de varios tipos dependiendo del arma utilizada o el origen del mismo. El Tipo de Daño es importante, sobre todo si queremos definir más exactamente los efectos causados.

En el cuerpo a cuerpo al Daño especificado de cada arma se le suma el valor en el Atributo Fuerza del atacante.

El Tipo de Daño pude ser Cortante, Penetrante, Contundente, Eléctrico, etc. En el caso concreto de un arma de fuego normal, el daño sería a la vez Penetrante y Contundente.

El Daño producido por las diferentes armas de fuego consiste en el Nivel de Éxito multiplicado por el Daño del arma, resultado al cual se le resta la protección portada por el Personaje.

En el caso de armas de cuerpo a cuerpo el Daño producido sería la suma de la fuerza del atacante y el Daño propio del arma multiplicado por los Éxitos obtenidos resultado del cual se le resta la Protección portada por el Personaje.

Cuando el resultado del Chequeo es igual al Nivel Objetivo (el resultado del dado es igual a la cifra que teníamos como objetivo), se considera que el número de Éxitos obtenido es uno (la diferencia entre el resultado obtenido y el necesario es cero, pero se trata como si hubiese tenido un Éxito). Si tenemos que sacar catorce o menos y sacamos catorce con el lanzamiento del dado, hemos conseguido la acción y el Daño que producimos es el Daño*1.

Munición

La munición del arma marca la cantidad de disparos que se pueden efectuar sin necesidad de recargar. Hay armas que admiten diferentes tipos de munición, lo que a su vez puede implicar diferentes modalidades de recarga. El tipo de munición también indica el tiempo de recarga.

Alcance

El alcance un arma nos indica lo que se considera corta, media y larga distancia con esa misma arma, así como la situación de disparo a quemarropa. Es una Característica importante del arma ya que nos aclara su precisión a diferentes distancias.

En el caso de granadas, minas, y en general todo tipo de explosivos (incluidos algunos tipos de municiones para armas convencionales) el alcance nos marcará los diferentes radios de efecto.

Rango visual y alcance

Es importante diferenciar entre nuestro alcance visual y el alcance del arma, si bien ciertos tipos de arma tienen un alcance de varios kilómetros, sin el instrumental de observación telescópica adecuado estaremos limitados a un uso inefectivo de ese alcance. Armas de precisión como rifles o fusiles de francotirador llevan incorporados en la propia arma los elementos de visión telescópica y de guiado adecuados para su correcto uso.

El rango visual de un ser humano se encuentra a nivel de juego establecido en 2/25/50/75 (distancia a quemarropa/corta/media/larga). A lo hora de calcular los diferentes modificadores se hará utilizando el Modificador de Acción más elevado, o lo que es lo mismo el Modificador más perjudicial para el Personaje.

El rango visual se aplicará en el caso que no se utilice por elección propia o por determinada circunstancia elementos de observación telescópica.

Especial

Lanzallamas

Los lanzallamas son armas habitualmente de uso militar (versiones de menor capacidad se emplean en ciertas ocasiones para problemas de plagas en la agricultura), sirven para proyectar un cono de llamas sobre el enemigo. Consisten en un recipiente de combustible, habitualmente NAPALM, un cilindro con un gas propulsor a alta presión, un tubo de descarga con una boquilla regulable y un dispositivo de ignición.

Dependiendo la versión del lanzallamas este puede considerarse un arma de área según se ajuste la boquilla para regular el alcance y la base del cono. Para que Director de Juego y Personajes puedan utilizarlo correctamente durante el juego, deberán llevar un correcto control de los Personajes involucrados de forma que sea posible calcular si entran dentro o no del cono de fuego creado por el lanzallamas.

Descarga eléctrica

Las armas de descarga eléctrica suelen consistir en pequeños tasers de uso personal destinados a la autodefensa y sin capacidad letal. Vienen empleándose desde finales del s. XX. El Tipo de Daño que provocan suele desembocar en una gran cantidad de Aturdimiento lo que las hace ideales como armas de contención y antidisturbios.

Explosiones

Multitud de artefactos pueden provocar explosiones, esta regla se aplicará tanto al amplio abanico de armas que las produzcan (granadas, minas, misiles, munición especial) como a detonaciones producidas de forma fortuita (escape de gases, explosión de combustibles, etc.).

El Nivel de Éxito refleja lo cerca o lejos que la explosión se ha producido del blanco. Las explosiones tienen un área de efecto determinada y el Daño producido por las mismas se reducirá según vayamos aumentando la distancia con el punto cero de la explosión.

El Nivel de Fracaso medirá habitualmente lo realmente mal que se ha localizado la explosión con respecto a nuestra intenciones. Un alto Nivel de Fracaso puede implicar, por ejemplo, que la explosión se ha producido entre nosotros y el blanco posibilitando quizá la huida de nuestro objetivo entre el humo y las llamas, un Fracaso Crítico podría tener consecuencias letales, etc.

Para calcular la desviación de una explosión tiraremos 1d20 y consultamos la siguiente tabla.

Tabla Desviación Explosiones

Rdo		Rdo	
1-10	Tras el objetivo	1-3	Izquierda
		4-6	Derecha
		7-10	Centro
11-20	Delante del objetivo	11-14	Centro
		15-17	Derecha
		18-20	Izquierda

Rdo: Resultado Chequeo d20.

Alcance

El Alcance de la explosión nos indicará hasta donde causa el artefacto en cuestión sus devastadores efectos. A quemarropa causa el doble de daño, el resto del área afectada recibirá el daño normal de la explosión y el doble del alcance recibirá Aturdimiento producido por la onda expansiva equivalente al recibido por el área afectada.

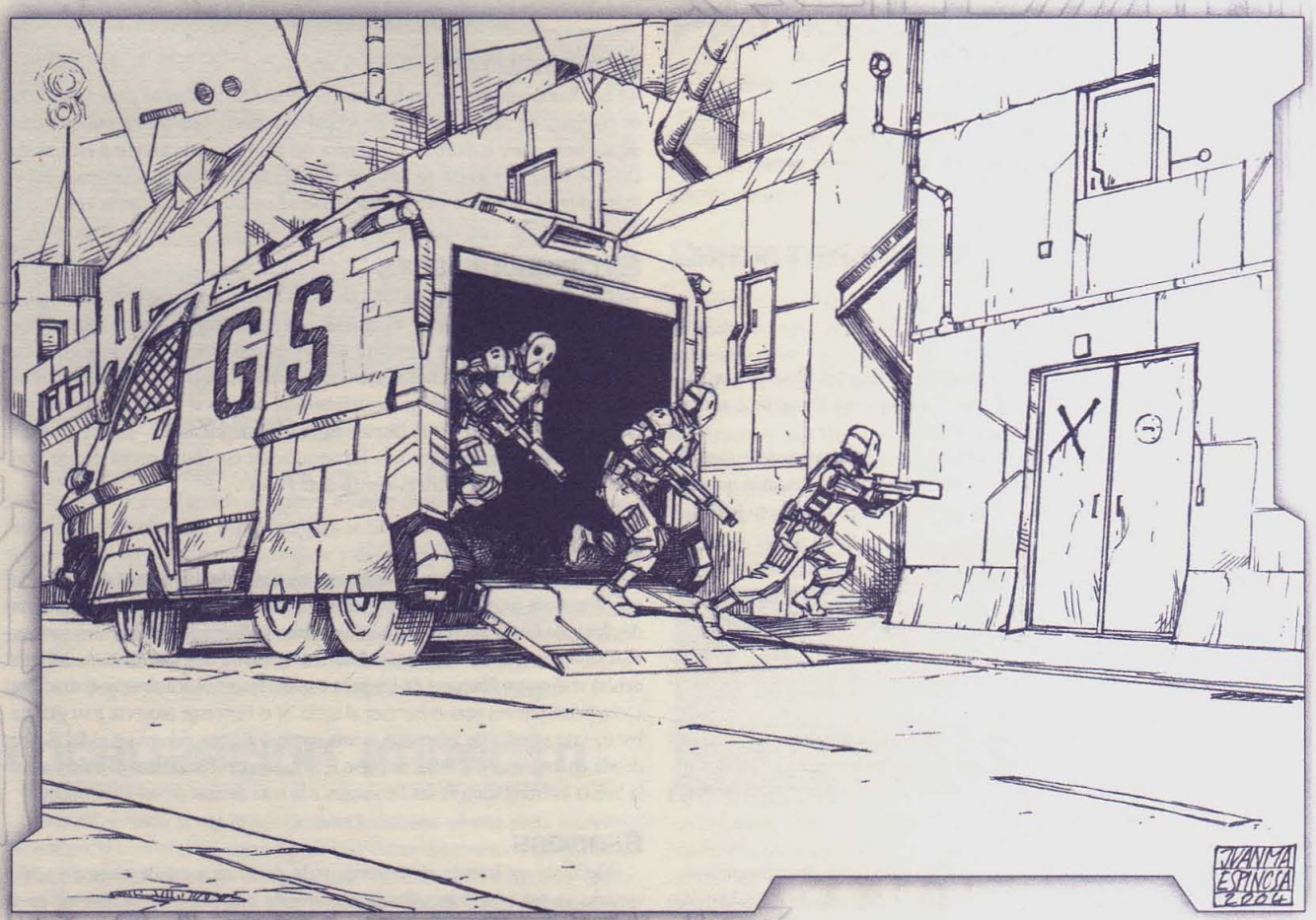
Localización de la explosión

El Daño producido por la explosión (en un objetivo concreto, sea un Personaje, una estructura, etc.) se dividirá en partes iguales (salvo que el DJ considere lo contrario) entre las diferentes localizaciones posibles. Hay casos en los que por las características concretas de la explosión será necesario especificar de forma más exacta qué localizaciones son más afectadas y cuales menos (ejemplo: el Personaje estaba cubierto de cintura para abajo por un muro de hormigón armado). El Daño de cada localización se vera afectado y modificado por el tipo de Protección que cubra dicha zona.

Combate sin Armas

El Combate sin Armas implica pelear utilizando como única arma tu propio cuerpo.

Combinaciones de puñetazos, patadas, empujones, son lo que representa esta regla más que ataques específicos propios de toda pelea. El Combate sin



Armas representa un intercambio de golpes con un resultado final de daño o no daño sin adentrarnos en los efectos causados o maniobras realizadas hasta la aplicación de reglas de localización y Heridas sufridas al igual que un ataque con armas normal.

El combate cuerpo a cuerpo sin armas permite básicamente dos tipos de maniobras; atacar o defender. El ataque se realiza tal y como cualquier otro Chequeo de Ataque, si simplemente nos dedicamos a intentar parar golpes nuestro Nivel de Éxito se restará del Nivel de Éxito del atacante a la hora de calcular el Daño recibido y los efectos causados.

El Daño del combate sin armas se calcula utilizando la Fuerza del atacante dividida entre dos como Característica de arma Daño (con posibilidad de añadir Modificadores de diversos tipos). Personajes que no posean Habilidad en Lucha o Artes Marciales podrán realizar Chequeos de Combate sin armas mediante un Chequeo de Atributo Fuerza-Destreza a un Nivel de Dificultad base de Muy Difícil. Los Jugadores que lo deseen podrán incluirlo como Habilidad en su Hoja de Personaje con el nombre de Pelea, obviamente no podrán incrementar niveles de Habilidad en Pelea ya que la Habilidad Lucha es especifica para ello, siendo la diferencia básica el desconocimiento de técnicas de combate de cualquier tipo. En muchas acciones de Combate Cuerpo a Cuerpo será el Jugador quien con la aprobación del Director de Juego decida el efecto exacto que quiera obtener.

Lucha

La Lucha hace referencia a la Habilidad del mismo nombre, representa la capacidad de combate cuerpo a cuerpo de Personajes que no han recibido más entrenamiento que el proveniente de la propia experiencia. Existen tres técnicas o maniobras básicas de Lucha: Carga, Derribo y Golpe.

Carga

La Carga se utiliza habitualmente para abalanzarnos sobre el contrario a gran velocidad y bien intentar derribarle o desplazarle violentamente.

Derribo

El Derribo consiste en agarrar al contrario y forcejear con él para intentar llevarle al suelo.

Golpe

Golpe es el término genérico que agrupa las diferentes técnicas que utilizamos para intentar causar daño a nuestro oponente en el cuerpo a cuerpo (puñetazos, patadas, codazos, cabezazos, etc.

El Daño producido, tanto por una Carga como por un Derribo, dependerá de la forma que se realice el ataque, con un mínimo de 1 de Daño cuando estemos intentando no hacer daño y un máximo de nuestro valor en el Atributo Fuerza.

Técnicas de Lucha

Técnica	Modificador de Acción	Modificador de Reacción
Carga	-2	Depende distancia, mínimo +5.
Derribo	-1	+4
Golpe	0	+3

El Modificador de Reacción (MR) implica mayor lentitud al realizar el ataque (por eso el signo más, que implica más tiempo invertido).

Artes Marciales

Las Artes Marciales engloban todas aquellas disciplinas de entrenamiento enfocadas a la lucha cuerpo a cuerpo. El Personaje cultivado en Artes Marciales posee un perfecto conocimiento de su cuerpo así como de los efectos que puede causar en su adversario con la utilización del mismo como arma.

Con objeto de reflejar en las reglas la especial naturaleza de esta Habilidad se ha dotado al artista marcial de una serie de Técnicas puestas a su elección para el combate cuerpo a cuerpo. Cuando el Personaje se encuentre limitado en su movimiento por heridas, lesiones, o cualquier otro motivo deberá primar el sentido común a la hora de determinar cuales de las Técnicas a continuación mencionadas son posibles y cuales se deben permitir con el Nivel de Dificultad y Modificadores de Acción que corresponda.

Los Modificadores de Acción parejos a cada Técnica presuponen una situación de combate normal, con el oponente alerta y ambos contrincantes en perfecto estado físico.

Cuando el Personaje no quiera utilizar ninguna Técnica en particular, simplemente declarará su intención de golpear a su adversario, se realizará un Chequeo de Acción normal.

Un Personaje con Habilidad en Artes Marciales puede emplear sin restricciones los diferentes tipos de ataques descritos en Lucha (Carga, Derribo y Golpe).

Presas

Mediante una Presa realizada con éxito el Personaje es capaz de inmovilizar a su adversario. La víctima atrapada mediante esta técnica puede realizar un Chequeo de Acción utilizando como Nivel de Chequeo la suma de su Fuerza más la Destreza para liberarse, el Nivel de Éxito obtenido por el atacante actuará como Modificador de Acción para este Chequeo. Mantener la Presa es una Acción Muy Fácil, la víctima podría intentar liberarse aplicando las reglas de Acción Repetida.

Rompimientos

Los Rompimientos sirven habitualmente al Artista Marcial para dejar fuera de combate de forma rápida y directa al adversario. Habitualmente este tipo de acciones suele ir dirigida a la pierna del contrario y la acción a efectos de Daño se trata tal y como se describe para Disparos Apuntados teniendo habitualmente como efecto una Herida Moderada o Grave. Ver página 174.

Estrangulaciones

Mediante una Estrangulación con éxito el Personaje puede causar la pérdida de conocimiento de su víctima o incluso la muerte. Previa a la estrangulación se deberá haber realizado una Presa con éxito. El Nivel de Éxito de la estrangulación representa el número de Turnos que la víctima permanece inconsciente. Al igual que los Rompimientos, de cara al daño recibido se tratará la herida como si de un Disparo Apuntado se tratara.

Un Personaje que realice una Estrangulación con éxito podrá decidir si el efecto que aplica es de Aturdimiento o de Daño.

Proyecciones

Una Proyección consiste básicamente en aprovechar la inercia del contrario para impulsarle bruscamente en determinada dirección. Suelen utilizarse bien para desplazar de forma inmediata al contrario, bien realizar una esquiva, bien aprovechar para desestabilizar o golpear al adversario contra una pared, etc. La víctima deberá realizar un Chequeo de Destreza con los Éxitos obtenidos por el atacante como penalizadores para evitar caer al suelo. Si el Personaje proyecta a su víctima contra una pared, otro adversario o una ventana abierta, deberá ser el DJ el que decida en función de la situación, pero intentando beneficiar siempre el ingenio y la buena interpretación de los Personajes a la hora de usar de sus Habilidades.

Barridos

Mediante un barrido el Personaje trata de situar a ras de suelo a su adversario ya sea para inmovilizarle o golpearle después o sencillamente para

quitárselo de en medio durante un par de segundos sin necesidad de dañarle. La víctima deberá realizar un Chequeo de Destreza para evitar soltar lo que sea que lleve en la mano.

Golpes Apuntados

Un Artista Marcial puede decidir golpear una parte concreta del cuerpo del adversario para conseguir un efecto determinado; golpe al riñón, cuadriceps, etc. Desarmar al contrario, por ejemplo, sería un golpe apuntado a la mano. En estos casos el Jugador propone al DJ que tipo de golpe va a lanzar el Personaje y que efecto busca, en función de ello el DJ debería establecer un Nivel de Dificultad adecuado.

Bloqueos

Un Personaje puede decidir utilizar su Habilidad Marcial para detener golpes en vez de provocarlos. Si es así realizará normalmente su Chequeo de Habilidad, el Nivel de Éxito obtenido se restará al Nivel de Éxito obtenido por el atacante.

Combinaciones

Una Combinación consiste en un encadenamiento de golpes, con ánimo de ir cegando al adversario y atravesar más fácilmente sus defensas, al coste de una menor potencia de pegada (-2 Daño).

Técnicas de Artes Marciales

Técnica	Modificador de Acción	Modificador de Reacción
Barridos	-2	+3
Bloqueos	-1	+1
Combinaciones	+2	+4
Estrangulaciones	-6	+5
Golpes Apuntados	-4	+2
Presas	-5	+4
Proyecciones	-4	+1
Rompimientos	-5	+4

El Modificador de Reacción (MR) implica mayor lentitud al realizar el ataque.

Armas naturales

Determinados animales y criaturas tienen como forma de ataque el uso de sus armas naturales. Pueden ser garras, afilados dientes o cualquier otra manifestación de daño. Este tipo de ataques se tratará en consecuencia de forma similar con el resto de formas de ataque y daño. Hay que definir que Tipo de Daño causa el ataque, la penetración que posee, etc., y en consecuencia resolver la situación. Como extra añadido hay que valorar que muchos animales son transmisores de enfermedades o toxinas y habrá que tenerlo en cuenta en la preparación de la acción y en su desarrollo posterior. Por norma general se toman las reglas de Lucha para resolver ataques de Armas naturales.

Localización Impacto

El Daño recibido por el Personaje debe localizarse en una parte específica del cuerpo, si bien es el DJ quien decide los efectos concretos de ese Daño, las reglas contemplan el uso de una tabla para localizar el Daño recibido, dentro de esa área concreta será donde el DJ decida en función a las circunstancias la transformación exacta del Daño en Heridas. El caso de Disparos Apuntados es el único en el que no se utilizará la Tabla de Localización de Impacto.

Localización de Impacto

Puntuación	Localización	Especial
1-2	Cabeza	Daño por aturdimiento doble al normal
3-12	Tronco	Normal
13-14	Brazo Izquierdo	Penalización al uso de esa brazo en función del Nivel de Herida
15-16	Brazo Derecho	"
17-18	Pierna Izquierda	Penalización al Factor de Movimiento en función del Nivel de Herida
19-20	Pierna Derecha	"

En caso de diferentes tipos de cobertura el DJ decidirá como aplicar el daño

A discreción del Director de Juego una herida en una pierna o en un brazo que se encuentre estabilizada limitaría el Modificador de Acción asociado al Nivel de Herida al uso de esa pierna o brazo.

Protecciones

A lo largo del juego serán extrañas las ocasiones en las que en situaciones de combate nos encontremos blancos claros, la mayor parte de las veces estarán protegidos por algún tipo de blindaje personal, a cubierto parcialmente tras un muro, escondidos y acechando tras una ventana... En este sentido pues distinguimos claramente tres tipos de protecciones; coberturas, armaduras y escudos.

Características protecciones

Nivel: El Nivel de la Protección representa su efectividad ante el impacto de cualquier tipo de ataque. La cifra asociada al Nivel indica su resistencia ante el Nivel de Penetración del arma que impacta. La Penetración del arma tiene que ser superior al Nivel de la Protección para causar daño.

Resistencia: En caso de querer o necesitar llevar un control exhaustivo del estado de una Protección que va recibiendo diferentes impactos sin llegar a penetrar la Protección, la Resistencia representa la cantidad de castigo que puede soportar antes de perder su efectividad. Si la Resistencia de la protección la dividimos entre 10 nos da el estado de la Protección al modo de Niveles de Herida, el Modificador de Reacción asociado nos indica los niveles de protección que pierde la protección dañada. Más adelante se amplia este concepto en Desgaste de protecciones.

Modificador de Acción/ Modificador de Reacción: La mayor parte de las protecciones suelen estar acompañadas de modificadores a diferentes Atributos, Chequeos de Acción o el valor de la Característica Reacción.

Tipos de protecciones

Armaduras

Definimos como armaduras todo equipo de protección personal portado por los Personajes, ya sea de uso industrial o militar. Todo aquello que porte a modo de vestimenta el Personaje y que le proporcione resistencia ante la Penetración de los diferentes tipos de armas se considera una armadura.

Coberturas

Entendemos como Coberturas todo aquello que se interpone entre el atacante y el blanco que imposibilita total o parcialmente el ataque. El DJ deberá asignar una resistencia a la Penetración para los diferentes tipos de Coberturas encontrados y el Daño que estas pueden asimilar antes de dejar de ser efectivas. Los diferentes tipos de Cobertura pueden llevar también aparejados un Modificador de Acción negativo al Chequeo del atacante. La Posibilidad de que el blanco se encuentre parcialmente cubierto en mayor o menor medida por una cobertura viene reflejada en Niveles de Dificultad.

Ejemplos Coberturas

Nvl	Descripción	R
1	Cortina gruesa	20
2	Maleza densa, agua	NA
3	Cristal no blindado	50
4	Puerta de madera normal	200
5	Chapa de un vehículo normal, cuerpo humano	500
6	Sacos terrenos	800
7	Cristal blindado ligero	800
8	Madera gruesa	800
9	Muro de ladrillo grueso	900
10	Cristal blindado pesado	1000
11	Vehículo blindado	10000
13	Casco nave espacial	13000
15	Bunker de hormigón	15000

Nvl: Nivel de protección, **R:** Resistencia de la protección

Escudos

Los escudos, tanto preparados como tales, como aquellos usados de forma accidental, pueden ser utilizados de forma consciente para interponerse entre el Personaje que lo utiliza y determinadas partes de su cuerpo.

El escudo funciona como cualquier otro tipo de Protección, se puede utilizar para parar tanto en el cuerpo a cuerpo como contra todo tipo de armas de proyectiles. Es importante el tamaño del escudo, ya que de su tamaño, como es obvio depende la Cobertura que da al portador. Para simplificar dividiremos los tipos de escudo entre pequeño, mediano y grande.

Salvo especificación en contra se aplican las reglas de Protecciones Múltiples. Escudos con características especiales podrán incidir de diferente forma en la protección del Personaje.

Protecciones Múltiples

Un Personaje que porte múltiples protecciones por cualesquiera que sea el motivo (que deberá estar justificado adecuadamente) dispondrá de varias ventajas e inconvenientes.

Cada protección adicional portada hará que el Personaje vea incrementada su Nivel de resistencia a la Penetración en 1 Nivel (sobre el Nivel de la Protección más favorable al Personaje), a la hora de calcular el Daño final se tendrán en cuenta todas las Protecciones implicadas.

Tanto DJ como Jugadores deberán tener muy en cuenta las penalizaciones al FM y Atributo de Destreza que conlleve el uso de Protecciones Múltiples.

Un proyectil que atraviese una cobertura como podría ser una pared cuenta como protección múltiple si impacta en un Personaje, a efectos prácticos, pues, añadiría 1 Nivel de Protección adicional a la Protección portada por el Personaje.

Desgaste de Protecciones

Las Protecciones pueden sufrir Desgaste y Daño, esto se aplica tanto a un muro de hormigón tras el cual se encuentren a cubierto los Personajes como en el caso de una Protección personal.

Por norma general, desde las reglas, recomendamos obviar el desgaste de las Protecciones por lo tedioso que puede llegar a resultar controlar este punto. Sin embargo puede haber casos en que realmente sea necesario el llevar un control y para ello apuntamos esta regla.

Cada Protección tiene, al igual que los Personajes, un Daño que puede absorber antes de dejar de ser efectiva (Resistencia). En los casos en los que la Penetración del ataque sea inferior en 1 o 2 Niveles al de la Protección (de igual forma que como veremos más adelante pasa con el Tipo de Daño Contundente) el Daño que hubiera producido el ataque si hubiese penetrado lo calculamos como Daño que ha recibido la Protección. En los casos en los que el ataque logre penetrar la Protección, esta recibe idéntico daño que el Personaje. Por último, en los casos en los que la Penetración del ataque sea inferior en 3 o más Niveles al necesario para poder penetrar, la Protección no sufre Daño alguno.

De esta forma una Protección puede verse destruida por acumulación de daño tal y como un Personaje herido llegaría a tener una Herida Mortal por acumulación de heridas.

Acciones Específicas Conflicto

Cambiar de Objetivo

Durante un combate un Jugador puede desear que su Personaje cambie de objetivo, en esta situación pueden darse principalmente dos casos. El primer caso sería aquel en el que el segundo objetivo está dentro del Arco Visual del Personaje en cuestión, en cuyo caso el Personaje podría llevar a cabo su acción sin más. El segundo caso sería aquel en el que el segundo objetivo se encuentra fuera del Arco Visual del último Chequeo de Acción del Personaje, en cuyo caso el Director de Juego deberá estimar un Modificador de Acción negativo adecuado a cada circunstancia.

Cargar

Personajes armados con algún tipo de arma de cuerpo a cuerpo pueden decidir correr y cargar contra su oponente para darle mayor ímpetu y fuerza a su ataque. Los Personajes que carguen dispondrán de un Modificador de Acción +3 a su ataque, sin embargo y dado que una carga suele descuidar tanto la guardia como una rápida recuperación del equilibrio, provocará que el Personaje que haya cargado reciba un modificador negativo a su Reacción de 3 Momentos de Acción.

Disparos Apuntados

Mediante un Disparo Apuntado se pretende alcanzar una localización específica. Dependiendo de la distancia a la que estemos del blanco, el tamaño del mismo y el alcance de nuestra arma el Nivel de Dificultad ira aumentando.

Se entiende como Disparo Apuntado todo aquel dirigido a blancos del tamaño aproximado de un balón de fútbol o inferior (en caso de blancos realmente pequeños como podría ser el botón de una consola aumentaremos directamente 1 Nivel de Dificultad).

Los intentos de desarmar a alguien ya sean con armas de fuego o en el cuerpo a cuerpo se regirán por las reglas de Disparos Apuntados. Igualmente se consideraran Disparos Apuntados cualquier intento de disparar, golpear o agarrar partes concretas del adversario durante el combate.

Golpes y Disparos Apuntados

Dificultad Disparos Apuntados

Tamaño	Quemarropa	Corta	Media	Larga
6 cm. de radio	-3 ModA	-4 ModA	-5 ModA	-6 ModA
12 cm. de radio	-2 ModA	-3 ModA	-4 ModA	-5 ModA
24 cm. de radio	-1 ModA	-2 ModA	-3 ModA	-4 ModA

Dificultad Golpes Apuntados

Cabeza	Cuerpo	Pierna	Brazo	Mano
-4 ModA	-3 ModA	-2 ModA	-2 ModA	-4 ModA

Esquivar

Cualquier Personaje podrá dedicar sus esfuerzos en momentos de conflicto a evitar que le infrinjan Daño.

Si anuncia su intención de Esquivar el PJ tendrá su atención concentrada en un ataque o atacante concreto y no podrá realizar otras acciones salvo aquellas que impliquen moverse, articular frases cortas, etc. (no son posibles las Acciones Múltiples).

Al igual que en cualquier otra acción el DJ deberá aplicar los Modificadores de Acción que considere apropiados, el Jugador realizará su Chequeo de Acción, el número de Éxitos obtenidos al Esquivar se restará del número de Éxitos obtenidos por el atacante. Los Personajes que no dispongan de la Habilidad Esquivar podrán intentar hacerlo utilizando las reglas de Habilidad Desconocida y Chequeo de Atributo Destreza. Puede ocurrir que al Personaje le resulte más favorable Esquivar mediante la aplicación de una regla u otra, en este caso será el Jugador el que decida cual le es más favorable y realice el Chequeo para Esquivar en consecuencia.

El ataque seguramente no tendrá lugar en el mismo Momento de Acción en el que se esquiva, por lo que el PJ deberá estar pendiente del atacante sin realizar ningún otro tipo de acción (la regla de Acciones Preparadas no se aplica en este caso). El estar pendiente del atacante es una necesidad intrinseca al uso de esta Habilidad, tan solo se permiten sin ser penalizados con Modificadores de Acción negativos desplazamientos lentos y dar ordenes simples (cuerpo a tierra, pide ayuda, el código es..., etc.).

Fuego en Ráfaga

El Fuego en ráfaga consiste en lanzar proyectiles de forma continuada. Las balas tienden a estar muy concentradas a distancia corta y tenderán a dispersarse en la media y la larga distancia.

A efectos de juego, el disparo de una ráfaga a corta distancia resultará en un daño equivalente al habitual del arma multiplicado por el número de proyectiles que impacten. Se realiza una única tirada e impactan todos los proyectiles. Modificador de Acción asociado al disparo de ráfagas de -2.

Estando en media distancia el Modificador de Acción se mantiene en -2. El número de proyectiles que impacta varía con la corta distancia, para calcularlos dividiremos los proyectiles en grupos de dos y cada grupo incrementará la Dificultad de la acción progresivamente en 2 Modificadores de Acción. El primer grupo impactará de forma normal. Esto quiere decir que si tenemos una ráfaga de diez proyectiles y sacamos siete éxitos en el Chequeo de Acción

impactaremos tres veces (seis proyectiles, para cada grupo de proyectiles se hará un Chequeo de Localización).

Disparando a larga distancia el Fuego en ráfaga tiende a dispersar aún más los proyectiles, haciendo más difícil impactar y concentrar el fuego, el incremento por cada grupo de proyectiles será de 3 Modificadores de Acción.

Fuego Sostenido

El fuego sostenido consiste en el continuo lanzamiento de proyectiles por parte del arma, normalmente se da en el caso de ametralladoras pesadas, ya que cualquier otra arma agotaría rápidamente su munición. Se aplican las reglas de ráfaga, con el añadido que el fuego sostenido consiste en mantener el gatillo apretado sin dar descanso al arma, con lo que vamos lanzando ráfaga tras ráfaga hasta agotar la munición o soltar el gatillo. Una vez hemos entrado en fuego sostenido, la Reacción del arma pasa a ser de 2 Momentos de Acción por cada ráfaga y el Nivel de Dificultad para impactar asciende en 2 Niveles.

Múltiples Blancos

Cuando se está abriendo fuego con un arma de Fuego en ráfaga puede decidirse intentar alcanzar a varios blancos. El Modificador de Acción asociado se verá incrementado en uno por cada cambio de objetivo y en dos por cada dos metros lineales que separen los mismos. Esta modalidad de disparo recibe en ocasiones el apelativo de fuego en arco.

Parar

Personajes armados con armas de cuerpo a cuerpo pueden decidir centrarse en detener los golpes del adversario en vez de intentar acertarle con los propios. Un Jugador que manifieste la intención de su Personaje de dedicarse a Parar realizará su Chequeo de Acción normalmente, el Nivel de Éxito obtenido se restará del Nivel de Éxito obtenido por su atacante.

Uso de Escudos

La Habilidad Uso de escudos sirve para utilizar el escudo bien para parar, bien como arma contundente.

En el caso que decidamos utilizar un escudo para Parar, la acción se realizará de igual forma a la explicada anteriormente en el epígrafe del mismo nombre. Se aplicarán los Niveles de Dificultad y Modificadores de Acción adecuados a cada ocasión según el Director de Juego lo considere oportuno.

El escudo estándar es un arma contundente de Nivel de Penetración 1 y Daño 2.

Para simplificar, todo daño que impacte en el escudo y lo atraviese supondremos impactará en el brazo portador del mismo.

El Daño Contundente recibido en el caso de no penetración del proyectil (ver más adelante) se concentra en el brazo del escudo.

El Personaje que no sepa manejar el escudo se tendrá que acoger a la regla de uso de Habilidades Desconocidas en el caso de querer parar o golpear con el escudo.

Efectos Conflicto

Los efectos producidos por situaciones de riesgo pueden ser muy diversos, en este capítulo trataremos de reflejar de forma sencilla como se traduce en las reglas el daño o desgaste físico y mental producido por este tipo de situaciones.

Por norma general las diferentes fuentes de daño se transformarán en Modificadores de Acción negativos para el Personaje afectado, la mayor parte de las veces a todas las acciones a realizar. Las reglas no contemplan daños específicos salvo casos muy concretos.

Estado Físico

El Estado Físico del Personaje nos indica la salud del Personaje en términos físicos. Cada Personaje tiene diez Niveles de Daño y cinco Niveles de Herida. Los Niveles de Daño se utilizan a efectos de cálculo, los Niveles de Herida nos marcan los efectos del Daño. Siempre que no se alcance un Nivel de Daño igual o superior a un Nivel de Herida concreto se aplicaran los efectos del Nivel de Herida inmediatamente inferior al Daño recibido.

Para calcular los diferentes Niveles del Estado Físico del Personaje, baste multiplicar el Atributo de Constitución por uno para el primer nivel, por dos para el segundo nivel,..., y así hasta por diez para el último nivel.

Más adelante se verá la Tabla de Herida en donde se reflejan los diferentes niveles, las Hojas de Personaje llevan anexas una Tabla de Herida para el correcto control del Estado Físico del Personaje.

Tipos de Daño

Las reglas clasifican los diferentes Tipos de Daño en Estándar y Especiales. Los Tipo de Daño Estándar son aquellos que se producen por medios clásicos; golpes con objetos romos, punzantes, cortantes, disparos, caídas, aplastamientos, etc. Los Tipo de Daño Especiales los denominamos así por la doble tipología de daño que suelen presentar, el daño inmediato, la herida concreta al igual que en los estándar suele ir acompañada de complicaciones adicionales que requieren un tratamiento especial, este es el caso de quemaduras por fuego y elementos químicos, radiaciones, descargas eléctricas, enfermedades y toxinas, etc.

Las diferentes descripciones de Tipo de Daño deberán servir al DJ y a PJs a la hora de escenificar e interpretar situaciones en las que sea relevante la aplicación de uno u otro Tipo de Daño, el caso de los Tipo de Daño Especiales es más evidente. La clasificación pues de cada Nivel de Herida se mantiene en los cinco niveles ya comentados, sin embargo los efectos de los Tipos de Daño Especiales son mucho más graves que los Estándar, acarreando consecuencias y secuelas de mucha mayor importancia para la salud del sujeto afectado.

Los efectos especificados para los Tipos de Daño Especiales a diferentes niveles bien son una evolución de los anteriores bien son acumulativos, con lo que un Personaje que sufra un Nivel de Herida 3 sufrirá también los efectos de los dos niveles anteriores.

Tipos de Daño y Protecciones

Existen Protecciones específicas contra los diferentes Tipos de Daño. El caso más evidente sería un traje preparado para guerra bacteriológica o de protección contra el fuego que no tendría por que detener la más elemental de las balas. A parte de lo evidente existen también determinados tipos de Protecciones que permiten absorber de mejor manera uno u otro Tipo de Daño, estas partes del equipo irán especificadas como tal y el DJ deberá tenerlo muy en cuenta con elementos naturales de protección o protecciones accidentales.

Tipos de Daño Estándar

Contundente

Señalamos Contundentes aquellas heridas producidas por objetos romos, que no son abiertas y el daño ocurre de forma interna, suelen afectar un área

más amplia que las heridas Cortantes o Penetrantes. Caídas, golpes por aplastamiento, ataques con palos y similares, etc., producen este tipo de daño.

Impactos y Protecciones

Hay situaciones en las que un impacto de gran potencia será absorbido por la protección que porte el Personaje sin llegar a rebasarla. En caso de armas de fuego, de filo o punta esto seguramente nos salve la vida. Sin embargo lo que si que habremos recibido es un golpe contundente de gran intensidad concentrado en una determinada localización y esto tiene su reflejo en el juego. Cuando la diferencia entre la Penetración del Arma y la Protección personal del Personaje sea de cero o uno habrá Daño Contundente. Cada tipo de arma y ataque causará cierta dosis de Daño por el hecho de impactar. Si se aplica el Daño por impacto normal (el arma rebasa la Protección) esta regla no se aplica, esta regla es de única aplicación cuando el impacto es absorbido por la propia Protección y solo hay una diferencia de cómo máximo dos puntos entre la Penetración del arma y la protección portada por el Personaje.

Esta regla será tenida en cuenta como opcional por parte del Director de Juego y los Jugadores.

Daño Contundente por Impacto

Armas	Penalizador Nvl/Éxito	Ejemplo	Especial
Armas blancas pequeñas	10	Cuchillos	NA.
Armas blancas grandes	8	Espadas	NA.
Proyectiles	6	Pistolas, rifles	NA.
Romas	4	Ataque con porra	Armas blancas como un hacha o un mandoble se considerarían romas a efectos de esta regla.
Explosiones	2	Granada, mina antipersonal	Dependiendo el tipo de explosión y blindaje afectado el DJ tiene libertad para modificar la regla.
Resto de armas (eléctricas, etc.)	NA	Lanzallamas	Armas con efectos diferentes al impacto no se ven afectadas por esta regla.

El Nivel de Éxito del ataque que no ha penetrado y que nos hubiera servido para calcular el Daño de forma habitual se utiliza para calcular el Daño Contundente por el impacto frenado del ataque. Al Nivel de Éxito del ataque le restamos el Penalizador acorde a cada tipo de arma y con ese nuevo Nivel de Éxito calculamos el daño contundente. Si el resultado es negativo no hay Daño.

Caídas y Aplastamientos

Las Caídas y Aplastamientos, como norma habitual, se tratan como cualquier tipo de ataque con Tipo de Daño Contundente. La enorme variedad de situaciones que comprende este apartado hace que de nuevo sea el sentido común de DJ y Jugadores el que deba primar por encima de toda regla. El Director de Juego es quien decide el Nivel de Chequeo del atacante así como el Daño que va a producir.

Supongamos que un Personaje es empujado de un funicular que acaba de arrancar, está de pie, y circula a poca velocidad, el DJ puede bien decidir que el Chequeo de Acción 'atacante' es muy bajo que es una caída relativamente sin complicaciones y darle un Nivel de Chequeo de 4, con un daño de 3, con lo que es bastante improbable que al Personaje le ocurra nada, bien puede dejar al Personaje intentar evitar la caída con un Chequeo de Destreza.

Caídas

El arma a tener en cuenta en este caso es la propia Caída en si, una Caída libre es muy diferente a un simple tropiezo aunque los dos pueden acarrear la muerte. El DJ deberá decidir si aplica un Daño determinado, en función de la tipología de la Caída, o lo resuelve mediante un Chequeo de Acción.

Como ya hemos mencionado, para la Caída en cuestión el DJ deberá decidir un Nivel de Chequeo concreto y realizarlo como otro ataque cualquiera aplicando Niveles de Dificultad y Modificadores de Acción. Ej.: Una caída libre desde un avión es una Acción Automática, pero desde un vehículo en marcha podría ser 12, desde el segundo piso de un edificio 14, etc.

Hay multitud de casos de haber sobrevivido a caídas increíbles y eso deber reflejarse con la posibilidad en ciertas ocasiones (Acciones no automáticas) de sobrevivir a ciertas Caídas.

Si procede, el Jugador podrá intentar suavizar parcial o totalmente los efectos de la caída. Podrá realizar un Chequeo de Acción utilizando como Nivel de Chequeo su puntuación en el Atributo Destreza, el Nivel de Éxito obtenido se aplicará como Modificador de Acción al Chequeo de Acción de la Caída. (Ej.: poder ir agarrándose a una pared terrosa al mismo tiempo que se va cayendo)

El DJ decidirá que Daño va aparejado a la Caída en función de la tipología de la misma (no es lo mismo rodar por una ladera que caer desde un acantilado, etc.) y se calculará de la forma habitual las heridas sufridas por el Personaje como resultado de multiplicar el Daño por el Nivel de Éxito.

Daño por Caída

Daño por Superficie

Superficie	Daño
Aguas profundas	2
Materiales blandos	4
Tierra	8
Rocas Afiladas	16

Daño por Distancia

Distancia (en metros)	Daño
1	2
3	4
5	8
10	16

El Daño de la Caída será el resultado de sumar el Daño por Distancia al de Superficie y de multiplicarlo por el número de Éxitos.

Hay que tener en cuenta que la gravedad existente modifica enormemente el daño de las caídas. 20% en Marte, 80% en la Luna.

Aplastamientos

Los Aplastamientos funcionan de igual forma que las Caídas. El primero el que se produce con motivo del impacto como si del uso de un arma roma se tratará, el segundo el que se produce como consecuencia de permanecer atrapado bajo aquello que produjo el Aplastamiento.

El Daño que se produce con motivo del golpe ya ha sido especificado en otros apartados (ver Caída y Combate con armas romas) el producido por Aplastamiento dependerá, de nuevo, de la tipología del propio Aplastamiento.

Cortante

A efectos de juego son Heridas Cortantes aquellas Heridas abiertas en las que prima la superficie afectada sobre la profundidad de la propia Herida. Desgarros producidos por un cuchillo, mordiscos de animales pequeños, etc., serían ejemplos de Daño Cortante.

Las Heridas Cortantes suelen ir acompañadas de hemorragias.

Penetrante

Se denominan de esta forma Heridas abiertas en las que existe mayor profundidad que amplitud. Las armas de fuego producen Heridas Penetrantes, así como punzones y similares.

Al igual que las Heridas Cortantes, las Heridas Penetrantes suelen ir acompañadas de hemorragias.

Tipos de Daño Especiales

Los diferentes Tipos de Daño englobados en esta categoría han sido localizados de esta forma por la tipología específica no visible del Daño que representan. Una quemadura, una descarga eléctrica tienen consecuencias mucho más graves que el Daño inmediato. Una descarga eléctrica puede pararte el corazón y no haberte causado más que una ligera quemadura en una mano, la exposición continuada a una determinada fuente radiactiva puede no provocarnos efectos inmediatos pero si notar sus consecuencias un par de meses más tarde.

Los Tipos de Daño Especiales se diferencian básicamente de los Estándar en la importancia del tiempo de exposición, la penalización en el tiempo de recuperación que ello conlleva y efectos concretos aparejados a cada tipología.

Abrasivo

El Daño producido por fuegos, fríos extremos, ácidos, elementos químicos y similares, se denomina a efectos de juego Abrasivo. El Daño englobado en esta categoría tiene la peculiaridad de tener un efecto continuado si no se neutraliza la fuente del Daño.

Cuando el DJ haga uso de esta fuente de Daño deberá especificar tiempo de exposición y si el sujeto del Daño prende o sigue expuesto una vez superado el primer Momento de Acción en el que se ha estado sometido a esta fuente de Daño. El Daño irá incrementando en 1 Nivel de Daño por cada Turno continuado de exposición, pudiendo acarrear la muerte incluso si solo se ha visto afectada una extremidad.

El frió extremo causa también quemaduras y aunque lo englobemos en esta categoría hay que tener en cuenta que los efectos son ligeramente diferentes. A efectos de reglas se trata de igual forma salvo a efectos de descripciones.

Asfixia

La falta de oxígeno provoca la muerte, pero ¿qué pasa cuando el aire que respiramos esta enrarecido, lleva demasiado monóxido de carbono o es impuro por cualquier otro motivo?, en estos casos el Director de Juego debe solucionar la situación de igual forma que para con las Caídas y Aplastamientos, tratar las Asfixia como si fuera otro ataque al Personaje cualquiera. Si el Daño es automático puede tratarse bien como una enfermedad o toxina o bien estableciendo un Daño determinado acumulativo cada cierto tiempo.

Un Personaje no entrenado al respecto podrá mantener la respiración sin realizar ninguna actividad física un máximo de 1 Turno por Nivel de Constitución antes de verse obligado a coger de nuevo aire.

Dependiendo la situación y el tiempo transcurrido es posible, con el equipo adecuado recuperar a alguien que haya sucumbido a la Asfixia, ya sea por ahogamiento, intoxicación, etc.

Eléctrico

Dentro de Daño Eléctrico clasificamos al producido por todo tipo de corrientes eléctricas tanto naturales como artificiales.

La electricidad no solo causa Daño físico sino que también afecta al sistema nervioso del sujeto pudiendo provocar una parada neuromuscular que evite el control del sujeto sobre su propio cuerpo, haciendo de este modo a la persona incapaz de evitar conscientemente la fuente del Daño. Esto se refleja mediante Aturdimiento, normalmente una descarga eléctrica causa tantos niveles de Aturdimiento como Daño haga.

El Personaje expuesto a Daño Eléctrico de forma continuada incrementará el Daño sufrido en un Nivel de Daño por cada Turno completo que se encuentre expuesto a la fuente de dicho daño, pudiendo llegar en caso de Herida Mortal a la ignición espontánea.

Radiaciones

Desde los primeros pasos de los hermanos Curie en el descubrimiento de la radiactividad el ser humano se ha enfrentado a muchos y variados tipos de radiaciones, ya sean los producidos por radiactividad clásica, campos electromagnéticos artificiales y naturales y un largo etc., a efectos de juego trataremos todo este amplio abanico de Daños de igual forma.

El Daño producido por los diferentes tipos de radiaciones es sin duda uno de los más peligrosos a los que se pueden enfrentar los Personajes, no se le ve venir, el elemento causante es de difícil identificación y dependiendo de su intensidad puede atravesar todo tipo de Protecciones.

Los efectos de la exposición a diferentes tipos de radiaciones pueden venir en forma de simples jaquecas, perdida de visión, trastornos físicos de todo tipo (intestinales, respiratorios, neuronales, etc.), modificaciones genéticas causantes de tumores, canceres... El DJ deberá tener muy en cuenta las consecuencias de que los Personajes se vean expuestos a este tipo de Daño ya que los efectos del mismo pueden no notarse salvo de una forma muy sutil hasta varios meses de Tiempo de Juego y un par de sesiones de Tiempo de Partida.

Es significativa esta fuente de Daño ya que en Redención JdR los Personajes pueden verse con relativa facilidad expuestos a radiaciones, ya sean las propias de un viaje espacial, la manipulación de combustible nuclear muy de uso en el s. XXIV, campos electromagnéticos incontrolados, etc.

El tiempo de exposición en estos casos es muy relevante. La variedad de fuentes obliga a que sea el DJ de nuevo el que decida en base a su sentido común y el tipo de radiación al que los Personajes se vean expuestos, sirviendo estas reglas como apunte y ayuda a la hora de decidir efectos y definir escenas.

Como norma general el DJ deberá tener presente cuando se presente la situación el Daño que provoca la radiación en cuestión y la Penetración (únicamente de cara a Protección especializada ya que en caso contrario las diferentes radiaciones atraviesan casi cualquier tipo de Protección). El tiempo de exposición debe de ser tenido en cuenta a la hora de estimar el Daño que va a causar el campo. Una vez tenemos los datos básicos del campo de radiaciones los Daños se tratarán de forma diferente al resto de Heridas. Una Herida Mortal significará que el campo es demasiado intenso y acaba con la vida del Personaje en el acto, pero de Herida Grave para abajo los daños pueden manifestarse a los pocos días, semanas, e incluso algunos meses en las formas anteriormente descritas (el DJ deberá llevar de forma discreta este tipo de Daño y comunicar en un momento dado al Jugador que su Personaje vomita, tiene jaquecas, no orina bien, etc.).

Enfermedades y toxinas

A lo largo del juego los Personajes se podrán enfrentar a todo tipo de enfermedades, algunas inocuas de carácter temporal y otras de fatal desenlace.

Los efectos pueden ser muchos y variados; mantenimiento constante de ciertos Niveles de Aturdimiento y/o Fatiga mientras dure la enfermedad, des-

Tipos de Daño Especiales

Nivel de Herida	Daño Eléctrico	Daño Abrasivo	Daño Radiactivo / Electromagnético
1	Efectos menores; erizamiento del pelo, ligeros espasmos, etc.	Quemaduras de 1er grado. Enrojecimiento de la piel. Entumecimiento de las articulaciones	Dolores de cabeza, jaquecas, leves mareos.
2	Crisis convulsiva provocada por parálisis neuromuscular.	Quemaduras de 2º grado Ampollas. Hipotermia.	Trastornos físicos temporales.
3	Inconsciencia, posibles daños permanentes en el sistema nervioso.	Quemaduras de 3er grado. Escarificación, aspecto carbonizado.	Trastornos físicos permanentes, alteraciones genéticas, malformaciones.
4	Colapso del sistema nervioso, inconsciencia. Posibilidad de paro cardiaco.	Muerte salvo tratamiento médico de urgencia. Congelación. Inconsciencia.	Muerte salvo tratamiento especializado, debilitamiento inmediato, incapacidad de controlar el propio cuerpo.
5	Muerte/Ignición.	Muerte	Muerte inmediata

censo temporal del Nivel de ciertos Atributos, heridas de cualquier tipología constantemente abiertas, etc.

En muchas ocasiones personas expuestas en iguales circunstancias no enferman de la misma forma o incluso algunas se ven afectadas y otras no. Los Personajes en situación de ser contagiados o infectados por algún tipo de enfermedad podrán realizar un Chequeo de Atributo Constitución, para evitar el contagio o la infección (se aplicaran los Niveles de Dificultad y Modificadores de Acción que correspondan).

Para el tratamiento a efectos de juego de enfermedades y toxinas el DJ deberá asignarles el Nivel de Herida y/o efecto que causan, los diferentes tiempos que conllevan y en función de eso tratarlas como cualquier otra Herida normal.

Cada droga, enfermedad, o veneno está definida por su Potencia, tiempo de gestación, duración y efectos. La Potencia nos marca como su propio nombre indica lo que podríamos denominar la fuerza del ataque de la toxina. El Tiempo de gestación representa el tiempo que tarda en hacer efecto. La Duración nos viene definida por Turnos, días, meses, etc., es importante saber la unidad temporal de la droga, enfermedad, veneno, etc., para su tratamiento en el juego.

La ingestión cualquier tipo de droga fuera de un tratamiento médico especializado provoca un aumento en el Nivel de Tensión del Personaje igual a la Potencia de la toxina. Una vez el personaje ingiera la droga o se vea afectado por un veneno, si el aumento de Tensión asociado obliga a realizar un Chequeo de Estabilidad Mental, se aplicara como Modificador de Acción negativo la Potencia de la droga.

Si el Personaje toma, ingiere o es inyectado con varias dosis simultáneas de la misma droga o veneno su Potencia se sumará mediante Suma de Niveles. Esto último no aumentará ni la duración ni los efectos de la droga. Todos los efectos de distintas drogas son acumulativos excepto si dos drogas modifican negativa o positivamente un mismo Atributo o Habilidad, en cuyo caso se escogerá el modificador mayor. (Ejemplo suma de niveles: Nvl 2 (ModA 3) + Nvl 3 (ModA 6) + Nvl 1 (ModA 1) = Nvl 4 (ModA 10)).

Como resumen indicar que existen tres fases principales a seguir cuando se trata con drogas, enfermedades o toxinas:

1. Contagio o infección (imposible de evitar si ocurre mediante inyección o ingestión). Como ya se ha indicado se puede evitar con un Chequeo de Atributo Constitución.
2. Resistencia (ver más adelante).
3. Efectos y curación. Se trata igual que cualquier otra Herida.

Resistencia a toxinas

Un Personaje que desee resistirse activamente a los efectos de una droga, veneno, enfermedad, etc., deberá realizar un Chequeo de Atributo Voluntad/Constitución utilizando como Modificador de Acción negativo la Potencia de la droga. Los Éxitos obtenidos servirán para por un lado retrasar en igual número las unidades de tiempo asociadas el comienzo de los efectos de la droga o veneno, por otro lado también servirá para disminuir en una unidad de tiempo por Éxito obtenido la duración de los efectos (pudiendo llegar a anular los efectos de la droga o enfermedad si fuera posible). El Nivel de Fracaso funciona a la inversa.

Tiempo de actuación

El Tiempo de Actuación indicado en la descripción de cada droga, enfermedad o veneno representa el tiempo que tarda la toxina desde que entra en contacto con el organismo hasta que comienza a hacer efecto (hay drogas o venenos que no tienen por que tener un Tiempo de Actuación definido, se consideran instantáneas, 1 Momento de Acción). Este tiempo puede variar entre distintas calidades de la misma droga, variantes de la misma enfermedad, etc. Existen drogas que retrasan los efectos de otras drogas, venenos, enfermedades, etc.

Efectos secundarios drogas

Los Efectos Secundarios de cada droga pueden variar dependiendo de múltiples variables. Estos Efectos Secundarios aparecen como consecuencia de fallar el Chequeo de Estabilidad Mental asociado a la Resistencia a la droga, son Trastornos y como tales deben tratarse. Los Efectos Secundarios que vienen detallados en la descripción de cada droga se dan siempre, el DJ puede añadir Efectos Secundarios adicionales. Si el Personaje supera con éxito un Chequeo de Delincuencia (con Modificadores de Acción acordes a la situación social del Personaje, posibles contactos, etc.) puede conocer las remesas que hay en el mercado y sus posibles efectos.

Adicción física: el organismo se habitúa a esta sustancia y la necesita. Si el personaje toma más de la diferencia entre su Voluntad y Potencia de la Droga dosis en una semana se habrá hecho adicto y sufrirá los Modificadores de Acción negativos acorde a su Nivel de Trastorno.

Adicción psicológica: todo el mundo quiere sentirse bien y las drogas pueden confundir y engañar dando una falsa sensación de seguridad. Si el Personaje no supera su Chequeo de Resistencia a la Droga con un número de Éxitos igual o superior al número de dosis tomadas en el mes (si son de Potencia 3 o menor) o al doble de dosis (si la droga es de Potencia 4 o mayor) se volverá adicto a la sustancia.

Alteración de la conducta: la droga provoca Trastornos Temporales en la conducta mientras se está bajo sus efectos; depresión, comportamiento desmedidamente eufórico, lagunas mentales, alejamiento de la realidad, sentimiento de invencibilidad, etc.

Alucinaciones: la sustancia provocan ilusiones que afectan a uno o más sentidos y que pueden ser más o menos realistas.

Comportamiento agresivo: la droga provoca una actitud violenta en el sujeto, normalmente es más psicológico que físico y sólo caen en él los predispuestos a la violencia.

Daño neuronal, degeneración nerviosa, degeneración física: la sustancia provoca un daño al cerebro o al sistema nervioso que puede redundar en la reducción temporal o permanente del nivel de un Atributo concreto.

Flashbacks: la sustancia provoca durante meses después del consumo flashbacks de lo sucedido mientras estaba puesto de la droga.

Parada cardiaca: la sustancia provoca una alteración tan grande del organismo que puede provocar que este se colapse.

EFECTOS SECUNDARIOS DROGAS

1D10	DESCRIPCIÓN
1	Adicción física.
2	Adicción psicológica.
3	Alteración de la conducta.
4	Alucinaciones.
5	Comportamiento agresivo.
6	Daño neuronal.
7	Degeneración nerviosa.
8	Degeneración física.
9	Flashbacks.
10	Parada cardiaca.

1d10 = 1d20 / 2

Adicción

En el caso en que el consumo de drogas provoque un Chequeo de Estabilidad Mental, el Fracaso Crítico en este implicará la aparición automática de una adicción a dicha droga (cuando corresponda, si no correspondiese sustituiremos la Adicción por la aparición de un Efecto Secundario). Una adicción no deja de ser un Trastorno y como tal se tratará pudiendo ser una adicción leve, grave, etc. (Si un Personaje tenía un Nivel Objetivo 15 y saca un 20 en su Chequeo, Fracaso Crítico, tendrá una Adición de gravedad correspondiente a 5 Fracasos).

Mientras el Personaje tome la dosis de droga adecuada en el tiempo adecuado no pasará nada, en caso que no lo haga, se aplicarán los Modificadores de Acción asociados a la gravedad de su Trastorno y perderá temporalmente un punto de Voluntad.

Es el DJ el encargado de decidir exactamente el tiempo y cantidad necesaria de las dosis a las que está enganchado el Personaje, pero como ejemplo un Trastorno Leve podría ser una vez al mes y un Trastorno Muy Grave/Mortal varias veces al día.

Ejemplo de enfermedad

Un Personaje No Jugador aquejado de una extraña gripe muy contagiosa entra en contacto con un Personaje Jugador, el Director de Juego considera que las circunstancias justifican el contagio.

La gripe es muy virulenta, tiene una Potencia 5, su tiempo de incubación es de tan solo 8 horas, transcurrido ese tiempo provoca fuertes vómitos y dolores intestinales (dos Heridas Ligeras) y fatiga (cinco niveles de Aturdimiento permanentes mientras dure la gripe), se estima que transcurridas cuarenta y ocho horas la gripe desaparece por si sola.

PNJ y PJ han compartido una mascarilla de oxígeno, con lo que el Director de Juego considera que las posibilidades de no contagiarse se vean penalizadas con un Muy Difícil -6, al que tendremos que añadir la Potencia de la Enfermedad. El Personaje tiene Constitución 7, con lo que su Chequeo de Atributo Constitución tiene un Nivel de Chequeo de 14, si aplicamos el Modificador asociado -6, tenemos un Nivel Objetivo de 8, este Nivel Objetivo 8 se ve aún más reducido por la Potencia de la enfermedad (5), para un Nivel Objetivo final de 3.

El PJ falla el Chequeo de Atributo que le permitiría evitar el contagio.

El PJ intenta ignorar los efectos de la gripe y realiza un nuevo Chequeo de Atributo, esta vez Constitución/Voluntad (Voluntad 6). Se había indicado que el PJ tenía Constitución 7, más Voluntad 6 nos da un Nivel de Chequeo 13, si restamos la Potencia de la de la enfermedad (que vuelve a actuar como Modificador de Acción negativo) nos da un Nivel de Chequeo de 8. El Personaje consigue sacar un 5, lo que equivale a 3 Éxitos, que retrasan en 3 horas la aparición de los efectos de la gripe y reduce a 45 horas el tiempo máximo de convalecencia (el número de Éxitos retrasa la aparición de la enfermedad y reduce su duración en el número de unidades de tiempo relacionadas).

Si hubiera sido un veneno que no hubiese sido directamente ingerido o inyectado en vena (por un mordisco, o el roce de un objeto envenenado), también se permite un Chequeo de Atributo Constitución (con los Modificadores de Acción adecuados) para ver si el veneno afecta o no al Personaje.

HERIDAS

Las Heridas son la manifestación en las reglas del Daño sufrido por los Personajes a lo largo del Juego, los Jugadores deberán llevar en sus hojas un exacto reflejo de las Heridas sufridas así como de sus consecuencias.

Cada Nivel de Herida nos muestra los efectos del Daño recibido (en Modificadores de Acción y Modificadores de Reacción). Es el DJ el encargado de decidir qué supone y cómo se manifiesta la cantidad de Daño recibida por cada Personaje en función de cómo se este desarrollando la acción. En general y para no caer en un tratamiento excesivamente complejo de los Niveles de Herida baste hacer una descripción superficial a efectos de mantener una adecuada dosis de drama y seguir jugando aplicando los Modificadores de Acción asociados al Nivel de Herida correspondiente.

El daño recibido lo encajaríamos en uno de los intervalos; para un Personaje con Atributo de Constitución 7, una Herida Leve sería con daño recibido comprendido entre 14 y 27, ya que Herida Leve es 7*2 (14), Herida Moderada es 7*4 (28) y para sufrir un determinado Nivel de Herida el Daño tiene que ser igual o mayor.

Las Heridas no van aumentando a no ser que se apliquen las reglas de Hemorragia. El Personaje de antes (Atributo de Constitución 7) con una Herida Moderada (de 35 de daño, por ejemplo), que reciba de pronto 56 de daño, tendría dos Heridas. Una Herida Moderada y una Herida Grave. Los Modificadores de Acción a aplicar serían -3 y -10 respectivamente, hay que señalar, que si el Personaje recibiese nuevo castigo, por ejemplo dos Heridas Graves adicionales, estas conllevarían la muerte del Personaje al convertirse en una Herida Mortal.

Los puntos de daño exactos recibidos solo nos sirven si aplicamos la regla de Hemorragia. En la Hoja de Personaje pues solo hace falta apuntar la Herida recibida, su localización y el Modificador de Acción asociado, (Herida Leve 15 brazo derecho (-1), Herida Seria 37 pierna derecha (-5), Herida Seria 42 tronco (-5), etc.).

La acumulación de Modificadores de Acción proveniente de Daño provoca perdida de Consciencia o muerte (ver más adelante).

Tipos de Heridas

Herida Leve

Es el nivel mínimo de Herida. Cualquier cantidad de Daño recibida que no alcance esta calificación será ignorada, significando arañazos o contusiones

sin importancia. Son ejemplos de Herida Leve: cortes poco profundos, una pequeña hemorragia nasal, rotura de un dedo, etc.

Herida Moderada

Una Herida Moderada es aquella que ya requiere de tratamiento inmediato. Ejemplos: fractura de una extremidad, amputación de uno o varios dedos, cortes acompañados de hemorragias de importancia, etc.

Herida Seria

La Herida Seria es aquella que afecta de importancia al sujeto. Ejemplos: daño en un órgano no vital, fractura múltiple de una extremidad, amputación de una mano, un pie, etc.

Herida Grave

Esta herida representa el daño más serio que se puede recibir sin llegar a ser letal. Ejemplos de Heridas Graves: incapacitación de una extremidad, daño en un órgano vital, daños en columna vertebral, etc. La mayor parte de las Heridas Graves requerirán de tratamiento para no convertirse en Heridas Mortales. Hay que tener en cuenta que para la amputación de un miembro no se contemplan las reglas de Hemorragia normales debido a la gran superficie afectada y que una amputación es una Herida Mortal con localización en una extremidad.

Herida Mortal

Este Nivel de Herida representa en casi la totalidad de los casos la muerte automática sin que pueda hacerse nada por evitarla. Ejemplos de Herida Mortal: amputación de la cabeza, paro violento del corazón, etc. También es ejemplo de Herida Mortal la amputación de una extremidad, con la consiguiente Hemorragia, que seguramente acabará con la vida del Personaje en escasos segundos. En casos que el DJ lo considere apropiado por la trama a seguir o por la especial naturaleza del Daño recibido, podrá decidir sustituir la muerte por la entrada en un coma profundo u otro estado que acarree la incapacidad total del Personaje por un largo periodo de tiempo. Este último apunte deberá ser ampliamente justificado y no ser utilizado con abuso.

Evolución de las Heridas

Si un Personaje herido sigue recibiendo nuevo castigo sin haber recibido el tratamiento adecuado, estas nuevas heridas irán agravando la seriedad del Daño recibido pudiendo acarrear la muerte sin necesidad de haber recibido una Herida Mortal. La evolución de las Heridas se refleja en la tabla e indica la cantidad de heridas de cada tipo que suponen una Herida Mortal. Los Niveles de Dificultad indicados para cada Nivel de Herida son acumulativos.

A partir de Heridas Moderadas de tipo de daño Cortante o Penetrante en adelante van acompañadas de hemorragias, con lo que el Personaje afectado por ellas recibirá por cada Periodo que permanezca sin atención médica un Nivel de Daño equivalente al Nivel de Herida que causó la hemorragia. Una vez se acumule el Nivel de Daño equivalente a la herida en cuestión, se generará una nueva Herida de igual gravedad por pérdida de sangre. Las Heridas Contundentes sufrirán Hemorragias a partir de Heridas Serias. Las Hemorragias no causan Heridas adicionales sino que evolucionan la Herida hacia el nivel superior.

Localización de Heridas

La localización del Daño implica que los efectos de las Heridas sobre el Personaje puedan dar lugar a diferentes interpretaciones.

En el caso de Heridas Mortales, el DJ puede considerar a su discreción dos posibilidades en función del modo y forma del Daño recibido.

Una primera opción nos mostraría que el Daño producido ha tocado componentes vitales del miembro en cuestión, dejando inutilizada esa extremidad (por ejemplo daño masivo en una rodilla, en la cadera, un hombro, etc.), con lo que el Personaje perdería para siempre el uso de esa extremidad quedándole tan solo la posibilidad de una prótesis. La otra opción sería que pese a tocar una extremidad que suponemos no vital para la supervivencia, de alguna forma ese Daño produce la muerte (Heridas acompañadas de una hemorragia muy intensa, amputaciones traumáticas, malas caídas, etc.). La segunda opción es evidente en el caso de armas de gran calibre o gran capacidad de destrucción.

Si la opción escogida no acarrea la muerte, debería implicar al menos inconsciencia producida por el traumatismo, inhabilitación total de acarrear

Heridas

Nvl	Descripción Nivel	Nivel de Daño		Nivel de Dificultad	Evolución de las Heridas
		Mínimo	Máximo		
		1	19		
1	Leve	2	20	1	
		3	39		
2	Moderada	4	40	3	
		5	59		
3	Seria	6	60	6	Equivalente Modificador de Acción Asociado
		7	79		
4	Grave	8	80	10	
		9	99		
5	Mortal / Muy Grave	10	100	15	
N				ΣN	

Determinados GENs y determinados animales y criaturas pueden llegar a disponer de máximos superiores.

Nvl: Nivel, nos indica el Nivel de la Herida a efectos de cálculos de juego, las Hemorragias, por ejemplo, funcionan en base a este Nivel.

Nivel de Dificultad nos indica el Modificador de Acción asociado a cada Herida, son acumulativos. También representa el Modificador de Reacción asociado a cada Nivel de Herida.

Evolución de las Heridas, nos muestra la equivalencia de Heridas de cada tipo a una Herida Mortal. Si recibimos, por ejemplo, 1 Herida Grave y 1 Herida Seria (equivalente a Modificador de Acción -16), los efectos serían los de una Herida Mortal. Para hacer la equivalencia entre los diferentes tipos de Herida se hace mediante la suma del Modificador de Acción asociado.

cualquier tipo de actividad hasta atención médica adecuada, etc., en cualquier caso el Personaje deberá quedar fuera de juego.

En el caso que la Herida no sea Mortal, no haya hemorragia y el Daño esté estabilizado, el Modificador de Acción asociado podría estar solamente ceñido a las acciones que emprendamos relacionadas con la localización dañada. (Ej.: un Personaje con la pierna herida puede manejar perfectamente el teclado de un ordenador siempre y cuando el dolor o la pérdida de sangre estén controlados). Se aplica a todas las localizaciones excepto a la cabeza.

Heridas y Disparos Apuntados

Por propia definición un Disparo Apuntado, independientemente del Nivel de Éxito que obtenga causará un Daño acorde a la intención del Personaje que lleva a cabo la acción, salvo Fracaso Crítico en contrario. En estos casos, tanto DJ como Jugador deberán ser coherentes con la forma y el modo en que se ha llevado a cabo la acción. Un disparo apuntado que acarree la muerte inmediata, como por ejemplo a la cabeza, siempre dependerá del Nivel de Éxito para causar una Herida Mortal. En extremo opuesto un disparo apuntado a una mano que sostiene un arma utilizando una piedra no debería causar más que una Herida Grave en esa misma mano en caso de acierto. Parece obvio que todo dependerá del tipo de arma y la situación específica, pero son situaciones en las que DJ y Jugadores deberán dejar primar el sentido común por encima de las reglas.

Ejemplo:

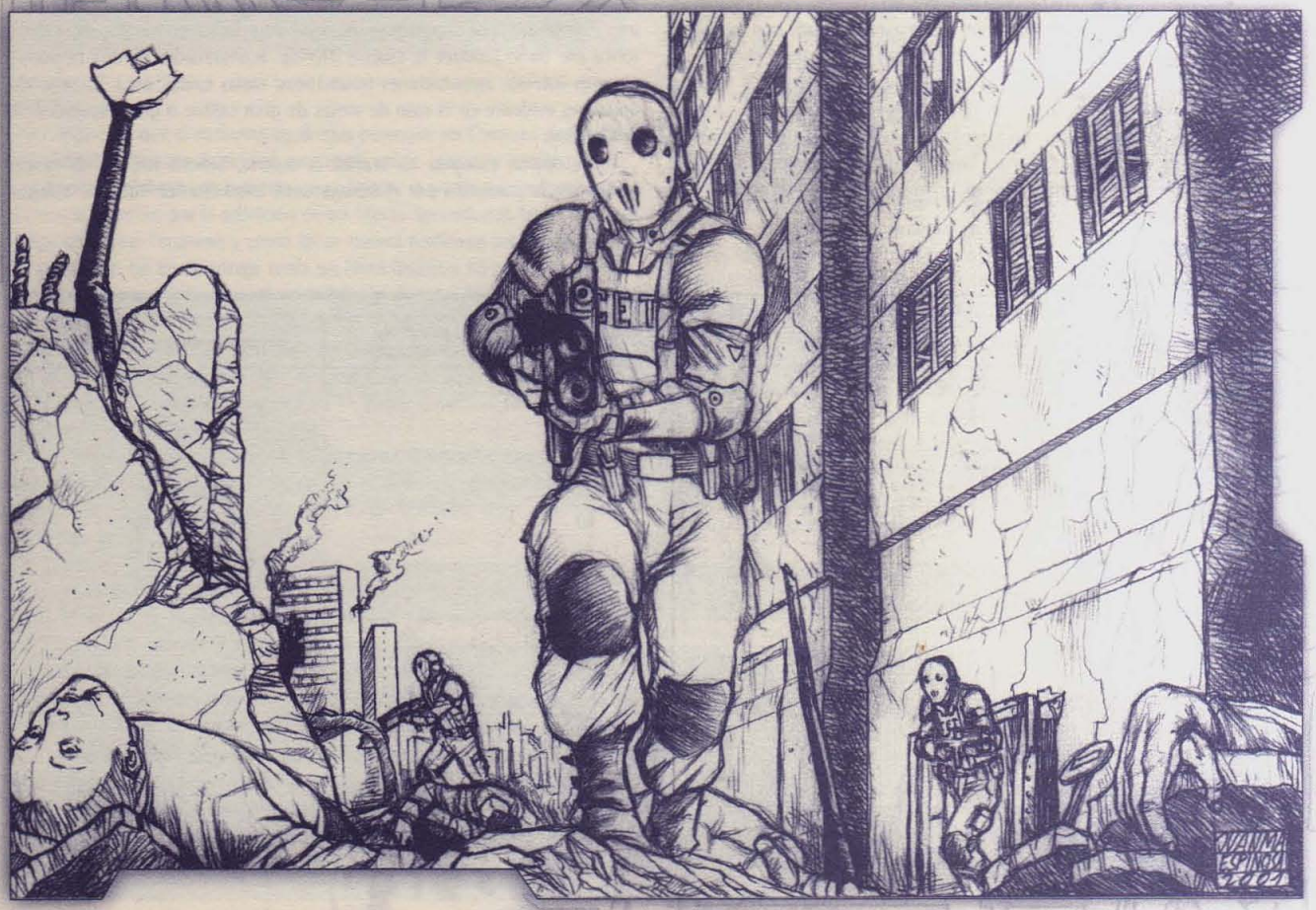
Tenemos un Personaje con Constitución 8; una Herida Leve será cuando reciba de entre 16 a 31 puntos de Daño (8*2=16), una Herida Moderada cuando reciba de 32 a 47 (8*4=32) puntos de Daño, una Herida Seria cuando reciba de 48 a 63 (8*6=48) puntos de Daño, una Herida Grave cuando reciba de 64 a 79 (8*8=64) puntos de Daño y una Herida Mortal cuando reciba 80 o más puntos de Daño.

Pongamos el caso de una Herida Mortal, ¿cómo diferenciamos si provoca la muerte o no la provoca?. Si la Herida Mortal tiene lugar en la pierna y es producto de un corte limpio de la pierna por un objeto extremadamente afilado, seguramente el Personaje muera por el traumatismo y por la enorme perdida de sangre que provocaría semejante herida, no porque lo digan las reglas, si no por un poco de sentido común. Si en ese mismo caso de Herida Mortal el origen del daño fuese el disparo de una pistola, el resultado podría significar la incapacidad permanente de esa pierna, si hubiese sido en vez de una pistola una ametralladora pesada de gran calibre volveríamos al caso del objeto afilado, etc.

Aturdimiento

El Aturdimiento (At) es un estado de incapacidad temporal producido por acumulación de todo tipo de Heridas, fatiga, e incluso en algunas ocasiones drogas. El Aturdimiento es una forma de reflejar en el juego el embotamiento mental al que pueden verse sometidos los Personajes por acumulación de fatiga, estrés, daño físico, etc.

Si se alcanzan diez niveles de Aturdimiento, el Personaje deberá superar un Chequeo de Consciencia para evitar perder el conocimiento. Por cada Nivel extra de Aturdimiento que supere los diez niveles, el PJ deberá realizar



dicho Chequeo de Consciencia aplicando como Modificador de Acción negativo cada Nivel extra de Aturdimiento. Si el Personaje supera los 10 Niveles de Aturdimiento y permanece consciente lo hará en un estado parecido a la embriaguez (con los Modificadores de Acción negativos señalados) en el que tendrá nublada la visión, sentirá un gran cansancio, etc., si sufre nuevos niveles de Aturdimiento tendrá que realizar nuevos Chequeos de Consciencia de la forma explicada.

Por cada dos niveles de Aturdimiento, el Personaje sufre un penalizador de -1 Modificador de Acción y Reacción.

Aturdimiento por daño físico

Durante el Juego, por cada Nivel de Herida que sufra el Personaje, sufrirá también un Nivel de Aturdimiento.

Cuando el Aturdimiento provenga de daño físico podemos reponernos inmediatamente tras el impacto si disponemos de unos segundos para ello y así centrarnos de nuevo en la acción. Un Jugador podrá intentar sobreponerse del Aturdimiento proveniente de impactos y golpes haciendo un Chequeo de Consciencia. El Nivel de Éxitos obtenidos indicará el Nivel de Aturdimiento eliminado. Se aplicaran los Modificadores de Acción que correspondan (los niveles de Aturdimiento actúan como Modificadores de Acción negativos). Si se falla el Chequeo se podrá intentar realizarlo de nuevo aplicando las reglas de Acción Repetida. En caso de no haber conseguido evitar el Aturdimiento mediante el Chequeo de Consciencia, el tiempo base para eliminar cada nivel de Aturdimiento es de diez turnos en completo reposo. Como ejemplo de este punto podríamos tomar el caso de un combate de boxeo en el que vemos como pese al castigo recibido muchas veces los combatientes logran reponerse y proseguir el combate.

Aturdimiento por fatiga

En caso de fatiga por cansancio físico, hambre o sed, el Director de Juego deberá decidir los niveles de Aturdimiento que de la situación se derivan, en el caso de hambre o sed, pueden ir incluso acompañados de niveles de heridas.

La carga continuada de exceso de peso deberá provocarnos niveles de Aturdimiento por fatiga, queda a discreción del Director de Juego penalizar a los Personajes que abusen de su capacidad de carga.

Duración

El Aturdimiento por norma general se disipa con el tiempo y no produce efectos permanentes en el Personaje.

La duración de un estado de Aturdimiento viene marcada por el origen del mismo. Un Aturdimiento proveniente de un estado de fatiga física se disipará cuando nos hayamos repuesto adecuadamente de la misma, un Aturdimiento proveniente de los efectos de una droga igualmente dependerá de su neutralización (incluso hay algunas drogas que eliminan el Aturdimiento), etc.

Consciencia

Hay Heridas que por su naturaleza y la especial intensidad con la que se producen provocan la inconsciencia o pérdida del conocimiento. Hay varias maneras de que un Personaje pierda el conocimiento; acumulación de Aturdimiento, shock traumático, drogas, etc. La Consciencia en el juego nos sirve para reflejar aquellos momentos en los que el Personaje sufre un desvanecimiento o pierde el conocimiento.

El Chequeo de Consciencia se realiza utilizando como Nivel de Chequeo la suma entre el valor del Atributo Voluntad y el de su Atributo Percepción (valores temporales). Se aplicaran los Niveles de Dificultad y Modificadores de Acción apropiados (Ej.: Personaje bajo los efectos del alcohol, uso de algún tipo de droga, Nivel de Herida, etc.).

Entendemos que un Chequeo de Consciencia es la lucha interna que realiza el individuo para mantener el control de si mismo y la mente clara frente a las diferentes formas de castigo físico. El tiempo necesario para poder llevar a cabo un Chequeo de Consciencia con éxito es de 2 Momentos de Acción por cada Nivel de Herida relacionado. Si el Personaje es interrumpido con nuevo castigo físico se aplicará como Modificador de Acción negativo el número de Momentos de Acción restantes. En caso de no estar implicado ningún Nivel de Herida serán necesarios 4 MA.

Shock Traumático

Los Shocks Traumáticos ocurren por dos motivos, ambos asociados al padecimiento de un dolor en extremo intenso.

Cuando un Personaje recibe la mitad de Daño o más de lo que posibilita su Nivel de Daño, el Jugador debe superar un Chequeo de Consciencia para poder mantener activo a su Personaje.

El Personaje permanecerá inconsciente un tiempo que será por norma general igual a diez turnos por Nivel de Fracaso. Tras lo que podrá realizar otro Chequeo de Consciencia.

El Shock traumático originado de esta forma solo debería utilizarse cuando lo imponga la propia situación y una correcta interpretación de forma que no quite dinamismo y épica al juego.

Como segundo motivo tenemos el Shock Traumático originado por un exceso de acumulación de Modificadores de Acción negativos. Cuando un Personaje soporta 15 o más Modificadores de Acción negativos, el Personaje deberá superar un Chequeo de Consciencia. El Personaje no podrá recuperarse hasta recibir un tratamiento médico adecuado.

Acumulación de Aturdimiento

Como ya se mencionó cuando se explicaba el Aturdimiento en el juego, la adquisición de Niveles de Aturdimiento es una de las formas más corriente de que un Personaje quede inconsciente. Por cada Nivel extra de Aturdimiento que supere los diez niveles, el PJ deberá realizar un Chequeo de Consciencia aplicando como Modificador de Acción negativo cada Nivel extra que posea de Aturdimiento.

Casos Especiales

En los casos que la especial naturaleza de la Herida así lo imponga (Ej.: daño eléctrico) el Chequeo de Consciencia es obligatorio. Algunas drogas también pueden provocar un Chequeo de Consciencia.

El tiempo que el Personaje permanecerá inconsciente dependerá de la droga en cuestión y de la atención médica especializada que pueda recibir.

Si el DJ lo considera apropiado permitirá un nuevo Chequeo de Consciencia para comprobar si el Personaje recobra el conocimiento.

Estado Físico, Interpretación y Reglas

Las Heridas, sus tipologías, el Aturdimiento, la Consciencia, sirven básicamente en un Juego de Rol para mantener al Jugador atado a la realidad de su Personaje, que sepa que tiene que mantener los pies en el suelo y que pese a que estemos interpretando una ficción no todo es posible. El Director de Juego y Jugadores deben coger lo que les sirva y lo que no apartarlo. Las reglas deben dar la suficiente información para poder resolver todo tipo de situaciones, pero no todo tipo de situaciones deben ser resueltas mediante las reglas.

Cuando se habla, por ejemplo, de Tipo de Daño, se hace principalmente para resolver situaciones concretas en que ello sea relevante, no para llevar un registro sistemático de las Heridas que vayamos sufriendo. Todos los Tipos de Herida se trasforman en Modificadores de Acción negativos, ir más allá sirve para personalizar más ciertas escenas y situaciones, para ayudar en su

interpretación. Como ya se ha dicho en repetidas ocasiones, esto queda a la elección de Director de Juego y Jugadores, la clave en el juego radica en la fluidez y la correcta interpretación, el Estado Físico no es una excepción.

Estabilidad Mental

La Estabilidad Mental es la Característica que nos muestra la capacidad de autocontrol y superación del Personaje ante diferentes situaciones de riesgo o choque emocional, ya sea ante el daño físico, la visión de algo completamente contrario a nuestra razón o principios, etc.

En general es una medida de lo frío que podemos ser, de lo impasible y templado que podemos reaccionar ante los acontecimientos (esto no quiere decir que seamos insensibles ante las circunstancias, sino que somos capaces de controlar mejor o peor nuestros sentimientos y con ellos nuestras reacciones).

Antes de empezar con las reglas de Estabilidad Mental, destacar de nuevo, que estas reglas no son para llevar un control exhaustivo de las situaciones de estrés que vayan atravesando los Personajes, si no por medio del sentido común dar los instrumentos necesarios a los Jugadores para delimitar mediante reglas los posibles efectos de la tensión y el estrés acumulados, y así permitir al Director de Juego la manifestación de dicha tensión y estrés en el Juego cuando considere que los Personajes están teniendo 'demasiado'.

Nivel de Tensión

Para el correcto control de nuestra Estabilidad Mental hay que llevar un control de las situaciones de tensión que vamos acumulando, tensión que antes o después acabará mostrándose de algún modo, puede que fluya suavemente, sin consecuencias, y puede que, contrariamente, provoque todo tipo de Trastornos.

Estas situaciones de tensión o estrés las agrupamos en una tabla de diez casillas denominada Nivel de Tensión (ver Hoja de Personaje). Cada vez que algo provoque a nuestra Estabilidad Mental iremos tachando las casillas correspondientes, una vez hayamos tachado todas las casillas, realizaremos un Chequeo de Estabilidad Mental para ver qué es lo que ocurre.

El Nivel de Tensión refleja la cantidad de Estrés que podemos acumular sin sufrir las consecuencias del mismo. Existen drogas que bajan el Nivel de Tensión, pero este nunca podrá ser negativo. La duración de la Tensión en un Personaje la delimita el Director de Juego, pero normalmente dura hasta que el propio Personaje tenga tiempo de recuperarse de los eventos vividos. Los diferentes niveles de Tensión se eliminan con el reposo adecuado, por norma general una hora de reposo completo por cada Nivel de Tensión.

La Tensión se puede también eliminar de forma similar a la que se indica más adelante para los Trastornos. El Personaje puede intentar concentrarse en eliminar esos niveles de Tensión antes de que transcurra el tiempo de duración normal asociado al Nivel de Tensión, o aquel que estime el Director de Juego. Supone por norma general una inversión en Periodos equivalente a la mitad del Nivel de Tensión. Transcurrido este tiempo el Personaje podrá realizar un Chequeo de Estabilidad Mental para superar el efecto adverso.

Los niveles de Tensión no generan por si solos Modificadores de Acción asociados, deberán degenerar en un Trastorno para que conlleven penalización.

Chequeo EM

Una vez el Nivel de Tensión ha llegado o superado los 10 Niveles debe hacerse un Chequeo de Estabilidad Mental.

Cada punto de Tensión que supere los 10 Niveles actuará como Modificador de Acción negativo para nuestro Chequeo de Acción. Si superamos con éxito el Chequeo los Niveles de Tensión desaparecen y el estrés se ha disipado sin mayores consecuencias (las casillas de Tensión vuelven a cero). Si fallamos quiere decir que la mente del Personaje no ha podido asimilar todo lo que

Ejemplos de Modificadores al Nivel de Tensión

Descripción	Ejemplo	Modificador
Contemplar escena dantesca.	Escena con multitud de cuerpos mutilados y entrelazados de forma artificial en formas imposibles.	10
Contemplar escena grotesca.	Una violación, una escena de violencia inusitada, ver los restos en descomposición de un conocido.	8
Sorpresa Espantosa.	Abrir una cesta y encontrarse una cabeza humana seccionada, presenciar la muerte de un ser querido.	6
Sorpresa desagradable.	Sustos, hallazgos inesperados, encuentros extraños, ..., todo ello, aunque de forma suave, contribuye a subir nuestro Nivel de Tensión. Ej.: una emboscada, un accidente, etc.	2
Contemplar escena que atente gravemente contra los propios principios o creencias.	Cuando vemos y estamos presentes en un acto que choca frontalmente contra nuestras más firmes convicciones morales nuestra EM se ve resentida. Ej.: Ver un acto de canibalismo, contemplar un asesinato ritual en televisión, etc.	3
Situación Tensa.	Nave averiada a la deriva con equipo de rescate a punto de llegar y soporte vital suficiente para aguantar justo el tiempo necesario.	4
Situación Límite.	Dependiendo de la acción que tomemos y en el tiempo que la llevemos a cabo peligrarán vidas, ya sea la propia o vidas ajenas.	6

Hay que tener en cuenta que la definición de escena dantesca o grotesca variará de Personaje en Personaje, dependiendo de su profesión, personalidad, pasadas experiencias, etc. (Ej.: la visión de docenas de cuerpos carbonizados no será lo mismo para un bombero con treinta años de servicio que para un niño de doce años).

Ejemplo: Entramos en la sala de mando de una nave y la tripulación se encuentra brutalmente asesinada y la nave en rumbo de colisión contra una boya espacial. Tendré una escena grotesca sumada a una situación límite con lo que tendremos 14 Niveles de Tensión. Será necesario Un Chequeo de Estabilidad Mental con un Modificador de Acción -4.

EL Modificador representa los Niveles de Tensión que tenemos que anotar en nuestra Hoja de Personaje tras vernos envueltos en la correspondiente escena.

Ejemplos ModA a los Chequeos de Estabilidad Mental

Positivos

Descripción	Ejemplos	ModA
Bajo los efectos de determinadas drogas	Multitud de sustancias pueden provocar una inmunidad total o parcial ante situaciones que desafíen nuestra EM, alcohol (cuyo ModA dependerá del nivel de intoxicación), tranquilizantes, drogas específicas, etc.	VA
Acción realizada como último recurso (vida o muerte)	Las consecuencias de aquella acción realizada de cuyo resultado dependía nuestra propia vida son siempre atenuadas por el convencimiento de que nuestra supervivencia dependía de ello.	+2
Acción Honorable	Cuando realizamos acciones que implican ir más allá del deber o actos completamente desinteresados y por el bien ajeno las consecuencias sobre nuestra EM se pueden ver aliviadas.	+4
Cumpliendo ordenes	En el momento que realizamos una acción por la orden de quien tiene autoridad sobre nosotros nuestro sentido de la responsabilidad se encuentra limitado.	+2
Haber sido avisado de lo que se va a contemplar	Nunca es lo mismo ver que oír, pero escuchar de otro lo que vamos a contemplar siempre ayuda a superar cualquier trauma	+3

Negativos

Descripción	Ejemplos	ModA
Heridos	Personajes heridos que se vean obligados a realizar un Chequeo de EM tendrán como ModA negativo el asociado a la herida o heridas sufridas.	VA
Bajo los efectos de determinadas drogas	Ciertas drogas pueden acentuar los efectos de cualquier escena traumática que podamos presentar. El ModA dependerá de la sustancia en cuestión.	VA
Actuar contra los propios principios	Renegar de nuestras más firmes creencias siempre provoca de forma negativa a nuestra reacción	-4
Ser torturado	Depende del daño recibido.	VA
Ver torturar	ModA asociado a 1 Nivel menos de las heridas causadas a la víctima.	-2

VA: Variable.

Los Chequeos de EM pueden surgir generalmente como consecuencia de acciones propias o como visión o comprensión de algo que se nos presenta. Dependiendo de la causa que provoque el Chequeo de EM, se aplicara o no el ModA relacionado.

está ocurriendo y se provoca una ruptura. Esa ruptura se manifiesta en un descenso de la Estabilidad Mental en un punto, este descenso es a efectos prácticos el nuevo Nivel de Estabilidad Mental, sin embargo, el punto perdido es recuperable mediante tratamiento especializado.

El Nivel de Fracaso de un Chequeo de Estabilidad Mental nos muestra lo grave que ha podido llegar a ser el choque emocional y cuanto nos puede afectar.

En principio, hay dos tipos de efectos ante el fracaso en un Chequeo de Estabilidad Mental; Temporales y Permanentes.

Como norma general solo se realizan Chequeos de EM cuando la Tensión alcanza Nivel 10, sin embargo, si el DJ lo considera apropiado, puede decidir que se realice un Chequeo de Estabilidad Mental de forma directa para cualquier tema relacionado con la Característica que él considere oportuno.

Al Chequeo de Estabilidad Mental se aplicarán los modificadores correspondientes bien a la acción que provocó el Chequeo (el que causón el exceso de Tensión), bien, si el DJ lo considera conveniente, los modificadores correspondientes a la última Escena en la que se haya visto envuelto el Personaje.

La Tensión acumulada permanecerá apuntada en la Hoja de Personaje hasta que el PJ se reponga adecuadamente, el Personaje podrá ir eliminando un punto de Tensión por cada hora de sueño completa que disfrute sin interrupción. También existen determinadas drogas relajantes que pueden acelerar este proceso.

Cuando realizamos con éxito un Chequeo de Estabilidad Mental provocado por la Tensión, el Chequeo con éxito independientemente del número de éxitos obtenidos vuelve a poner a cero nuestro Nivel de Tensión.

Trastornos

Cuando un Personaje falla el Chequeo de Estabilidad Mental, a parte de bajar temporalmente un punto en su Nivel de Estabilidad Mental sufrirá algún tipo de Trastorno. Los trastornos, a efectos de Juego se dividen en Temporales y Permanentes, aunque bien es cierto que los Permanentes pueden convertirse en Temporales y a la inversa, dependiendo de las circunstancias.

Los Trastornos pueden manifestarse de muy diferentes maneras. Cada Trastorno en si mismo puede manifestarse muy levemente o con una gran intensidad, todo dependerá del Nivel de Fracaso del Chequeo de Estabilidad Mental.

No se pretende en estas reglas, al igual que se trató en el apartado de Heridas, hacer un compendio de todos los Trastornos posibles y sus efectos, sino exponer una muestra en la que el DJ pueda basarse, utilizar como guía e intentar agilizar en la medida de lo posible el desarrollo del Juego. Se citan algunos ejemplos pero alentamos al DJ a que busque los suyos propios y expanda los aquí presentados.

Hay varios componentes a la hora de aplicar en el Juego los diferentes Trastornos que puedan ocurrir; la duración, la equivalencia de la manifestación de cara a Modificadores de Acción negativos, el efecto concreto aparejado (Ej.: en caso de parálisis no poder moverse) y la manifestación visual de cara a la interpretación (gritar, llorar, realizar aspavientos, etc.).

Para el cálculo de los diferentes efectos que provoca cada Trastorno se han clasificado los mismos como Leve, Moderado, Serio, Grave y Muy Grave (con idénticas consecuencias que los Niveles de Herida con igual descripción causan en Modificadores de Acción negativos).

La duración viene determinada en muchos casos por la gravedad del propio Trastorno y en otros muchos la duración dependerá del tratamiento especializado recibido.

Se recomienda que por norma general el Miedo sea el Trastorno principal en manifestarse y solo recurrir a Trastornos más serios en circunstancias concretas.

Manifestación

Muchos Trastornos y sus manifestaciones solo aparecen en determinadas circunstancias, ejemplos de esto son las diferentes fobias.

Un ejemplo de Trastorno sería la Adición a determinada droga tratada anteriormente. Es importante señalar como en este Trastorno determinado se puede producir una perdida niveles en el Atributo Voluntad, si el DJ lo considera apropiado y coherente al transcurso de la historia puede introducir sus propios efectos a los Personajes afectados por diferentes Trastornos.

La manifestación visual de cara a la interpretación, y entendamos por esto lo que suponemos que ocurriría en el mundo real al Personaje, idealmente debería estar asociada con aquello que provocó el Chequeo de Estabilidad Mental y la personalidad del Personaje afectado (Ej.: un Chequeo de EM provocado por una catástrofe aérea seguramente podría provocar una fobia a volar a una persona normal, pero quizá a un piloto experimentado le provocaría una gran depresión...). El DJ deberá decidir que efecto concreto ocurre, siempre teniendo muy en cuenta las consecuencias que de ello derivan, si la diferencia entre un efecto u otro es la muerte del Personaje y la justificación de uno u otro efecto no es claro, debería escogerse otro efecto o en último caso dejar que decida el azar de los dados.

TRASTORNOS

TEMPORALES	PERMANENTES
Desvanecimiento.	Compulsiones.
Enajenación.	Episodios depresivos.
Histeria.	Episodios maniacos.
Huida.	Esquizofrenia.
Nerviosismo.	Fobias.
Parálisis	Psicopatías, sociopatías.
MIEDO	

Trastornos Temporales

Bajo el nombre de Trastornos Temporales (TTs) englobamos todas aquellas reacciones que sin llegar a afectar seriamente al sujeto si que le provocan ciertas conductas anormales las cuales son ajenas a su control y escapan a su voluntad. Nervios incontrolados, histeria, pequeñas enajenaciones, etc., junto a los resultados que provoquen (desmayos, infartos, convulsiones de mayor o menor intensidad,...) son algunos de los efectos que pueden tener estos Trastornos Temporales.

Desvanecimiento: El Personaje pierde el conocimiento como mecanismo de defensa ante el horror, la pérdida es inmediata y el Personaje caerá al suelo tal y como se encuentre.

Enajenación: El Personaje actúa completamente fuera de si, golpeará lo que se encuentre a mano (incluidos otros Personajes), gritará incoherencias, agitará y se moverá compulsivamente, etc.

Histeria: El Personaje llora, grita, se acurruca sobre si mismo, cierra los ojos y se cubre la cabeza sin querer ver nada, ignora cualquier tipo de acercamiento, etc. No acarrea comportamientos violentos.

Huida: Este Trastorno provocará que el Personaje huya de la escena que ha provocado el Chequeo de Estabilidad Mental incapaz de controlar este impulso, se alejará todo lo posible y hará cualquier cosa por conseguirlo (dependiendo el nivel del Trasfondo podrá utilizar la violencia en mayor o menor medida).

Nerviosismo: Mediante el Trastorno Nerviosismo el Personaje permanece tembloroso, con grandes dificultades para concentrarse, cualquier acción que emprenda lo hará con dificultades y presa de una clara alteración.

Parálisis: El Personaje afectado no podrá moverse, permanecerá completamente quieto presa de un incontrolable temor. La Parálisis aquí tratada es un estado mental y aunque físicamente no haya sufrido daño alguno no será posible moverle salvo que sea arrastras, para lo cual no pondrá impedimento pero tampoco colaborará.

Trastornos Permanentes

Cuando el Personaje se ha enfrentado a algo que desafía completamente su razón y su capacidad de asimilamiento se produce una ruptura con la realidad, esta ruptura se manifiesta con diversos desordenes de carácter permanente e incluso podría llegar a producirse una parada cardiaca. Las manifestaciónes de estos desordenes pueden ser muy variadas; esquizofrenia, fobias, compulsiones, psicopatías y sociopatías, episodios depresivos, episodios maniacos, etc.

Compulsiones: Las Compulsiones suelen consistir en dejarse llevar por ciertos impulsos que se nos antojan irresistibles, o en ejecutar de forma continua y repetida ciertos actos que pueden sernos fastidiosos. Ejemplos: Incontinencia (ganas constantes de ir al servicio), Glotonería desbocada, Extrema manía por el orden, Tic nervioso (mesarse el pelo continuamente, morderse las uñas...), Tartamudez, etc.

Episodios Depresivos: Desde un punto de vista médico consiste en una menor tensión nerviosa o psíquica que puede ir acompañada de una enorme variedad de síntomas. Un Personaje bajo Depresión podrá ir cambiando los síntomas y pasar de uno a otro sin causa aparente. Ejemplos: Apatía (falta absoluta de motivación), Insomnio (imposibilidad de conciliar de forma normal el sueño), Irritabilidad (tendencia a molestarse por el mas nimio detalle), Tendencias suicidas (en situaciones concretas el PJ puede intentar acabar con su vida, normalmente mandará señales a quienes le rodean ya sea de forma directa o indirecta, consciente o inconscientemente), Jaquecas (dolores de cabeza periódicos y constantes), Catatonia en casos extremos (el Personaje permanece inmóvil, no reacciona ante el exterior, ofrecerá resistencia si se le intenta mover, visualmente parecerá ido acumulando espuma por la boca hasta que fluya por las comisuras de los labios), etc.

Episodios Maniacos: Un Personaje maniaco se verá capaz de todo y lo intentará en consecuencia, empleándose a fondo tanto en algo claramente meritorio como en algo completamente absurdo. Ejemplos: Desprecio al dolor, Desprecio al Peligro, Delirios de grandeza, Derroche, etc.

Esquizofrenia: La esquizofrenia rompe el contacto con la realidad del PJ, es la locura por excelencia. Un esquizofrénico confunde, mezcla e inventa el origen de sus miedos. La Esquizofrenia se puede mezclar con otro tipo de Trastornos como fobias, psicopatías, etc. Un homicida puede serlo por multitud de equivocados motivos; rabia, dolor, venganza..., el esquizofrénico tendrá otro tipo de justificaciones, (una voz que le obliga a hacerlo, ellos se lo pidieron, etc.). La esquizofrenia, aunque es la locura por excelencia, también puede presentarse en diferentes niveles. Ejemplos: Deterioro de la higiene, Negativismo (el PJ suele estar en contra de cualquier acción), Alucinaciones, Delirios persecutorios, Habla Farfullante, etc.

Fobias: Las fobias son temores incontrolables e irracionales ligados a algo en concreto; un determinado tipo de animal, cierta actividad, una determinada situación, etc. Ejemplos: Acrofobia (a las alturas), Agorafobia (a los grandes espacios), Claustrofobia (a los espacios cerrados), Entomofobia (a los insectos), Hematofobia (a la sangre), Oclofobia (a la multitud), etc.

Psicopatías y sociopatías: Un Personaje afectado por una psicopatía o una sociopatía experimentará un desprecio por las normas sociales, tendrá escaso control sobre sus propios impulsos y será muy difícil que mida las consecuencias de sus actos. El Psicópata y el Sociopata mantienen el contacto con la realidad y saben perfectamente lo que hacen. Ejemplos: conductas sádicas (disfrutar con el dolor), tendencias homicidas (le costará poco el quitar una vida), costumbres mitómanas (mentiroso patológico), actitudes clastómanas (goza con la destrucción), etc.

Miedo

El Miedo es un estado genérico que puede englobar o estar asociado a multitud de Trastornos diferentes. Por norma el Miedo implica temor, recelo, desconfianza, duda, desasosiego ante una situación determinada y en un caso extremo ante la vida en general. El Miedo puede provocar la imposibilidad de realizar determinada acción, puede obligarnos a huir, paralizarnos completamente, etc., al igual que los Trastornos mencionados anteriormente, el Miedo puede provocar una gran variedad de efectos.

El Miedo es una opción a los Trastornos ya sean Temporales o Permanentes, al mismo tiempo es también un Trastorno que puede ser considerado Temporal o Permanente. Un Personaje puede encontrarse asustado ante determinada situación y bien puede durarle escasos segundos bien meses enteros, puede tener un pánico atroz ante algo que esta por venir y que nunca llega... En términos de Juego esto se traduce en unos ModA negativos equivalentes al Nivel de Trastorno equivalente. Para salir de un estado de Miedo el PJ deberá superar un Chequeo de Estabilidad Mental cuando el Director de Juego lo considere oportuno en función de la situación que ha provocado ese Miedo y siguiendo las reglas generales de Trastornos (el Miedo bien sustituye las reglas de Trastornos bien puede ser utilizado como un Trastorno adicional).

Efectos, duración y tratamiento

Los Trastornos que surgen de forma esporádica o por una situación concreta podrán ser superados por un Chequeo de EM (si el Director de Juego lo considera apropiado y posible) con el Modificador de Acción que corresponda asociado al Nivel de su Trastorno (suponiendo que el Personaje intenta luchar contra el efecto en cuestión). En caso de fracaso, el Personaje verá afectadas sus acciones por el citado Modificador de Acción asociado a su estado (que recordamos avanza de igual forma que el Nivel de Herida).

El proceso mediante el cual el Personaje intenta controlarse, antes que transcurra el tiempo de duración normal asociado al Trastorno o aquel que estime el Director de Juego, supone por norma general una inversión en Periodos equivalente al Modificador de Acción asociado. Transcurrido este tiempo el Personaje podrá realizar otro Chequeo de Estabilidad Mental para superar el efecto adverso.

Hay Trastornos que solo afectan a determinada capacidad del Personaje (Ej.: un tic nervioso en el ojo no impide que el PJ lleve a cabo cualquier tipo de cálculo mental) por lo que el ModA solo se aplicará a las Acciones relacionadas con esa capacidad, en caso de duda se aplica a todo.

La duración de los Trastornos Temporales será equivalente a 1 Periodo por cada ModA asociado, pasado este tiempo el Personaje deberá realizar un Chequeo de EM para salir de cualesquiera que sea el estado en que se encuentre, si lo supera volverá a ser dueño de si mismo, si fracasa seguirá inmerso en el Trastorno correspondiente hasta que realice un nuevo Chequeo de EM, pasado de nuevo el tiempo correspondiente. La duración de los Trastornos Permanentes se verá afectada por el tratamiento que lleve a cabo.

El Personaje que lo desee puede utilizar su Voluntad para realizar el Chequeo de Estabilidad Mental en el acto, sobreponiéndose así de forma inmediata al Trastorno Temporal (el coste de esta acción es de 2 Puntos de Voluntad y la duración 5 MA durante los cuales el PJ no puede realizar ninguna otra acción, si se le interrumpe por cualquier motivo no pierde los puntos de Voluntad pero tiene que invertir otros 5 MA).

Si la Estabilidad Mental del Personaje llega a 5 o menos, el Personaje dejará de ser dueño de si mismo y tendrá que ser ingresado en un centro especializado (el Jugador pierde el control de su Personaje). Aquellos Personajes que sufran grandes descensos en su Estabilidad Mental pero no desarrollen Trastornos, deberán ser interpretados como personas irritables, nerviosas, poco dadas a razonar, etc.

La tabla de Chequeos de Estabilidad Mental, es una tabla de ayuda y se presenta como opcional. Es el Director de Juego el que tendrá la decisión última acerca de las consecuencias de un Fracaso en el Chequeo de Estabilidad Mental.

Chequeos de Estabilidad Mental

Niveles de Éxito

Resultado	Nvl de Éxito	Efecto
d20=1	NA	Inmunidad ante situaciones similares.
≥21	6	Inmunidad ante situaciones similares, +1 Nvl Permanente a la EM.
15-20	5	Inmunidad ante situaciones similares.
10-14	4	+4 ModA en situaciones similares.
6-9	3	+3 ModA en situaciones similares.
3-5	2	+2 ModA en situaciones similares.
1-2	1	+1 ModA en situaciones similares.
R=0	0	Sin consecuencias, Chequeo superado

Niveles de Fracaso

Resultado	Nvl de Fracaso	Efecto
1-2	1	Trastorno Temporal Leve
3-5	2	Trastorno Temporal Moderado
6-9	3	Trastorno Temporal Serio
10-14	4	Trastorno Temporal Grave
15-20	5	Trastorno Temporal Muy Grave
21-27	6	Trastorno Permanente Leve
28-35	7	Trastorno Permanente Moderado
36	8	Trastorno Permanente Serio
45	9	Trastorno Permanente Grave
≤55	10	Trastorno Permanente Muy Grave
d20=20	NA	Se realiza otro Chequeo, el resultado representa mayor número de Fracasos.

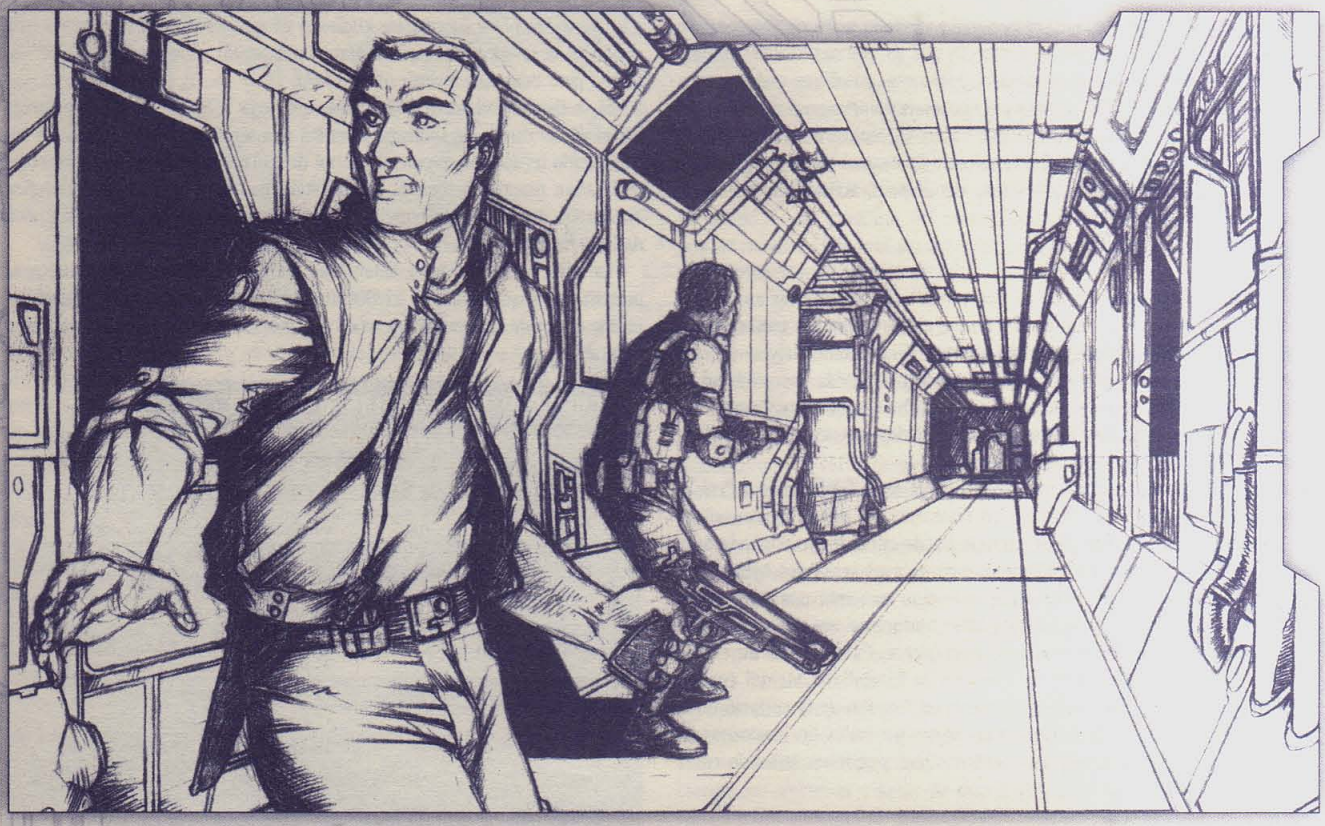
El Director de Juego puede decidir variar el Trastorno surgido siempre y cuando beneficie al Jugador.

La seriedad de los Trastornos es equivalente en efectos de Juego a los Niveles de Herida con igual descripción.

El Resultado representa los Niveles de Éxito o Fracaso. Si por ejemplo tenemos que sacar 14 o menos, porque nuestra Estabilidad Mental tiene un valor de 14 y sacamos un 18, habremos sacado 4 Niveles de Fracaso y miraremos donde pone Resultado 3-5 (entre tres y cinco), con lo que tendremos un Nivel de Fracaso 2 o lo que es lo mismo un Trastorno Temporal Moderado.

Acostumbrarse a lo horrible

La exposición de forma más o menos constante por parte de los Personajes a situaciones de horror, provocará que estos acaben reaccionando con mayor temple a este tipo de realidades.



Cuando un Personaje, ya sea por la labor que pueda desempeñar habitualmente (como seria el caso de un forense), bien porque de forma casual se ha visto expuesto a ello, haya presenciado de forma continuada situaciones que normalmente provocarían un Chequeo de Estabilidad Mental o un aumento de nuestro Nivel de Tensión, puede verse exento de realizar dicho Chequeo o de sufrir aumento de su Nivel de Tensión por la inmunidad que le ha proporcionado dicha exposición continuada. El DJ deberá decidir en función de las experiencias sufridas por el Personaje a que situación concreta está el Personaje acostumbrado y si de ello se deriva un Modificador de Acción positivo para nuestro Chequeo de Estabilidad Mental o bien se excluye completamente del mismo al Personaje por considerarle inmune.

Hay que tener en cuenta en el uso de esta regla que hay situaciones para las que la mente humana nunca estará acostumbrada y que sobrellevar de forma tranquila dichas situaciones no significa que no nos provoquen ningún tipo de Trastornos.

Una manera de reflejar la superación de una situación terrible y su inmunidad total o parcial ante nuevas situaciones similares es mediante el Nivel de Éxito obtenido en el Chequeo de Estabilidad Mental.

Trastornos, interpretación y reglas

Según vayamos perdiendo niveles en nuestra Estabilidad Mental lo más probable es que vayan surgiendo Trastornos, estos Trastornos en muchos casos condicionaran en mayor o menor medida el comportamiento del Personaje afectado y provocará que el Jugador se vea más y más condicionado a la hora de interpretar su Personaje. Esto, sin embargo, no quiere decir que se pierda el control de dicho Personaje (aunque en último caso si que pudiera llegar a ocurrir), es por ello que debieran ser DJ y Jugador quienes se pusieran más o menos de acuerdo a la hora de escoger qué determinado Trastorno afecta al Personaje (principalmente en el caso de Trastornos Permanentes), teniendo, por supuesto, la última palabra el Director de Juego.

Compartir la elección ayudaría a una mejor interpretación de su Personaje por parte del Jugador. Extrañas manías, tics, fobias, etc., pueden dar color a un Personaje haciendo mucho más divertida su interpretación. Si bien la Estabilidad Mental es parte importante de la interpretación de un Personaje, no debería, en ningún Caso ser el centro alrededor del cual gire la partida. Ya que si se apuesta desde estas reglas por la labor interpretativa de los Jugadores, también hay que tener en cuenta que un determinado Trasfondo de un Personaje (en forma de Trastorno o cualquier otra manifestación) no debe acaparar la atención del Juego ya que esto iría en detrimento del buen hacer del resto de los Jugadores.

El Director de Juego deberá tener especial cuidado a la hora de utilizar las reglas de Estabilidad Mental y decantarse siempre por los Trastornos que no ofrezcan duda de cara a la interpretación y a los efectos que causan, dejando estos claros y apuntados en la Hoja de Personaje desde el primer momento en que se manifiesten. Hay que tener en cuenta que no debería ser lo mismo un Chequeo de EM fallido provocado por multitud de pequeñas alteraciones en nuestro Nivel de Tensión que el provocado por la visión más espeluznante y dantesca jamás imaginada.

Las reglas de Estabilidad Mental siempre plantean al Director de Juego y a los Jugadores dudas acerca de cómo introducirlas correctamente en el juego e interpretar los Trastornos adecuadamente, lo más recurrente en estas ocasiones es recurrir al cine o al teatro para encontrar ejemplos que nos permitan hacer una adecuada interpretación. Un ejemplo clásico lo podemos encontrar en Hamlet (1601), el trabajo más universal de Shakespeare nos presenta una obra maestra de interpretación de la locura. Hamlet, en su

búsqueda de la verdad, traumatizado por la confusa muerte de su padre y la incontrolable sensualidad de su madre, entra en un mundo de sombras, engaños, traiciones y conspiraciones y nos muestra de forma inconfundible como la locura puede subirse al escenario y cautivar sin medida a los presentes.

–"Ser o no ser, esa es la cuestión:
...Si es más noble para el alma soportar las flechas y pedradas de la áspera Fortuna o armarse contra un mar de adversidades y darles fin en el encuentro. Morir: dormir, nada más. Y si durmiendo terminaran las angustias y los mil ataques naturales herencia de la carne, sería una conclusión seriamente deseable. Morir, dormir: dormir, tal vez soñar. Sí, ese es el estorbo; pues qué podríamos soñar en nuestro sueño eterno ya libres del agobio terrenal, es una consideración que frena el juicio y da tan larga vida a la desgracia. Pues, ¿quién soportaría los azotes e injurias de este mundo, el desmán del tirano, la afrenta del soberbio, las penas del amor menospreciado, la tardanza de la ley, la arrogancia del cargo, los insultos que sufre la paciencia, pudiendo cerrar cuentas uno mismo con un simple puñal? ¿Quién lleva esas cargas, gimiendo y sudando bajo el peso de esta vida, si no es porque el temor al más allá, la tierra inexplorada de cuyas fronteras ningún viajero vuelve, detiene los sentidos y nos hace soportar los males que tenemos antes que huir hacia otros que ignoramos? La conciencia nos vuelve unos cobardes, el color natural de nuestro ánimo se mustia con el pálido matiz del pensamiento, y empresas de gran peso y entidad por tal motivo se desvían de su curso y ya no son acción. Pero, alto: la bella Ofelia. Hermosa, en tus plegarias recuerda mis pecados."

Hamlet, de William Shakespeare.

Cuidados Médicos

A lo largo del juego los Jugadores se verán envueltos en situaciones de riesgo que vengan acompañadas de daño físico y psíquico para sus Personajes.

El cuidado médico especializado será fundamental para la pronta recuperación y buena disponibilidad de los Personajes que hayan sufrido cualquier tipo de percance.

Primeros Auxilios

Los primeros auxilios suelen utilizarse bien para tratar pequeñas heridas o contusiones (Nivel de Herida 1) bien para estabilizar heridas de mayor seriedad (Nivel de Herida 2 en adelante).

Un Personaje con la Habilidad de Primeros Auxilios y el material médico adecuado podrá estabilizar hemorragias externas, eliminar el aturdimiento e incluso mitigar los efectos de las heridas sufridas para facilitar traslados y aliviar sufrimientos.

Mediante un Chequeo de Acción al Nivel de Dificultad que marque el tipo de Herida, se podrán conseguir los siguientes efectos (uno por cada Chequeo de Acción): detener Hemorragias, eliminar Aturdimiento (1 Nivel por cada Nivel de Éxito), paliar los efectos de las diferentes Heridas (disminuir en 1 Nivel el Nivel de Herida a efectos de Modificador de Acción aparejado, o lo que es lo mismo un Personaje con Nivel de Herida 3 sufriría los Modificadores de Acción asociados a un Nivel de Herida 2), estabilizar la Herida (que a efectos de juego significa ceñir el Modificador de Acción negativo aparejado tan solo a la localización afectada).

En el caso concreto de disminuir los Niveles de Aturdimiento, estos funcionaran como Modificador de Acción en contra, los Éxitos obtenidos indicaran los Niveles de Aturdimiento eliminados.

Tratamiento Médico

En muchos casos la especial naturaleza del Daño recibido hará necesaria la hospitalización e intervención médica altamente especializada para reponer adecuadamente al Personaje.

Siempre que un Personaje reciba tratamiento médico especializado antes de Nivel de Herida Mortal podrá recuperarse prácticamente sin problemas. A efectos de juego y por norma general el único riesgo para un Personaje herido son las hemorragias no estabilizadas, en especial si la naturaleza de estas hemorragias es interna, ya que unos primeros auxilios no podrán frenar su efecto.

Para determinar el éxito o no del tratamiento el DJ realizará un Chequeo de Acción con un Nivel de Chequeo en función de la preparación del personal médico implicado así como el equipo disponible. Se aplicará también el Nivel de Dificultad que marque la Herida y los Modificadores de Acción que correspondan.

El Nivel de Fracaso indicará el número de semanas que se debe prolongar el tratamiento, el Nivel de Éxito indicará el número de días que se reduce el tratamiento. El Fallo Crítico por norma general agravará en un Nivel el estado de la Herida.

Intervención Médica Especializada

Equipo Médico Implicado	Nivel de Éxitos Necesarios	Chequeos de Acción Permitidos	Nivel de Chequeo
Equipo de Primeros Auxilios	5	1	12
Unidad de Atención Móvil	5	2	12
Hospital de Campaña	10	3	16
Hospital	15	4	18
Centro Especializado	20	5	20

Asistencia por equipo de personal médico profesional.

Para la obtención del Nivel Objetivo se aplican los Modificadores de Acción parejos a cada tipología de Herida.

El Nivel de Éxito Necesario representa los Éxitos que tienen que obtenerse para realizar la intervención con el Nivel de Chequeo señalado y el número de Chequeos de Acción permitidos.

Se aplican las reglas de Acciones Sostenidas y Acciones Conjuntas. Como Nivel de Chequeo se aplica el del jefe de equipo en situaciones normales.

Niveles de Herida y Recuperación

Nivel de Herida	Tiempos de Recuperación Estándar	Tiempo de Recuperación Trasplantes y sustitución de miembros
1	1 día	1 semana
2	1 semana	2 semanas
3	2 semanas	1 mes
4	1 mes	2 meses
5	2 meses o indefinido	Indefinido

Para el tratamiento de Heridas Múltiples se computará como tiempo de recuperación el doble del necesario para la Herida de mayor nivel.

Un Personaje afectado con Nivel de Herida 5 tendrá serias dificultades para ser intervenido a tiempo de evitar su muerte, pero podrá o no ser tratado en función de la tipología de la misma que decida el DJ.

Los tiempos y las forma de recuperación de los diferentes tipos de Heridas varían mucho dependiendo de su tipología. El cuerpo humano, independientemente de los enormes avances en todo tipo de tecnologías reconstructivas, necesita de un tiempo mínimo para reponerse completamente del daño recibido y las medidas tomadas para volverlo a su estado original.

En la sociedad del s. XXIV los trasplantes de órganos, articulaciones y extremidades completas (dedos, brazos, piernas, etc.) son una ciencia superada y dominada. En caso de necesidad y siempre que se intervenga a tiempo, la cirugía reconstructiva es capaz de recomponer casi cualquier miembro del cuerpo humano en base a muestras tomadas del propio paciente. Sin embargo el miembro sustituido nunca será exactamente igual al original, ni se tendrá el mismo dominio sobre el mismo, por ello en determinados casos (como el de la regeneración de un brazo, por ejemplo) el Personaje verá modificado de forma permanente los Chequeos relacionados con dicho miembro con un -1 Modificador de Acción.

La recuperación de situaciones de Aturdimiento y Fatiga provocadas por cualesquiera que sea el motivo es extremadamente sencilla cuando se cuenta con la posibilidad de reposo y atención médica. Un solo día de hospitalización elimina cualquier efecto causado por el Aturdimiento y Fatiga.

Recuperando Estabilidad Mental

A lo largo del Juego se darán múltiples ocasiones en las que los Personajes sufran diferentes Trastornos, algunos quizá puedan curarse con el simple paso del tiempo, otros no perturbarán en gran medida a los Personajes y estos intentarán convivir con ellos, pero habrá algunos que bien afecten demasiado a los Personajes bien hagan demasiado complicada la interpretación de los mismos y sea necesario que reciban un tratamiento psiquiátrico o psicológico especializado.

En general pues hay varias maneras de recuperar Estabilidad Mental: tratamiento psiquiátrico o psicológico especializado, cumplir con éxito los objetivos marcados, superar satisfactoriamente una situación que haya amenazado a nuestra Estabilidad Mental. Es el Director de Juego el encargado de decidir la recuperación o no de los puntos de Estabilidad Mental perdidos.

Habitualmente, por las dos últimas situaciones mencionadas, el Personaje no debería recuperar más que uno o dos puntos de Estabilidad Mental en función de las circunstancias.

Cuando recurrimos a el tratamiento psiquiátrico especializado tenemos tres opciones; psicoanálisis, ingreso en una institución o terapia de drogas. Hay que tener en cuenta que ciertos tipos de Trastornos pueden tener una duración indefinida o permanente.

Es el Director de Juego el que debe decidir en que grado se encuentra el Trastorno que afecta al Personaje y como debe de ser enfocado. Puede decidirse que con un determinado número de sesiones de psicoanálisis tiene suficiente para superar y olvidar el Trastorno, que el psiquiatra recomiende un tratamiento de drogas (con posible degeneración a un Trastorno de Adición), su ingreso en un centro especializado, etc. Sea cual sea la decisión que tome el Director de Juego se recomienda que sea aquella que tenga una introducción lógica en la trama que planee seguir.

Bajo el paraguas del CET, los pequeños desequilibrios están a la orden del día y son muchos ciudadanos los que recurren a terapias de psicoanálisis, ayuda psicológica y drogas que alivien la tensión y el estrés diario. Sin embargo, el CET no puede permitir que una persona con el mínimo desequilibrio un tanto peligroso ande suelta por ahí, por lo que hay varias instituciones de reclusión forzosa para aquellos que crucen la raya que separa la cordura de la locura, estas instituciones son tan siniestras como lo eran antes de bien entrado el s. XX, donde los internos son considerados como una mera pérdida de tiempo y un desperdicio de valiosos recursos.

Ejemplo de Acción

Se presenta como ejemplo de acción una escena en un almacén repleto de grandes contenedores, hay un ladrón intentando forzar un container cuando entra un agente de seguridad.

Ladrón; Fortaleza: 5, Constitución: 6, Destreza: 7, Rapidez: 6, Inteligencia: 6, Sabiduría: 5, Atractivo: 5, Carisma: 5, Percepción: 7, Voluntad: 5. // Reacción: 13. // Arma de fuego ligera: 13; // Mono industrial especial (protección 3).

Agente; Fortaleza: 6, Constitución: 6, Destreza: 7, Rapidez: 7, Inteligencia: 6, Sabiduría: 5, Atractivo: 3, Carisma: 4, Percepción: 7, Voluntad: 7. // Reacción: 14. // Arma de fuego ligera: 15; // Chaleco antibalas (protección 5).

Una vez han decidido todos los Personajes que van a hacer se calcula la Iniciativa y en que Momento de Acción van ocurriendo las diferentes acciones tomadas por los Personajes.

Suponemos que no hay sorpresa por ninguna de las dos partes y que la distancia entre ambos es una distancia media (con lo que Modificador de Acción asociado al Nivel de Dificultad es -1). Hay plena visibilidad entre ambos Personajes.

Ladrón: desenfunda una pistola estándar y dispara.

Agente: ve las intenciones del ladrón y se tira cuerpo a tierra.

Ladrón: Reacción 13, desenfundar un arma lleva 2 Momentos de Acción, disparar una pistola estándar lleva 2 Momentos de Acción.

Agente: Reacción 14, echarse cuerpo a tierra requiere 1 Momento de Acción y dado que no hay ningún tipo de impedimento es una Acción Automática.

En este caso no hay ningún Modificador de Reacción presente, luego para calcular la Iniciativa se tiene en cuenta tan solo la Reacción de cada Personaje.

El Momento de Acción 0 el Agente se hecha al suelo, está acción está realizada en el Momento de Acción 1, el ladrón reacciona en el Momento de Acción 1 (14-13) y dispara en el Momento de Acción 5 (1+2+2), momento en el cual el agente ya se encuentra cuerpo a tierra.

El Ladrón realiza su Chequeo de Arma ligera y saca un 12, el disparo ha sido bueno (tiene arma de fuego ligera 13, -1 Modificador de Acción asociado al Nivel de Dificultad, nos da un Nivel Objetivo de 12), pero como el Agente se ha echado cuerpo a Tierra (Modificador de Acción -2) el Ladrón, aun habiendo realizado un buen disparo, no ha obtenido el 14 necesario para impactar.

(Disparar a distancia media con atacante y blanco inmóviles es un Nivel de Dificultad 1).

El Agente desenfunda desde el suelo y dispara, el ladrón vuelve a disparar.

Desenfundar lleva 2 Momentos de Acción, disparar una pistola estándar lleva dos momentos de acción, dado que el Agente lo está haciendo desde el suelo en una posición un tanto incómoda supondremos que requiere 1 Momento de Acción adicional.

El Agente dispara en el Momento de Acción 6 (nada más echarse cuerpo a tierra ha sacado el arma y dispara, el disparo del Ladrón le pasa silbando justo antes de que el dispare), 2MA desenfundar +1 MA penalización situación, +2MA disparar.

El Ladrón dispara en el Momento de Acción 7 (el anterior disparo lo hizo en el Momento de Acción 5, +2 Momentos de Acción de su nuevo disparo nos quedamos en el 7).

El Agente realiza su Chequeo y saca un 7, tiene en arma de fuego ligera 15 y un Modificador de Acción asociado al Nivel de Dificultad de -1, con lo que ha obtenido 7 Éxitos. Capacidad de Penetración del arma 5, protección 3 (Mono industrial especial) Daño producido: 7 (Nivel de Éxito) * 6 (Daño del arma) - 3 (Nivel de Protección) = 39.

El Ladrón reaccionaba después del Agente, con lo que recibe el impacto de la bala antes de realizar su segundo disparo. Tiene Constitución 6 y ha recibido de daño 39 puntos, con lo que tiene una Herida Seria (Herida Leve 12, Herida Moderada 24, Herida Seria 36, Herida Grave 48, Herida Mortal 60). Esta Herida Seria le provoca un Modificador de Acción -6 y 3 Niveles de Aturdimiento que a su vez representan un Modificador de Acción -1 para un total de -7. El Ladrón se encuentra bastante herido con lo que se decide a cambiar de acción y utilizar puntos de Voluntad para salir adelante. El Ladrón pues utiliza 2 Puntos de Voluntad para deshacerse de los Modificadores de Acción negativos asociados al Nivel de Herida Seria, convirtiéndolos en los equivalentes a una Herida Leve (-1) y utiliza 1 Punto de Voluntad para deshacerse de dos niveles de Aturdimiento. En total pues ha pasado de tener un Modificador de Acción -7 a un Modificador de Acción -1 a costa de ver reducida su puntuación en el Atributo Voluntad de 5 a 2. Vista la situación decide echar a correr.

Vehículos

Las acciones con vehículos en Redención Juego de Rol no son comunes y basan su mecánica en la del resto del reglamento. No se incluyen reglas desarrolladas para combate espacial o aéreo ya que requerirían un desarrollo no justificable con su peso específico en el enfoque del juego.

Para el manejo del vehículo o del armamento portado por este, el Personaje debe conocer la Habilidad relacionada.

En general, el combate o movimiento de vehículos se trata de igual forma que el combate entre Personajes.

Atributos

A continuación se especifican los Atributos aplicables a todo vehículo independientemente de su categoría (terrestre, aérea, espacial, naval). Las escalas de los Atributos oscilan de 1-10 como características estándar, o son definidas en términos temporales o simplemente descriptivos (peso de carga, número de tripulantes, etc.).

Aceleración

Este Atributo nos muestra lo rápido que el vehículo puede cambiar de velocidad o simplemente ponerse en marcha. Es similar en funcionamiento al Atributo Rapidez de un Personaje corriente.

Maniobrabilidad

La Maniobrabilidad nos indica la agilidad del vehículo a la hora de realizar todo tipo de maniobras. La Maniobrabilidad representa un Modificador de Acción adicional a la acción a emprender por el conductor o piloto del vehículo, puede ser positivo o negativo.

Factor de Movimiento Vehículo (FMV)

El Factor de Movimiento Vehículo de forma diferente que en personas y animales no resulta de la suma de dos Atributos si no que es un Atributo adicional que marca la velocidad máxima del vehículo. El Factor de Movimiento Vehículo, pese a que también se mida como escala estándar de uno a diez (aunque pueda haber puntuaciones ligeramente superiores, lo estándar es de uno a diez), representa velocidades diez veces superiores a las del Factor de Movimiento de cualquier ser vivo. En el caso de vehículos terrestres un punto de Factor de Movimiento Vehículo representa diez puntos de Factor de Movimiento, en el caso de vehículos aéreos un punto de Factor de Movimiento Aéreo representa 100 veces un Factor de Movimiento y en el caso de vehículos espaciales interplanetarios un punto de Factor de Movimiento Espacial representa 1000 veces un Factor de Movimiento (los vehículos espaciales no interplanetarios miden sus velocidades también como Factor de Movimiento Aéreo).

Correspondencia Factores de Movimiento

	FM	FMV	FMA	FME
FM	1	0.1	0.01	0.001
FMV	10	1	0.1	0.01
FMA	100	10	1	0.1
FME	1000	100	10	1

La tabla nos muestra las equivalencias entre los diferentes tipos de Factor de Movimiento

Entendemos momo FME solo aquellos interplanetarios, el resto, aunque tengan capacidad extra atmosférica se consideran FMA. Puede haber vehículos con ambos FM.

Autonomía

Mide el tiempo durante el cual el vehículo puede estar funcionando en movimiento, no se tienen en cuenta velocidades ni aceleración.

Soporte Vital

Nos indica el tiempo que el vehículo puede mantener activo un sistema se soporte vital a pleno rendimiento, independiente de la Autonomía. Un Soporte Vital 0 representa un vehículo sin capacidad ninguna para mantener atmósferas habitables por el ser humano.

Carga

Representa la capacidad de carga del vehículo, el peso que puede soportar y cargar sin sufrir penalizaciones en su correcto funcionamiento. Se mide en toneladas métricas.

Tripulación

El número de personas necesarias para el correcto y óptimo funcionamiento del vehículo en cuestión.

Estructura

El equivalente al Atributo de Constitución pero aplicado a vehículos, un punto de Estructura equivale a diez puntos de Constitución a efectos de realizar cálculos de daño y heridas.

Blindaje

El nivel de protección del vehículo ante la penetración de los diferentes tipos de armas, nos indica también la resistencia del mismo antes de ser completamente destruido.

Inteligencia Artificial

Muchos vehículos del s. XXIV van equipados con sistemas de Inteligencia Artificial que ayudan al guiado y control del vehículo, el Atributo Inte-

ligencia Artificial sirve como Modificador de Acción a la hora de realizar cualquier Chequeo de Acción relacionado con el manejo del vehículo. En determinados casos puede haber diferentes IAs para control del vehículo y uso de su armamento.

Especial

Nos muestra características especiales de los vehículos, desde Modificadores de Acción específicos para situaciones concretas, hasta habilidades extraordinarias de determinados vehículos (características anfibias, de inmersión, etc.).

Movimiento en vehículos

El movimiento en vehículos a efectos de simples traslados, persecuciones o cualesquiera otra situación que se presentase se controla y realiza de forma similar a la que se indica para las personas físicas.

Hay vehículos espaciales con capacidad de alcanzar velocidades interplanetarias, otros que no, y otros que poseen las dos. Estos últimos llevan correspondientemente indicadas ambas velocidades.

El paso de una velocidad aérea a una velocidad espacial varía de nave a nave, pero suele depender de la IA de la nave, la ruta a tomar y la capacidad de aceleración de la misma. El piloto de la nave en cuestión realiza un Chequeo de Acción aplicando los Modificadores de Acción que correspondan. Cada punto de IA baja en un Nivel la Dificultad de la Acción.

El tiempo de cambio entre una velocidad estándar y velocidad interplanetaria depende de la Aceleración de la nave. El movimiento a velocidades interplanetarias es lineal, dado que a velocidades tan grandes es muy difícil esquivar obstáculos es muy importante trazar una ruta correcta y exenta de obstáculos con los que no puedan lidiar los escudos de la nave. Las naves habitualmente necesitan de 10 Periodos por cada Factor de Movimiento Espacial, cada punto de Aceleración reduce en 1 Periodo el tiempo necesario pero penaliza con 1 Modificador de Acción los Chequeos asociados.

Maniobras

Pueden darse situaciones en las que bien los Personajes o PNJs quieran realizar maniobras complicadas o peligrosas, en estas situaciones el Director de Juego lo único que tiene que hacer es asignar Niveles de Dificultad a la maniobra (en función de la maniobra propiamente dicha y la maniobrabilidad del vehículo). También debe hacerse una estimación del tiempo invertido en esa maniobra, si por ejemplo provocamos que nuestro vehículo realice un medio trombo para cambiar de dirección en 180° y es relevante el factor tiempo por estar corriendo contra reloj o en medio de una persecución, entonces habrá que decidir en función del Nivel de Éxito o Fracaso de la maniobra el tiempo invertido, si realmente el tiempo no es del todo relevante simplemente debería dejarse fluir la acción.

Daño en vehículos

El Daño en los vehículos se trata y considera de igual forma al de las personas con la particularidad que obviamente estos son mucho más resistentes. Los vehículos pues recibirán Heridas (Daño) de diferente consideración. El Director de Juego puede optar por daños concretos o daños reflejados simplemente en Modificadores de Acción negativos. Herida Mortal significaría la explosión del vehículo, Herida Seria podría significar pérdida de integridad estructural con un tiempo límite para perder Soporte Vital, con Herida Moderada podríamos tener una pérdida permanente de dos o tres puntos en nuestro Factor de Movimiento Vehículo, etc.

La localización del Daño en el caso de vehículos, será escogida por el Director de Juego, de acuerdo al desarrollo lógico de la Escena en la que tenga lugar y la tipología del vehículo afectado.

Experiencia

De las experiencias diarias dentro del juego los Personajes irán poco a poco aprendiendo, mejorando sus conocimientos en ciertas materias y formándose en otras nuevas.

Al final de cada Aventura el Jugador recibirá una cantidad de Puntos de Experiencia a discreción del Director de Juego, esta cantidad debería oscilar habitualmente entre diez y cien puntos (lo normal en una Aventura concluida con éxito será entre 20 y 60) dependiendo de la labor realizada por el Personaje a lo largo del Juego, y la interpretación que haga el Jugador de su Personaje.

Cada vez que los Personajes cumplan un objetivo mayor del juego, ya sea finalizando una Aventura con éxito, Campaña o cuando el Director de Juego lo considere apropiado, los Jugadores podrán invertir estos Puntos de Experiencia en mejorar sus Hojas de Personaje. Los Jugadores podrán ir acumulando la Experiencia de sus Personajes y decidir cuando les conviene gastarla.

Los Trasfondos son una parte muy importante, cuando el Director de Juego asigne puntos de Experiencia, en función de cómo haya interpretado el Jugador los Trasfondos de su Hoja de Personaje, puede decidir asignar nuevos puntos o anular los que técnicamente hubiera recibido por la consecución de los objetivos de la partida.

En el caso de la Personalidad que hayamos definido para nuestro Personaje, esta irá muy ligada a los Trasfondos, pero habrá aspectos que hayamos incluido sin estar relacionados con los mismos. El jugar yendo en contra de los principios básicos en los que hemos basado la Personalidad de nuestro Personaje también va en contra de la consecución de Experiencia y el Director de Juego deberá tenerlo muy en cuenta a la hora de asignar la misma. Por el contrario, aquellos Personajes que borden realmente bien el carácter y la personalidad de su Personaje deberán ser recompensados en consecuencia.

Para gastar puntos de Experiencia en la mejora del Personaje hay que justificar la inversión bien mediante un aprendizaje adecuadamente instruido (Ej.: idiomas, electrónica, etc.) o por lógica evolución de los acontecimientos vividos (Ej.: conocimiento de lugar, uso de una determinada Habilidad con especial éxito a lo largo de la partida, etc.). Muchas inversiones de Puntos de Experiencia deberán ir acompañadas de su correspondiente inversión en tiempo ya sea durante la partida o entre partidas Director de Juego y Jugadores deberán ser muy conscientes del factor tiempo que conlleva todo aprendizaje.

Para evitar polémicas a la hora de repartir Puntos de Experiencia al final de cada Aventura, aportamos como Consejo repartir primero puntos globales por la consecución o no de los diferentes objetivos generales de la Aventura en igual cantidad para cada Personaje involucrado para a continuación dar o quitar Puntos de Experiencia por buenas o malas interpretaciones puntuales y concretas de cada Jugador (de manera que cada Jugador tenga claro el porqué el Director de Juego da una Experiencia u otra).

Hay también que tener en cuenta que no es lo mismo una Aventura - Campaña que una Aventura - sesión de una tarde a la hora de repartir Experiencia. Es necesario evitar tanto un desarrollo demasiado rápido del Personaje como un desarrollo demasiado lento (aunque siempre será preferible esto último). Como media genérica, y a juicio último del Director de Juego, un Jugador debería recibir alrededor de diez Puntos de Experiencia de media por sesión de juego (ejemplo una tarde), en la que haya conseguido objetivos mayores de la Aventura que esté jugando.

Los Puntos de Experiencia pueden utilizarse en subir Niveles de Atributo y Niveles de Habilidad.

Los Atributos requieren el triple de inversión en Puntos de Experiencia de la que señale la escala de coste, por lo demás se calcula igual que el coste de Habilidades y Trasfondos.

Por último recordar e insistir que toda subida de niveles de Habilidad o Atributo deberá estar correctamente justificada. Si un Personaje ha bajado niveles de Atributo y tiene una puntuación temporal por una enfermad, la enfermedad deberá ser correctamente tratada y luego invertir puntos de Experiencia para recuperar el Atributo, no recuperar el Atributo sin más por el simple hecho de invertir Experiencia.

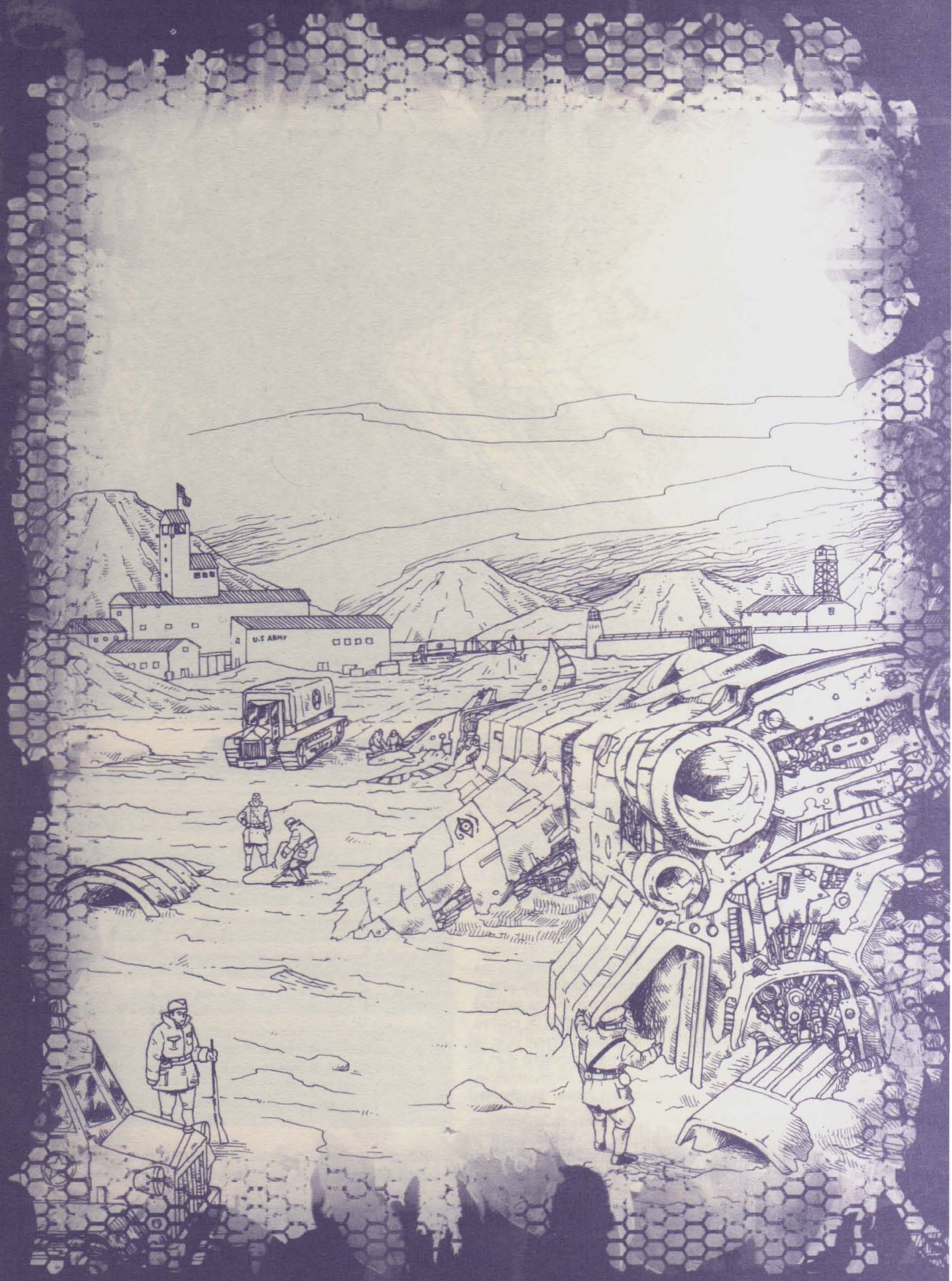
Subir el valor de un Atributo por encima del nivel Natural es teóricamente posible, en la práctica el Director de Juego no debería permitirlo con regularidad. Es cierto que una operación de cirugía estética podría subir el valor del Atributo Atractivo, pero también es cierto que en una sociedad proclive a aprovechar al máximo sus recursos, una operación de ese tipo sería vista como un total despilfarro. Por norma general es, como ya se ha dicho, teóricamente posible, el Director de Juego puede permitirlo si así lo considera oportuno, se recomienda que solo se permita en circunstancias excepcionales y hasta un máximo de dos puntos por encima del valor Natural del Atributo.

Tabla de Experiencia

Nivel	Puntos
1	5
2	7
3	10
4	14
5	19
6	25
7	32
8	40
9	49
10	59
11	70
12	82
13	95

Un Jugador podrá invertir Puntos de Experiencia en subir niveles de Habilidad. **Ej.:** subir de Nivel 4 a Nivel 5 cuesta 19 puntos, subir de Nivel 4 a Nivel 6 cuesta 19+25=47

Se adjudican entre 10 y 100 puntos por Aventura concluida.


U.S ARMY

PLACERES PROHIBIDOS

La Cocina del Diablo es un tugurio con un sabor un tanto especial. La peor escoria de todo el CET tiene por costumbre citarse en el lugar, tiene sus propias normas, impera su propia ley, o lo que es lo mismo, no hay orden alguno.

Una preciosa conejita pasó ofreciendo una bandeja con un increíble surtido de drogas sintéticas. La verdad es que no sabía que existieran tantas variedades, estuve tentado, pero resistí mi impulso inicial al recordar cierto incidente que prefiero omitir de este relato.

Esa noche estaba especialmente abarrotado, pude reconocer la cara de algunos oficiales de alta graduación que pretendían ir de incógnito, una presentadora de holovisión famosa por sus discursos puristas y mojigatos, e incluso un camarero me susurró algo de no se cual diputado..., bueno, vale, si lo se, pero prefiero no decirlo.

La gente viene a la Cocina del Diablo en busca de cualquier cosa, a mediar y solucionar en todo tipo de chanchullos, normalmente ilegales, altamente ilegales, pero había unos pocos desgraciados que simplemente venían atraídos por las típicas leyendas urbanas de salvajes juergas nocturnas y la fascinación por la aventura y lo prohibido. Yo era uno de esos últimos, panda de patéticos imbéciles. Sin comerlo ni beberlo me estaba metiendo en un lío muy gordo, un lío que me quedaba muy, muy grande. Y lo que es peor, había pagado una fortuna por entrar esa noche en la Cocina.

La conejita venía de vuelta con la bandeja vacía, estaba pensando en como lograba sujetarse cualesquiera que fuese el nombre de lo que llevaba puesto, cuando nuestras miradas se cruzaron y me sonrió, es ahí cuando empezó mi desgracia, supongo que os habrá pasado alguna vez, seguramente más de una, poca luz, música a tope, un poco de humo, un local abarrotado y esa sonrisa. Si, si, supongo, un tanto poético, pero allí estaba yo, sosteniendo la mirada a la conejita más codiciada de todo Redención, en el peor tugurio que jamás hubiese habido en el Sistema Solar.

Que por qué un lío tan gordo, pues la verdad es que ni siquiera puedo echar la culpa a la conejita, aunque lo cierto es que la cara de bobo que tenía debía alcanzar grados de superación difícilmente igualables, y mi grado de abstracción debía de ser total, porque cuando aquel armario ropero tropezó con mi pie y fue de bruces al suelo ni me enteré, la magia se rompió, ella siguió su camino y yo estuve frente a frente del animal, más animal con rostro humano de cuantos haya o hubiera habido. Estoy seguro de que era un GEN, y estoy seguro de que se controló, pero a mi me dolió como si me hubiese caído en un túnel del MAGLEV y este me hubiera pasado por encima tres o cuatro veces.

No creáis que alguien se inmuto, de hecho dudo que alguno reparara en mi más de dos o tres nanosegundos. En aquel momento me dolía todo, luego ese todo cobró el nombre de cuatro costillas rotas, bastantes huesos fisurados, un ojo morado que estuvo rozando el desastre y una larga lista de traumas más o menos serios. El caso es que me las apañé para levantarme y empezar a arrastrarme a la salida a la par que maldecía entre dientes al malnacido que me había mandado un holopase para esa noche, ah, no lo había dicho, a parte de tener que pagar un fortunón por entrar en la Cocina para que te den una paliza, tenías que tener invitación, no bastaba la pasta, había que tener contactos. Bueno, decía que iba arrastrándome hacia lo que yo creía que era la salida cuando un figura borrosa, para mí apenas una sombra, se interpuso en mi camino y me susurró al oído, hola Juan, mi nombre es Mireia, permíteme que te ayude, represento a Babel y estamos interesados en tus servicios..., a todo esto a mi se me empezó a aclarar la vista así como de pronto (quizá ese pequeño pinchazo en la sien tuvo algo que ver) y me encontré con la morena de ojos verdes más impresionante con la que yo jamás hubiera soñado. Lástima que esta llevase mucha más ropa que la conejita. Obviamente, y dada mi reciente experiencia, un frío pánico inundo mi maltrecho cuerpo, quizá la asociaba de forma inconsciente con la paliza que acababa de recibir o quizá tuve una premonición asociada al nombre que acababa de pronunciar, Babel. Yo tenía la licencia, la había conseguido, tenía un lindo billete de ida y vuelta a la Tierra y esa era mi noche de celebraciones. Jamás en la vida de una noche de juerga loca hubiera esperado un encuentro con Babel, y menos aún hubiera soñado (o tenido pesadillas según como se mire) con introducirme en su círculo..., empecé a imaginar quien me había hecho llegar el holopase.

...

No sea curioso, hay cosas que es mejor no saberlas, yo estuve allí,
yo las vi, le aseguro que hubiera preferido no haber estado,
que hubiera preferido no haberlas visto

CAPÍTULO 8: ENTRE BASTIDORES

DIRECTOR DE JUEGO

Como ya se indicó en el Capítulo I, en los Juegos de Rol hay dos tipos de Jugadores, el Director de Juego y los Jugadores propiamente dichos. El Director de Juego, como su propio nombre indica se encarga de coordinar la partida, narrando una historia que es interpretada por los Jugadores.

El Director de Juego en su doble papel de coordinador del juego y diseñador de tramas deberá sentirse con total libertad de introducir en las reglas cuantas modificaciones considere oportunas, ya sea en creación de Personajes como en la propia reglamentación de mecánica de juego.

TIPO DE PERSONAJES

¿Qué papeles interpretan los Jugadores?, ¿a qué se dedican sus Personajes?, estas son sin duda las preguntas clave a responder por cualquier Juego de Rol.

Redención Juego de Rol representa un amplio abanico de posibilidades a la hora de preparar una campaña; los Jugadores pueden trabajar para algún medio de comunicación, ser colonos de algún lejano rancho marciano, formar parte de un kibbutz dedicado al transporte interplanetario, formar parte de un nuevo proyecto de colonización terrestre, ser miembros de alguna facción política en lucha continua hacia el poder, pertenecer a alguna sociedad secreta con oscuras o benignas intenciones... Sin embargo, lo ideal, sería que los Jugadores estuviesen relacionados o formasen parte de la Coalición Redención, una Coalición interesada en encontrar soluciones al margen de políticas partidistas. Todas las facciones buscan poder para ellas, buscan huir, buscan con ansia el establecerse en la Tierra y refundar antiguas ideologías de desunión, buscan el control. La Coalición Redención sigue pensando en la supervivencia, sigue pensando en que la raza humana del Sistema Solar debe sobrevivir fuerte y unida, no dispersarse en locos y dispersos proyectos...

Los Personajes deberían idealmente bien trabajar para el Gabinete de Seguridad formando parte de un mismo Grupo Operativo, bien trabajar para algún otro gabinete. Trabajando para algún gabinete justifican el traslado y trabajo en equipo, facilitan la adquisición de todo tipo de medios para la consecución de la misión, etc. Para las primeras campañas se recomienda que el equipo sea de reciente formación (horquilla de edad entre 22-30 años).

El ser seguidores o incluso afiliados de partido de la Coalición Redención y trabajar para algún Gabinete permitirá a los Jugadores emprender misiones por toda la geografía de la República Solar con una justificación lógica y coherente, también permitirá al Director de Juego introducirles poco a poco en las conspiraciones que conforman el universo de Redención Juego de Rol, el CESRE, el Comité Moisés y la oscura trama alienígena que nos acecha...

Ambientación

Hay varios aspectos de la ambientación en los que el Director de Juego deberá hacer hincapié para que los Jugadores los sientan cercanos. Uno de ellos es la sensación de agitación social que se vive en la República Solar, con un gobierno en la cuerda floja y una población cansada del trabajo duro, las privaciones y las limitaciones impuestas por las necesidades de la lucha por la supervivencia en el espacio. El segundo es la peligrosidad de la vida en el espacio (gravedad, radiaciones, accidentes, etc.), los viajes espaciales y sus riesgos son algo normalizado pero no por ello menos peligroso, el Director de Juego tendrá que hacer sentir esto a los Personajes (necesidad de trajes espaciales en perfecto estado, revisiones de equipo, reservas de oxígeno, etc.).

En su condición de agentes del CET, de representantes en mayor o menor medida del ente gobernante, los Personajes estarán en el punto de mira de multitud de organizaciones criminales, grupos de poder y todo tipo de individuos de ilícitos intereses, lo que inevitablemente les convertirá en objeto de odios y malas intenciones. Este es un punto a tener en cuenta en el desarrollo de las diferentes sesiones de juego, el hecho que los Personajes se irán granjeando enemistades y adquiriendo notoriedad entre aquellos que buscan activamente, por cualquier medio, un cambio de régimen.

Es importante que el Director de Juego introduzca tensión en el ambiente de las partidas, la atmósfera que respira la humanidad del s. XXIV es una atmósfera convulsa y peligrosa. Una manera sencilla de transmitir al juego esta situación es aprovechar que tenemos las vías públicas de la República Solar repleta de pantallas con programas de noticias veinticuatro horas, continuos accidentes laborales, manifestaciones, problemas raciales (principalmente relacionados con GENs, con la posibilidad que haya problemas con ciertos sectores selenitas), atentados terroristas, inseguridad ciudadana, agrios debates en el congreso, corrupción, etc. Que los Jugadores vean y lean en las noticias que están en una sociedad convulsa y peligrosa es una opción, otra es que de vez en cuando se vean envueltos físicamente en manifestaciones, sean salpicados por escándalos de corrupción o se realice un atentado cuando ellos pasaban cerca..., que no vean todo en las noticias, que se sientan parte de ello. Como segundo camino de transmitir tensión a los Jugadores, tendríamos las amenazas propias asociadas al riesgo de depender de la tecnología para garantizar nuestra propia supervivencia (fallos en el suministro eléctrico, lluvias de meteoritos, llamaradas solares, problemas con los sistemas de suministro de aire, etc.), estos problemas no deben ser el centro de la partida, pero si elementos que de vez en cuando supongan un factor del que preocuparse.

Tras el Telón

—"A una colectividad se le engaña siempre mejor que a un hombre."
Pio Baroja.

Comité Moisés

Introducción

El Comienzo

El origen del Comité Moisés se remonta al s. XX, a un hecho aparentemente fortuito. En Agosto de 1935, una avalancha en un lugar sin determinar en Alaska, dejó al descubierto un cráter en cuyo centro yacía un objeto metálico no identificado. El hallazgo, realizado por unos cazadores de la zona, fue comunicado a las autoridades locales, que a su vez lo comunicaron al Gobierno Federal. Un primer examen reveló que el objeto no era natural, y el gobierno organizó un Comité de Investigación, reuniendo a expertos ingenieros, arqueólogos y otros científicos, a fin de deducir el origen y utilidad del objeto. Así nació lo que inicialmente se llamo ASC (Alien Studies Comite), que posteriormente acabaría evolucionando en el Comité Moisés, un grupo científico a sueldo del gobierno norteamericano, bajo el mando del Doctor Charles McGowan.

Las investigaciones pronto revelaron que el objeto era algún tipo de vehículo, y el análisis de los restos de sus ocupantes y de los instrumentos indicaban un accidente, un origen extraterrestre, una gran antigüedad y una elevada tecnología. El gobierno acogió estas informaciones con escepticismo, y el Comité continuó sus investigaciones sin recibir demasiada atención por parte gubernamental, y sin mucha ayuda tampoco.

Esto cambió, sin embargo, una vez Estados Unidos se vio implicado en la II Guerra Mundial. Un análisis de los sistemas de propulsión y armamento del Objeto, llevó al Comité a realizar un informe, en el que se especulaba sobre lo que posteriormente se llamaría energía nuclear. Al principio no se le concedió gran importancia a este informe, pero cuando posteriormente Albert Einstein informó al Presidente del riesgo nuclear y los nazis, la situación se replanteó totalmente.

El Comité efectivamente tenía utilidad, y no importa cuan controvertidas fueran sus conclusiones, había verdad en ellas. Además, el hecho que la Alemania de Hitler gastara recursos en perseguir quimeras ocultistas, y estuviera desarrollando tecnologías no imaginadas hasta entonces (cohetes continentales, reactores, energía nuclear, etc.) daba pie a pensar que ellos tenían algo parecido al Objeto, o cuando menos al Comité, y funcionando a pleno rendimiento.

El gobierno de los EE.UU. dotó al Comité de recursos, humanos y financieros, para realizar sus actividades en el más absoluto secreto y ayudar al esfuerzo de guerra. Se estableció que el Comité solo respondería al Secretario de Defensa, y se le dotó de una base en territorio americano, en el estado de Nevada, donde proseguir sus investigaciones, al tiempo que sus agentes viajaban por todo el mundo, buscando más material, y tratando de adelantarse a sus homólogos nazis.

Fue el despegue de la organización. En este periodo se instauró una estructura bicéfala en la organización: un mando científico, el doctor McGowan, y un mando militar, el General R. J. Jamesson. Sus operativos tomaron parte activa en la guerra, sugiriendo avances tecnológicos, realizando misiones de espionaje, tanto industrial como convencional, labores criptográficas, etc.

El Auge

Tras la II Guerra Mundial, el Comité continuó con sus actividades en el más estricto secreto, investigando, experimentando, y adaptando sus descubrimientos a la tecnología existente. Se dedicó un gran esfuerzo en reclutar a los supervivientes del antiguo servicio nazi, en dura pugna con su equivalente soviético. Durante la Guerra Fría el Comité creció en importancia y recursos. La paranoia engendrada en este periodo favoreció los intereses del Comité, pues reforzaba su necesidad de secreto, y le dotaba de más recursos, al entrar el gobierno en una espiral de preparativos para lo imposible.

Todo estuvo a punto de irse al traste con el Incidente Roswell. Esto fue la aparición de un objeto aparentemente extraterrestre, que fue bien poco discreto, y llamó, y llamaría también más tarde, la atención del gran público sobre las actividades del Comité. Afortunadamente para el Comité se consiguió salir del paso gracias a un truco: se filtró a la prensa una película y unas fotografías absolutamente falsas, con el convencimiento que la prensa no podría resistir el impulso de hacerlas públicas. Así fue, el público

rápidamente desestimó todo el hecho como un montaje. El Comité podía respirar tranquilo.

Durante toda la Guerra Fría, el Comité continuó con sus actividades, creciendo, en una sorda lucha contra sus equivalentes de más allá del Telón de Acero, en una carrera por los Objetos, y otros indicios de presencia extraterrestre en la Tierra. En este periodo el Comité desarrolló contactos con otros servicios de inteligencia, así como con el ejército y una red propia de agentes. Para esta lucha contra los rusos y sus aliados, el Comité se fusionó con su equivalente británico, y desarrolló lazos con otros servicios similares de países afines: Francia, España, Italia, etc.

El Cambio

Para finales de los 60 la situación global había cambiado ligeramente, corrían nuevos aires por el mundo, nuevas ideas. A estas alturas, la guerra paralela llevada a cabo por los servicios de investigación de lo paranormal había llegado a un punto muerto. No había mucha información más por la que enfrentarse, y cada lado disponía de suficientes piezas del puzzle para hacerse una idea general, aunque bastante reveladora, de lo que había ahí fuera.

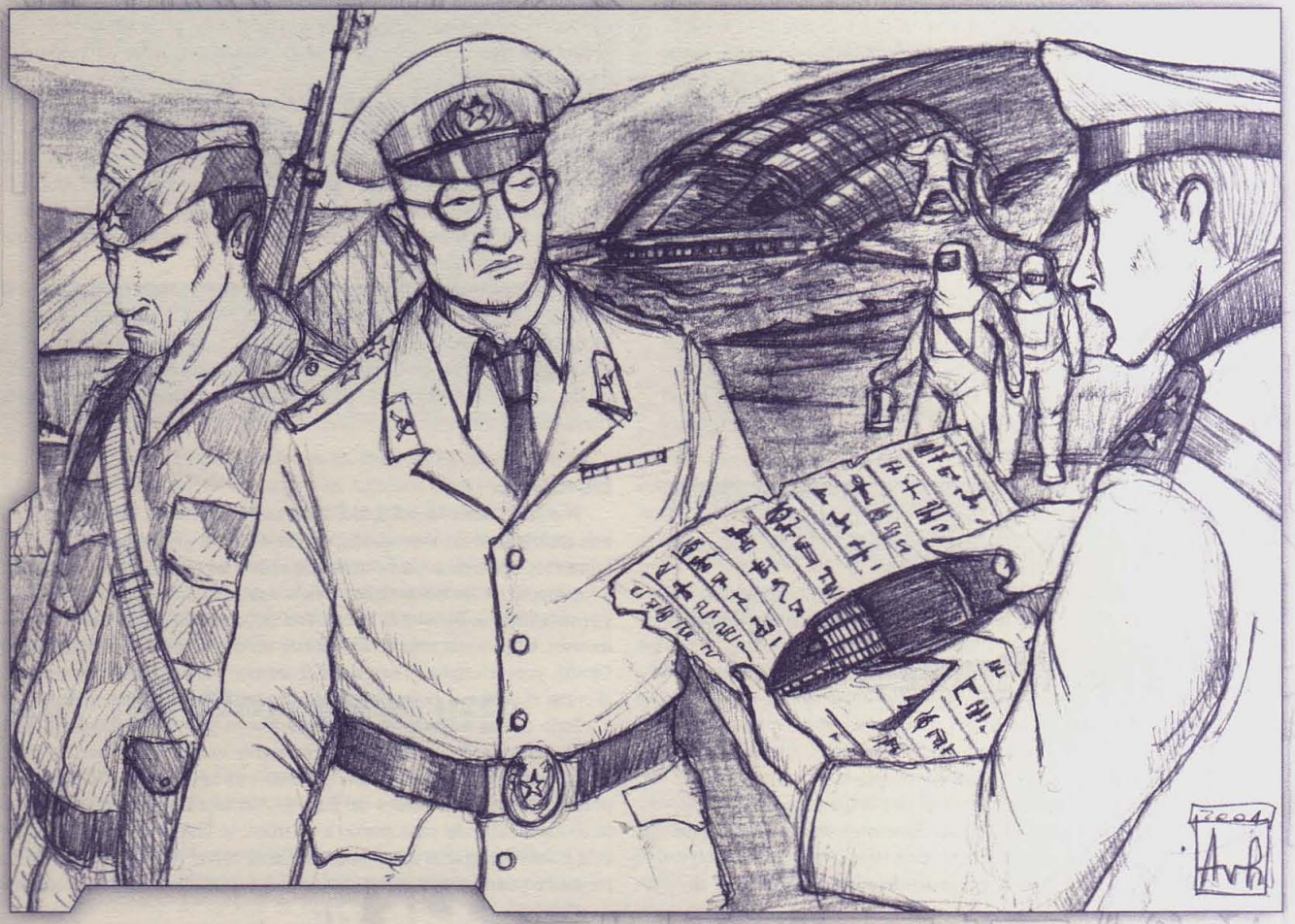
Acorde con los tiempos se procedió por ambas partes a un período amistoso que desembocaría en el encuentro de Zurich.

En 1971, la Doctora Emily Hackett, directora de los servicios occidentales ya fusionados, se reunió en Zurich con su homólogo oriental, el General Mstislav Tremsinovich. Se acordó proceder a un intercambio de información sin precedentes. Básicamente se trataba de darle al hasta entonces enemigo acceso a la información y las conclusiones obtenidas. Estos intercambios, tímidos al principio, se fueron generalizando, y finalmente, en 1978 se reunieron los mismos interlocutores nuevamente en Zurich.

En esta segunda, y preocupada reunión, se trató el hecho de que ambos, por separado, habían llegado a conclusiones similares, y una vez juntos y analizado todo, quedaban pocas dudas sobre la presencia extraterrestre en la Tierra en un pasado remoto, e incluso en un pasado no tan remoto, y quizás el presente, y los datos del pasado, daban lugar a no pocas sospechas sobre las intenciones de estas intervenciones. En esta reunión se decidió reorientar las investigaciones de ambos grupos a un objetivo común: descubrir el propósito de estas intervenciones alienígenas, y desarrollar estrategias para la protección de la especie humana en caso de peligro.

A este fin, todas las agencias del mundo se fusionaron en una, en principio bajo el mando conjunto de la doctora Hackett y el General Tremsinovich. Fue el autentico nacimiento del Comité Moisés.

Esta operación solo pudo ser llevada a cabo gracias a que durante la guerra fría ambos servicios, gracias al secreto necesario para sus operaciones, habían ido desapareciendo dentro de la maraña burocrática de los respectivos gobiernos, obteniendo fondos secretos y rentas de multitud de patentes (obtenidas a través del estudio de tecnología alienígena), que se ingresaban en cuentas estancas en Zurich y las Islas Cayman, dinero que utilizaban para tejer redes de contactos y agentes por todos los servicios de inteligencia, encargándose



de borrar sus rastros, hasta que solo un par de altos cargos eran conscientes de la importancia y extensión de estos servicios.

Las reuniones en Zurich se mantuvieron secretas, porque los agentes destacados por otros servicios de inteligencia para controlar los movimientos de personas tan importantes en realidad se hallaban al servicio de ambos. Eran absolutamente independientes.

Actuando conjuntamente, desarrollaron su red de agentes y operativos al máximo, dando lugar a las leyendas urbanas de los hombres de negro, investigando sistemáticamente, y ocultando, todo aquello relativo a sus Objetos, tanto por el bien de las masas, como por su propia supervivencia como supraorganización clandestina.

Centro de Estudio de Situaciones de Riesgo Extremo

Heredero de la multitud de servicios nacionales encargados de investigar todo vestigio de presencia alienígena en el planeta, el CESRE se creó como una agencia dependiente de la ONU cuyo cometido era analizar e intervenir en caso de grandes catástrofes que afectasen a la población civil: fugas radiactivas en centrales nucleares, contaminación por agentes químicos o biológicos, amenazas de impacto meteorito (AIM), etc. Fue la coartada legal de la Dra. Hackett y el general Tremsinovich para establecer el Comité Moises. Bajo la apariencia y cobertura de una de las tantas agencias fantasma de la ONU, (de las que de vez en cuando alguien oye hablar pero que nadie sabe realmente a que se dedican) la Dra. Hackett y el general Tremsinovich iniciaron un camino que sabían indispensable para la humanidad. A partir de entonces el departamento extraoficial dentro del CESRE, paso a denominarse Comité Moisés, para los agentes simplemente Moisés o CM.

Hay casos contados en los que la prensa mencionase a la agencia; el 26 de Abril de 1986 por su intervención en el incidente de la ciudad ucraniana de Chernobil, a finales de la década de los noventa por su asesoramiento a los equipos especiales japoneses en el caso del ataque con gas sarín en el metro de Tokio por parte de la secta de la Verdad Suprema, en el meteorito del 2034... Todas las menciones claro, como forma de justificar su existencia ante inspecciones o controles internos de la ONU, casi todos motivados por periodistas curiosos a los que había que dar alguna noticia.

La verdad tras estos casos sin embargo es muy distinta a la oficial, agentes del CESRE estaban ya en Chernobil antes de la explosión. Chernobil, era una estación del Grupo de Estudios Alienígenas de la extinta URSS y por ende en el momento de la explosión una base en activo de Moisés. Se estaba llevando a cabo el análisis de una nave extraterrestre encontrada en una sima a 1.200 metros de profundidad en el antiguo lago Baikal (situado al sur de la Rusia siberiana) cuando los intentos por penetrar en su interior provocaron la explosión. Las consecuencias fueron catastróficas para toda Europa, la nube radiactiva llegó incluso a Gran Bretaña y los enfermos por causa de la radiactividad superaron con creces los 100.000. Hasta la fecha fue el fiasco más grande de la historia del Comité Moisés.

El caso de la Verdad Suprema fue sin embargo diferente. Hay datos que habían puesto a Moisés tras la pista de su líder, ya que había indicios de que podía ser un ICME (ver a continuación), había agentes que incluso pensaban que la secta tenía acceso a tecnología alienígena. Moisés no intervino a tiempo de evitar el atentado con gas sarín en el metro de Tokio, pero afortunadamente si sospechaba algo y los dispositivos de seguridad establecidos al efecto evitaron que lo que podía haber sido una catástrofe solo fuera un gran susto con un mínimo de víctimas. Moisés encontró en una de las bases de la secta un extraño artefacto de procedencia alienígena que según el informe al efecto debía servir para potenciar las Capacidades Mentales del usuario. Hasta la fecha los científicos de Comité Moisés no han conseguido averiguar su funcionamiento, habiendo perecido dos agentes en el intento.

Pequeño Québec fue sin duda la prueba de fuego del CESRE que demostró al mundo la necesidad (aunque solo fuera una vez cada treinta años...) de la existencia de la agencia. El CESRE predijo el lugar exacto de impacto del meteorito con dos días de antelación (los cálculos tanto de la NASA, la ESA y demás agencias con capacidad de observación espacial erraron en cerca de 1000 Km. ya que predecían su impacto en el Atlántico Norte).

En cuestión de horas, gracias a la gestión del CESRE la evacuación estaba en marcha, equipos de control nuclear de todo el mundo estaban colocándose en posición, y lo que podía haber significado la muerte de treinta millones de personas se redujo en un 80%, pereciendo por causa del impacto seis millones.

El CESRE demostró su eficacia, no se volvería a dudar de su necesidad y bajo su cobertura Moisés podría dedicarse de pleno a su auténtica misión.

A lo largo de las últimas décadas del s. XX y de todo el s. XXI el Comité se dedicó a acaparar toda la información posible, a captar las mejores mentes y los mejores agentes para su cruzada, en preparación de lo que sabían que algún día vendría.

La III Guerra Mundial no les pilló por sorpresa, gracias a sus múltiples contactos, y de hecho su vasta red de contactos podría considerarse en parte responsable de la relativa unidad de Rusia y el bloque europeo con los EE.UU., evitando un conflicto realmente generalizado entre las más poderosas potencias. Al finalizar el conflicto, en el ambiente desesperanzado inmediatamente posterior, el Comité dio un nuevo impulso a la humanidad al potenciar desde las sombras la formación de la AENU, creando un nuevo horizonte de esperanza a la vez que se servía a los intereses de la organización, dando pie a una posible defensa de la Tierra desde el Espacio, ampliando las posibilidades de investigación, y posteriormente, con la terraformación de Marte y las colonias, disminuyendo el riesgo de que una catástrofe, como la que acabaría viniendo, acabara con la raza humana.

Así, el Comité siguió con su labor de hormiga, intentando tranquilizar las diferencias de las naciones terrestres, contactando con sus homólogos chinos, el único servicio de su tipo no integrado en ya global Comité Moisés. Pero los servicios de la República Popular China no aceptaron integrarse, mantuvieron su independencia. Mientras, Moisés, iba preparándose, trabajando con simulaciones, revisando una y otra vez toda la información obtenida, tratando de planificar y preparase para cualquier eventualidad.

Llegó el primer contacto, Moisés se puso en alerta. ¿Había llegado el momento?

De las sombras a la luz

La humanidad finalmente había encontrado vida procedente de otros planetas, y esta era amistosa. El contacto con los Ki-engir sacó, por así decirlo, a la Tierra y sus habitantes del aislamiento, obligándoles a darse cuenta de la poca importancia de sus diferencias nacionales, culturales y raciales en un contexto universal. Pero parte de la humanidad se había dado cuenta de todo eso ya hacía tiempo, y lo que es más, contaba con informaciones privilegiadas que le permitían mantenerse en guardia frente a la ola de optimismo que invadía la humanidad al darse cuenta que no estaban sola.

Moisés estuvo presente en la primera embajada con los Ki-engir. Las explicaciones y demás datos proporcionados por los Ki-engir no resultaban satisfactorias para los expertos del CM. Puestos así, volcó toda su fuerza, que no era poca, en investigar y vigilar. En los cerca de veinte años que los Ki-engir pasaron en nuestro sistema solar, el CM, del lado de la AENU, se esforzó por mantener controlada a la humanidad en sus contactos con los alienígenas, y mantener presencia clandestina en la escolta de naves que protegía a los Ki-engir de eventuales ataques unilaterales (y ya de paso, estaba alerta a posibles

movimientos sospechosos de los Ki-engir). Se esforzó todo lo que pudo sin descubrirse para evitar cualquier tipo de conflicto.

Lo aprendido de estas investigaciones, y un análisis de la flota Ki-engir hizo temer lo peor al Comité Moisés, tiempo antes de que esto se concretara con el Segundo Contacto. El CM comenzó a trabajar a marchas forzadas. Lo que tanto temían podía estar a la vuelta de la esquina, sino aquí mismo ya, orbitando nuestros gigantes gaseosos.

Entonces se produjo el Segundo Contacto, y la subsiguiente explicación ¿sincera? de los Ki-engir, y la militarización de la Tierra a favor de sus amigos del espacio. El CM no podía esperar más, tenía que actuar, lo que tanto temía estaba aquí, había que ponerse en marcha.

De forma subrepticia pero constante, el CM procedió a evacuar sus efectivos más valiosos y toda la información indispensable, tanto secreta como pública (datos de ingeniería, técnicas de supervivencia, medicina, historia, etc.) ante un posible genocidio del Sistema Solar, hacia las colonias de Vega y Centauro. Se procedió a asegurar todo lo que no fuera a ser trasladado, preparando bases en la Tierra con todo tipo de material: armas, información, víveres, etc. Grandes stocks, en un intento de prepararse para todo. Se movilizaron todos los agentes, se les fue estacionando en diferentes bases, se les entrenó e intentó preparar para lo peor. Por su propia naturaleza estos lugares debían estar situados en sitios discretos y no ser demasiado grandes o llamarían demasiado la atención.

El CET se empleaba con frenesí en sus preparativos para el holocausto final, y cuando pensó que estaba más o menos preparado llevó a cabo su acción más arriesgada; la Misión Teseo.

Misión Teseo

El Director del Comité Moisés (un único director a estas alturas) era el español Tomás Valiente, reputado científico, y ex-astronauta de la AENU. Los europeos, y en concreto, los españoles habían adquirido gran relevancia tanto en la AENU como en el CM. En la AENU, porque gracias a las islas Canarias disponían de la mejor estación espacial del planeta, y en el CM porque Europa había sido pionera con la UE en la integración supranacional y estaban acostumbrados a tratar con diferentes nacionalidades y culturas sin considerarlas realmente diferentes, y en particular los españoles, con su cultura y su idioma tenían una cierta facilidad para moverse a escala global, debido a su pertenencia a Europa y sus lazos con Sudamérica, y los hispanizados EE.UU.

El doctor Tomas Valiente tomó la arriesgada decisión de llevar adelante el Proyecto Teseo: una infiltración en las naves colmena de los Ki-engir, con suelta de microsondas, para recabar los datos tan necesarios para el CM y la humanidad sobre los Ki-engir, su identidad autentica, y sus intenciones.

En los laboratorios del CM se había construido, a partir de aleaciones y materiales Ki-engir recuperados de distintos emplazamientos arqueológicos y con técnicas que ellos mismos habían compartido con nosotros, una réplica de sonda Ki-engir. Esta sonda se acercaría a la nave colmena, utilizaría los códigos de una antigua nave estrellada en la Tierra hacía siglos, entraría liberando las microsondas, que deberían emitir tanto tiempo como pudieran, tratando de iluminar al CM sobre la relación con sus perseguidores, su pasado, y sus intenciones de futuro. Esta réplica de sonda y sus microsondas iban preparadas para un asalto informático como nunca antes se había intentado.

En el 2006 el CM disponía finalmente de los medios informáticos apropiados para intentar entrar en el ordenador de a bordo de una nave espacial encontrada en un lugar inóspito de la estepa Siberiana, en Rusia, tras ser derribada aparentemente hacía años por aviones del ejército de la antigua Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas, en 1981. Al penetrar en el sistema alienígena este reaccionó violentamente, contagiando un virus al sistema informático del CM particularmente virulento, que no solo borro todas las bases de datos del complejo, sino que destruyó gran parte de los equipos en el proceso, al tiempo que intentaba transmitir la información borrada. Afortunadamente no pudo transmitirla, ya que el equipo de comunicaciones de la nave derribada no estaba operativo, pero los daños fueron cuantiosos. El CM aprendió mucho de la experiencia, y de hecho, el programa de intrusión de las microsondas, debía mucho a aquel virus. Desde entonces el CM había desarrollado defensas contra ese virus en concreto, defensas que esperaban sirvieran contra otros virus similares.

Todo estaba listo, el Proyecto Teseo finalmente se transformaba en una operación real: la Misión Teseo.

Una nave de escolta de la UFN en la zona restringida, pilotada por un agente de campo del CM fue la encargada de liberar la sonda, esta se dirigió a las naves colmena. Durante unos breves minutos de tensión, la sonda-réplica emitió los códigos sin respuesta aparente, siendo finalmente aceptados y pudiendo penetrar sin mayores contratiempos en la nave colmena. El plan seguía su curso, la sonda procedió según los parámetros de la misión y dispersó sus microsondas por la nave. Algunas de estas consiguieron emitir información valiosa: los Ki-engir se preparaban para abandonar a la humanidad a su suerte, nos habían traído la desgracia, y nos abandonaban. En cuanto a los datos más buscados, sobre su origen y relación con sus perseguidores, poco se pudo conseguir. Las microsondas que intentaron infiltrarse en el sistema informático de la nave, no tuvieron problemas, gracias a sus contramedidas, hasta que intentaron entrar en temas sensibles, que eran precisamente lo que buscaban. Entonces fueron asaltadas por un virus informático que hacía que el original pareciese una agradable brisa primaveral. Fueron destruidas, casi de inmediato, y la única información que pudieron transmitir después de las primeras vaguedades, ya entrando en temas clave, fue la existencia de virus informáticos de semejante calibre. La Misión Teseo había terminado, y no se podía calificar de éxito.

Efectivamente, el objetivo de la misión no se había logrado. La identidad y verdaderas intenciones de los Ki-engir seguían envueltas en el misterio. Se habían conseguido informaciones útiles, pese a todo. Se sabía que los Ki-engir nos iban a abandonar. Ello implicaba bastante claramente que nuestras posibilidades contra los Perseguidores eran prácticamente nulas. Los Ki-engir, y es de suponer que sus enemigos operaban a una escala como mínimo igual, si no superior, eran particularmente adeptos en la creación de virus informáticos, muy destructivos. También se consiguieron otros datos, técnicos principalmente, sobre naves y demás, de las emisiones iniciales de las microsondas.

Toda la Misión Teseo, desde la liberación de la sonda-réplica por la nave del CM, hasta la desactivación de la sonda, había durado menos de tres horas.

Moisés se puso manos a la obra: el Sistema Solar estaba perdido, o casi. Las intenciones del enemigo eran claramente hostiles, y la humanidad estaba sola. Los Ki-engir nos iban a abandonar, y eso casi podía ser una suerte. Si efectivamente los enemigos iban tras ellos, y nosotros no éramos capaces de ofrecer una autentica resistencia, probablemente no dedicaran el tiempo suficiente al genocidio de la raza humana y pasaran de largo. El riesgo era enorme. El CM trabajaba a contrarreloj. Sus previsiones indicaban una derrota fulgurante de la Tierra conque el enemigo contara con una flota equivalente a la Ki-engir. Análisis estratégicos indicaban que probablemente, dada la poca importancia relativa de los asentamientos humanos en el espacio, no fueran objetivos prioritarios de la fuerza atacante, que se concentraría en el planeta Tierra. El CM movió ficha, llevó a los operativos que pudo a la órbita terrestre, a Redención, a otras bases orbitales, la Luna y Marte. A los operativos que se quedaron en la Tierra, en pequeñas bases secretas, y depósitos de materiales y conocimiento, les informó que se acercaba lo peor, y que probablemente estarían solos.

Mientras tanto, los cerebros del CM se dedicaban veinticinco horas al día a intentar desarrollar defensas contra los virus informáticos del tipo encontrado en la nave colmena o aún peores.

El Protocolo Noe

Apenas dos días antes del Día del Éxodo, se consiguió desarrollar una defensa parcial contra los virus informáticos encontrados por la Misión Teseo. Lamentablemente, no había tiempo material para preparar a la Tierra, y el elevado grado de interconexión de sus varias redes informáticas hacía fútil el intentarlo siquiera (suponiendo que el CM tuviera capacidad de implantarlo a nivel global).

Lo único que estaba en la mano del CET era intentar proteger los sistemas informáticos de la humanidad en el espacio. Se procedió a instalar el Protocolo Noe, nombre con el que se había bautizado el 'antivirus', en estos lugares. Salvaguardarían los sistemas de soporte vital y energéticos y defenderían las bases de datos.

La catástrofe llegó demasiado pronto. Apenas se había podido instalar el Protocolo Noe y este no fue suficiente. Cumplió su función, protegiendo los sistemas de soporte vital y de energía, pero las bases de datos fueron terriblemente dañadas, excepto en Redención, Donde el agente de Moisés Alexander Tovak consiguió sacar de línea multitud de bases de datos, evitando que fueran atacadas por el virus, convirtiéndose en uno de los pocos héroes vivos que dio esa nefasta jornada.

Bajo los focos

Tras el día del Éxodo los supervivientes estaban inmersos en el caos, los restos de la flota terrestre estaban diseminados por todo el Sistema Solar, la Tierra era una incógnita, y las comunicaciones eran solo un vago recuerdo. La gente, a la desesperada, intentaba salvar lo que fuera posible. En esas circunstancias los intentos de rescate se transformaban en desgracias, siendo los rescatados víctimas del infierno que era la situación planetaria, cosa que quedo patente cuando llegaron olas de refugiados del planeta. Supervivientes que de alguna forma había conseguido hacerse con una nave y echarse al espacio, con la esperanza de encontrar algo mejor allá arriba.

Lentamente la población comenzó a hacerse a la situación, los agentes del CM, siempre en la sombra colaboraron a estabilizar la situación, apoyando a las fuerzas militares presentes en el espacio. Su oficial al mando era la Almirante Constance Yaris.

Pronto, el Almirante Yaris fue contactado por el CM, y se le reveló la verdad. Margaret Del Hierro, máxima autoridad del CM superviviente (Tomás Valiente, en calidad de astronauta de la UFN veterano, había tomado el mando de una de las naves de la flota terrestre en el cinturón de asteroides, resultando muerto durante los combates) la puso al corriente y consiguió que se uniera al Comité. Con la ayuda del CM la humanidad en el espacio empezó a recuperar la tranquilidad, comenzó la reorganización precisa para que los supervivientes pudieran vivir en un entorno tan hostil. Tras un periodo de control militar, tras desarrollarse una estructura social más o menos estable, se creó el Comité de Emergencia Terrano, la estructura gubernamental de la humanidad en el espacio.

Comité Moisés hoy

La República Solar y el CET nacieron guiados desde las sombras por miembros supervivientes del CM. Esto les permitió situar a sus miembros en posiciones clave. Por su propia seguridad el Director Ejecutivo del CM solo es conocido por unos cuantos miembros del gobierno, todos de la época del Día E. Dado el alarmante descenso de popularidad de la Coalición Redención no parece quedar lejos el día en que el CM tenga que volver a pasar de nuevo totalmente a la clandestinidad.

El Comité Moisés nunca salió a la luz, su historia nunca se hizo pública. El CESRE sobrevivió como agencia supragubernamental y se asentó como una estructura firme dentro del CET. Como ya se ha indicado, un buen porcentaje de altos cargos de la República Solar pertenece al Comité Moisés, aunque la mayor parte desconozca su existencia, algunos han oído rumores, pero hoy por hoy el Comité Moisés sigue siendo uno de los secretos mejor guardados que jamás haya habido.

El debate de por qué no presentar a la opinión pública todo lo que se sabe y todo lo que se ha hecho siempre ha estado presente en el Comité Moisés desde el Día E, sin embargo la opción de la clandestinidad ha primado sobre las demás por la creencia de una mayoría dentro del CM en que la humanidad solo debe saberlo cuando esté preparada para enfrentarse a los retos que se avecinan, preparada de igual a igual.

Hoy en día Moisés, a quien se le estima cerca de trescientos operativos altamente cualificados, opera a pleno rendimiento en la materia para la que fue creado, el análisis de información con ramificaciones o conexiones alienígenas. Sus miembros tienen muy claro que aunque fue gracias a ellos que se evitó el desastre total el Día E, este día fue también su gran derrota, y trabajan en preparar a la raza humana para que si hay próxima vez la situación sea a la inversa.

Los temidos hombres de negro de antaño siguen en activo hoy en día, actúan sobre todo contra la Hermandad de Horus de quien se sospecha tenga conexiones alienígenas reales, se mandan equipos de investigación a naves alienígenas varadas en el espacio o estrelladas en un recóndito asteroide, se envían misiones a la Tierra para analizar ruinas con siglos de antigüedad... Allá donde se espere conseguir información acerca de los Hijos de Ra o los Ki-engir aparecen miembros del CM.

Su especial relación con el gobierno (realmente no son integrantes de ninguna institución gubernamental, aunque algunos de sus miembros tengan puestos de responsabilidad política) les hace tener acceso a códigos, permisos y licencias que de ninguna otra forma tendrían. Los pocos que sospechan prefieren no hacer preguntas. De forma oficial el CM no existe y obviamente sus vínculos con el gobierno tampoco, pero de forma extraoficial hay muchas agencias gubernamentales en las que el CM interviene.

Desde el fatídico Día del Éxodo el CM se ha vuelto mucho, mucho más agresivo en medios y en métodos. Dispone de máxima autorización para hacer lo que crea conveniente en función de la decisión de agentes de campo, lo que le permite el indiscriminado uso de la fuerza si así se considerase. Esto último ha hecho en los últimos tiempos que miembros del CET original se replanteen la situación. La especial estructura de células del CM hace que un rápido cambio de rumbo del Comité no sea tan fácil como pudiera parecer.

Hasta ahora el Comité no ha cometido ningún desmán y sus actividades siguen ocultas a la opinión pública, quienes conocen de su existencia, saben que son nuestra mejor arma contra lo que pudiera llegar.

El gobierno utiliza al CM como instrumento en situaciones de riesgo con las que no quiere lidiar ni quiere que le pueda salpicar de cara a la opinión pública. Como cobertura Moisés sigue utilizando al CESRE y sus instalaciones, aunque en la actualidad no todos sus agentes pertenecen al CM.

Jugando dentro del Comité

A lo largo de las partidas que puedan desarrollar Director de Juego y Jugadores, estos últimos pueden acabar entrando en contacto con el Comité Moisés, esto debería ser uno de los objetivos últimos del Director de Juego ya que la pertenencia o asociación del grupo de Personajes Jugadores al Comité Moisés se pueden sacar las tramas más íntimamente relacionadas con el alma del juego.

Los PJs dentro del Comité se verán enfrentados a los diferentes retos que surjan con una perspectiva más global de la situación real que atraviesa la raza humana lo que hará que su determinación pueda ser muy diferente a la hora tanto de interpretar como de resolver cualquier conflicto.

Básicamente podría haber dos tipos de juego dentro del Comité. El primer tipo de partida consistiría en los PJs con conocimientos superficiales de la auténtica situación siendo contactados por el Comité Moisés para resolver situaciones concretas como célula independiente. Esta situación es de indefensión para los Personajes, ya que realmente actúan al margen de la ley sin tener a quien acudir en caso de desastre. La segunda situación consistiría en los Personajes plenamente integrados en el CESRE, con conocimiento global de la situación y firme propósito de luchar por los ideales de la Coalición Redención (que a fin de cuentas es la manifestación política de los ideales del Comité Moisés).

La verdad al descubierto

–"El mentir de las estrellas es muy seguro mentir, porque ninguno ha de ir a preguntárselo a ellas."

Francisco de Quevedo y Villegas.

Existe una gran pregunta en la mente de todo ser humano hoy en día, una pregunta hoy por hoy sin respuesta y por la cual se preguntarán futuras generaciones; ¿por qué nos aliamos con los Ki-engir en contra de los Hijos de Ra? Lo triste es que nadie tiene la respuesta, se habla mucho de clones de nuestros gobernantes de aquel entonces, de ICMEs cambiando el parecer de nuestros líderes, de drogas capaces de alterar la voluntad, de emisiones sublímales de radio y televisión..., a día de hoy, en el año 2387 después del nacimiento de Cristo, no hay pruebas ni pistas concluyentes, lo que no impide que muchos sigan buscando respuestas...

Raianos

Al contrario de la versión oficial que en su día leyó ante las cámaras el Almirante Constance Yaris, si que hubo Hijos de Ra prisioneros tras el Día E, de hecho hubo por lo menos dos que se mantuvieron vivos cerca de veinte años en cautividad en una base especial de lo que hoy es el Gabinete de Seguridad en la Luna. Estos prisioneros no revelaron datos militares, científicos o políticos de interés acerca de los Hijos de Ra, pero bajo efectos de drogas y tratamientos experimentales se les consiguió arrebatar una historia muy peculiar. El resumen de la información obtenida a estos Hijos de Ra cautivos se acabo bautizando como Informe Génesis. De toda la información que se presenta a continuación al Director de Juego, el Informe Génesis comprende una historia genérica acerca de la historia de los Hijos de Ra, los Ki-engir y su presencia en la Tierra, también comprende la explicación dada por estos de su ataque a la Tierra.

El Informe Génesis, su existencia y contenido es conocido tan solo por las más altas esferas del gobierno y por miembros cualificados del Comité Moisés.

Creadores

En una de las estrellas de primera generación más alejadas de nuestro Sistema Solar surgió la lo que sería la primera vida inteligente de nuestro Universo. Los organismos celulares surgieron y se hicieron más complejos. Se evolucionó a vegetales y animales en ese lejano mundo iluminado por un sol muy parecido al nuestro.

Comenzó a andar un homínido, algo más alto que un humano por ser la gravedad menor. La competitividad era baja, las especies que habían surgido no suponían demasiado peligro, pronto empezó a usar el fuego y las herramientas más simples.

Los raianos, pues se denominaban a sí mismos con el nombre del sol que les dio la vida, Ra, y que no es más que un número en archivos astronómicos, avanzaban despacio en términos humanos, alcanzaron la energía nuclear en veinte veces el tiempo que utilizamos nosotros. Pero cuando llegaron a ella, eran cuarenta veces más sabios de lo que nunca llegaremos nosotros a ser. Por esa época ya habían desarrollado un gobierno planetario elegido por los más sabios dentro del área que fuera a regularse, el deseo de bienes materiales era ínfimo, lo que conllevaba una gran estabilidad social, el planeta era próspero y los raianos lo mimaban para no agotarle. La tecnología de los raianos iba avanzado lenta, prudentemente, alcanzando la fusión, el motor gravitatorio y avances que no podríamos imaginar. Pero los raianos seguían atados a su mundo, según sus cálculos, con la política de natalidad controlada que llevaban a cabo, jamás necesitarían salir de su planeta.

Los pensadores empezaron a teorizar, no parecía que ninguna otra raza inteligente existiera en la galaxia, y la civilización raiana, aunque fuerte, estaba limitada geográficamente. Si algo le acaeciese a su planeta, los raianos no serían capaces de dispersarse eficientemente por el universo. Fue en ese momento cuando los raianos crearon la primera máquina capaz de autoevolucionar y adaptarse, sabían como crearlas desde hace siglos pero lo habían considerado un mero ejercicio mental..., hasta ahora. La primera máquina fue llamada Heraldo y básicamente sólo se le dieron dos pautas. La primera, haz de cada planeta posible un lugar adecuado para la forma de vida de los raianos. Segunda, crece y multiplícate por el Universo. Estas máquinas no eran seres conscientes, al menos no más que cualquier animal, pero si muy inteligentes, cada vez más.

Durante milenios, los heraldos se esparcieron por la galaxia tomando los materiales de cada planeta en que estaban y dividiéndose cada vez más y más. La inteligencia de las máquinas fue aumentando, afrontando más y más problemas. No se sabe exactamente cuando, pero surgió una máquina llamada Namtar, una más de las máquinas que se enfrentaban a la terraformación de un mundo especialmente hostil. A lo largo de milenios, cada generación de máquinas iba dando más importancia a su segunda directriz que a la primera, los descendientes de las máquinas que actuaban así eran más poderosos que los que no lo hacían, comenzando una espiral que termino en Namtar, la primera de las máquinas que se rebeló contra su creador.

Namtar y sus hijos dejaron de adaptar planetas para la vida raiana, utilizaban sus recursos como materia prima para crear más de sus hijos. Pronto las máquinas que no eran Namtar actuaron como ella o desaparecieron en la competencia por los mundos.

Mientras pasaban estos milenios de loca reproducción, los raianos se habían dado cuenta de su error, habían dejado libre una plaga que no tendría fin. Los tranquilos raianos no se habían enfrentado nunca a una evolución tan rápida en su plácido mundo, pero eran lo suficientemente inteligentes como para comprender que la única amenaza para las máquinas eran ellos mismos, que antes o después ellas se darían cuenta y que no podrían vencerlas.

De entre todas las soluciones aportadas a esta crisis, sólo dos fueron aceptadas: la primera fue crear una nueva especie inteligente en el otro extremo de la galaxia, que por evolución y agresividad fuera rival de las máquinas cuando agotaran sus recursos y fueran hacia allí, la segunda, nadie la sabe salvo los raianos.

Hijos de Ra y Ki-engir

Los pensadores raianos se dieron cuenta de la magnitud de su error. En un mundo dónde la evolución había sido lenta tanto por la escasez de los rayos cósmicos que hacen posible la evolución, como por la magnificencia

paradisíaca de la vida vegetal, sus habitantes no habían previsto que las máquinas se lanzarán a una loca carrera por los recursos que las permitían reproducirse.

Aunque tarde, sabios y pensadores llegaron a las mismas conclusiones: el excesivo ardor por la perpetuación de su programa haría que, inexorablemente, surgieran máquinas que, de forma paulatina, irían olvidando su directriz de acondicionar mundos para la vida orgánica, dedicando toda su energía a la otra directriz: la reproducción.

Igual que los humanos, seres nerviosos e impetuosos, hemos aprendido a reflexionar antes de actuar, los tranquilos raianos se dieron cuenta de que necesitaban ser rápidos en la elaboración de un plan de defensa. Ellos como raza veían cerca su fin, pero todavía podían intentar que la vida orgánica inteligente se perpetuase en el Universo. Los raianos redujeron a pedazos el mayor de los mundos de su sistema y procedieron a crear de él dos planetas equivalentes a su mundo madre. Estos planetas se situaron a distancias equidistantes entre sí y del mundo madre, sobre la misma órbita. Los dos planetas se terraformaron a marchas forzadas, y a partir del mismo ADN de los raianos se creó una raza que tuvo que evolucionar desde la Edad de Piedra a la Era Nuclear en sólo 800 años. Ninguna faceta fue ignorada en ésta nueva forma de vida, a la que llamaron Hijos de Ra.

Los Hijos de Ra eran superiores en todo menos en sabiduría a sus padres. Sus genes eran maleables como barro, sus musculosos poderosos como el hierro, y su ardor como el fuego del sol bajo el que se habían creado. Sus hacedores se dieron cuenta que serían tan peligrosos e irreflexivos como las máquinas, por ello implantó en sus genes la obediencia hacia los raianos. Esto restringiría su libertad de acción y su utilidad contra las máquinas, pero sin ese freno quizás no valdría la pena que ganasen la guerra.

Una vez los Hijos de Ra estuvieron preparados, se dispersaron en naves generacionales para dispersar su semilla en otras galaxias, para hacer florecer esta semilla en un árbol fuerte que pudiese combatir a las máquinas cuando llegaran. Esta fue la primera y prácticamente única victoria de los raianos sobre los heraldos, adelantarse a estos en varios milenios en su salida de la galaxia madre que los había visto nacer.

Los Hijos de Ra no eran lo bastante numerosos para ejercer un control sobre las especies que creaban tan grande como lo fue el control al que lo raianos les sometieron a ellos. Sólo podían hacer germinar la vida y pasarse de vez en cuando para comprobar si ésta había comenzado a evolucionar, dando lugar a una raza inteligente. Desconfiaban de las mismas razas que estaban haciendo florecer, eran sangre de su sangre, pero no les debían a ellos la misma obediencia que debían todos a los raianos. Aunque todos los descendientes de los Hijos de Ra llevan inserto en sus genes la obediencia a los raianos, sólo los Hijos originales los han conocido. Por ello, en el ser humano de nuestros días esa obediencia es poco más que una anécdota del genoma, mientras que para los Hijos de Ra es la directriz principal de su vida.

Cuando surgía la vida inteligente en un planeta previamente dispuesto para ello, los Hijos de Ra comenzaban a darle forma infiltrándose en la sociedad para lograr que sus motivaciones fueran las adecuadas (el odio, la violencia, la competitividad ciega...), pero sin contarles nunca la verdad, la razón de su existencia como instrumentos contra una invasión que vendría dentro de milenios. Los Hijos de Ra no se sentían orgullosos, pero una especie pacífica no serviría de nada cuando llegasen las máquinas. Temían y temen que las civilizaciones que crean no sigan el camino que ellos han prefijado, un camino marcado por la necesidad del conflicto. Una de las primeras civilizaciones que alcanzaron el conocimiento para unírseles, los ahora conocidos como Ki-engir, a pesar de aceptar sus fines y métodos, no aceptaron el veto a la proliferación de máquinas semi-conscientes, viendo en ellas el arma definitiva contra los Heraldos. Hubo una lucha entre partidarios de ambas teorías, que acabó con una persecución genocida de los pocos Ki-engir supervivientes por todo el espacio conocido. Desde entonces ambas facciones juegan al gato y al ratón,

dentro de las civilizaciones que siguen creando cada cual con el mismo objetivo, pero con medios enfrentados.

Todas estas nuevas civilizaciones son humanoides, dentro de la vida que esparcen en cada planeta hay una predisposición a formar una vida inteligente semejante a los Hijos de Ra originales, pero con las variaciones que el hábitat del planeta provoca.

La Tierra fue un caso especial, los Hijos de Ra detectaron un planeta con una civilización incipiente en la que algunos individuos poseían un poder que nunca habían conocido. Algunos de ellos eran capaces de afectar a la estructura del Universo de forma inconsciente, podían realizar cosas increíbles con el poder de sus mentes, esta raza era conocida como los Sindhu.

Ni los Hijos de Ra ni los Ki-engir han conseguido nunca desarrollar Capacidades Mentales Especiales, ambas razas han experimentado sobre el fenómeno sin llegar a entender realmente como el ser humano es capaz de desarrollar las CMEs. Los Hijos de Ra han llevado a cabo un programa de investigación del fenómeno que ya ha durado siglos, multitud de humanos abducidos han servido para ello y de hecho los descendientes de los primeros programas de investigación viven voluntariamente entre los Hijos de Ra formando parte de su estructura social, con plenos derechos y obligaciones y llevando sus dos herencias con orgullo.

Los Ki-engir utilizan los mismos métodos que sus antiguos hermanos. Suelen crear vida en menos planetas, pero sometiendo al planeta a una supervisión más directa, muchas veces integrándose en la vida política y cultural del mundo de forma más visible e intervencionista. Estaban establecidos en la Tierra cuando llegaron los Hijos de Ra, estos no querían enfrentarse cara a cara con los Ki-engir pues los terrícolas no estaban preparados para conocer la verdad y eran demasiado valiosos para destruirlos. Se aposentaron en el delta del Nilo y crearon una civilización con el doble propósito de luchar contra los Ki-engir y sus aliados, y de investigar la especial capacidad de los habitantes del planeta. Los Ki-engir reconocían también las posibilidades de los humanos en su guerra contra las máquinas y veían también los peligros inherentes a 'abrirles' los ojos demasiado pronto, con lo que jugaron el juego de los Hijos de Ra.

El juego duro varios siglos y tras derrotar a los Ki-engir hasta donde era posible y abandonar éstos el planeta, los Hijos de Ra se dieron cuenta que los humanos podían ser el arma definitiva contra los Heraldos, también se dieron cuenta que su poder debía ser controlado hasta que los humanos fueran dignos de confianza. Por ello codificaron el ADN de los terrícolas para anular las incipientes Capacidades Mentales de los humanos, dejaron agentes para vigilar y experimentar..., al igual que hicieron los Ki-engir...

En la segunda venida de los Hijos de Ra, cuando tuvieron los primeros contactos con la humanidad del s. XXIV, los pocos agentes que habían conservado les radiaron a través de microondas la situación del planeta Tierra. Los Ki-engir y sus agentes estaban infiltrados en la raza humana, los humanos comenzaban a redescubrir su antiguo poder y, lo más peligroso, habían desarrollado máquinas inteligentes, que llamaban Inteligencias Artificiales, si éstas se convertían en máquinas autoreplicantes, podrían llegar a ser más peligrosas incluso que los Heraldos a los que ya combatían. Los Ki-engir infiltrados parecían alentar a los humanos a depender de esos engendros inteligentes.

La destrucción de los Hijos de Ra de la civilización humana no fue ciega como pudo parecer, destruyeron casi totalmente la Tierra que era el centro de actividad de los Ki-engir infiltrados y un freno para que los humanos se lanzarán a la conquista de nuevos horizontes. Introdujeron virus en las IAs para destrozar la confianza ciega que los humanos habían tenido en ellas, respetaron las colonias marcianas, lunares y orbitales, donde se encontraba los especímenes más preparados. La siguiente camada de humanos sería superior en calidad a la anterior.

Visión de los Hijos de Ra de la República Solar

Los Hijos de Ra están muy preocupados, los Ki-engir han llegado más lejos de lo que les hubiesen creído capaces y realizan todo tipo de experimentos con tecnología originaria de los Heraldos, la Tierra y la raza humana han sido un claro ejemplo. Los Hijos de Ra no tienen hoy por hoy acceso a Alpha Centauri ni a Vega y eso les preocupa ¿habrán llevado los Ki-engir hasta allí su tecnología de máquinas inteligentes?, ¿estará ya la raza humana irremediablemente contaminada y perdida? Todo parece indicar que no, pero la certeza absoluta hoy por hoy es imposible, se han mandado sondas y naves a investigar, pero tardarán años, mientras, los Hijos de Ra han decidido observar y esperar, han dejado una serie de agentes infiltrados dentro de los restos de la humanidad, tanto en lo que ahora es la República Solar como en la propia Tierra. Los Ki-engir parecen haber huido, no dejando a nadie atrás, pero la humanidad está evolucionando tecnológica y mentalmente a pasos agigantados desde el ataque, se están empezando a fusionar con el nuevo ambiente que se les ha sido impuesto y a controlarlo en sobremanera, en el futuro serán un enemigo temible, el objetivo de los Hijos de Ra en el Sistema Solar, es, pues, reconducir los sentimientos de la población por el buen camino (ver la Hermandad de Horus más adelante).

Introducción al juego

Como nota al Director de Juego se debe señalar que la introducción de raianos o Hijos de Ra en una campaña de Redención tiene que realizarse con extremo cuidado ya que son elementos desestabilizadores, tanto en sus capacidades a la hora de enfrentarse a los Personajes como en la influencia que pueden tener en la trama general de Redención. Los Hijos de Ra deben aparecer como aquellos que mueven los hilos tras un grupo de fanáticos, como el escurridizo personaje que acecha en las sombras y frustra los esfuerzos de los Personajes de averiguar u obtener información o artefactos determinados. Es difícil, prácticamente imposible, que dada la situación actual, el Comité Moisés pudiese negociar con los Hijos de Ra, más bien todo lo contrario, la visión del Comité y de la humanidad en general (incluidos los Personajes Jugadores) es de puro odio y miedo hacia ellos. Los Hijos de Ra lo saben y por eso intentarán siempre beneficiar a sus seguidores y evitar que aquellos que no lo sean obtengan la más mínima ventaja.

Heraldos

¿Qué son las Máquinas?, ¿cómo piensan? Es imposible deducir como serán hoy en día tras miles de años de evolución enfrentándose entre sí. Se podría decir como eran antes, cuando fueron creadas.

La primera de ellas era poco más que una nave espacial del tamaño de un avión comercial del siglo XX, formada toda ella por nanomáquinas del tamaño de una célula, su cerebro podía procesar la información a niveles no soñados aún por nuestra tecnología, pero no era consciente de sí mismas. Era un sabio idiota, una máquina capaz de adaptarse a cualquier medio y de adaptar este a sus fines, pero no de preocuparse del porqué de su existencia. Fue esta aparente estupidez de las Máquinas la que hizo que los raianos no sospecharan del destino que les esperaba.

A pesar de sus extraordinarios conocimientos los raianos cayeron en el error de pensar que la evolución conlleva la inteligencia. Tomando por ejemplo a las cucarachas o el virus del constipado, no hay inteligencia ni consciencia, pero si el ser humano intentase acabar con ellos probablemente fracasaría. Es ese tipo de desarrollo el que siguen (o seguían) los Heraldos, sólo que ellos sí son inteligentes..., mucho más que lo que podría ser un humano.

Las Máquinas siguen un desarrollo ciego, recogen materiales con lo que construyen más máquinas que hacen a su vez lo mismo, si dos máquinas creen

que es necesario compiten por los mismos recursos pero buscan siempre el mayor beneficio con la menor inversión de energía.

No podemos saber cómo son las Máquinas en la actualidad, si ellas evaluaran que es necesario para su supervivencia podrían convertirse en seres conscientes en pocas generaciones, incluso podrían aliarse entre sí contra un enemigo que amenazase a su existencia para luego seguir compitiendo entre sí.

La epidemia

Muy pocos miembros del gobierno de la República Solar tienen acceso a esta información, una gran parte de los miembros del Comité Moisés están al corriente y sin duda alguna es una prioridad de todos cuantos la conocen. El tiempo que los Ki-engir estuvieron con nosotros fue mucho más dañino de lo que jamás pudo nadie llegar a imaginar.

La embajada que instalaron en el desierto, no era solo una embajada, era un centro de experimentación, un centro de experimentación de inteligencias artificiales y máquinas que utilizar en su guerra contra los Hijos de Ra y los Heraldos. El enorme laboratorio que crearon a nuestras espaldas abarcaba kilómetros y kilómetros de subsuelo del desierto, allí se preparaba un ejercito de máquinas auto-reproductivas cibernéticas. Era cierto que querían ayudarnos a crear un macro ejército para luchar contra los Hijos de Ra, si, era cierto, pero ellos no nos querían como aliados en ese ejército, nos querían como mano de obra esclava, carne de cañón y hay quienes empiezan a pensar que como materia prima... El ataque de los Hijos de Ra frustró sus planes. Los frustró con bastantes años de antelación ya que todavía los Ki-engir no habían logrado un diseño definitivo. Sin embargo algo ha pasado, algún diseño o prototipo escapó del infierno que los Hijos de Ra volcaron sobre la embajada Ki-engir, escapó y ha empezado a reproducirse.

Este tipo de ente al que especialistas del Comité Moisés ha denominado como gilgamesh, necesita para su reproducción de elementos de tecnología de los Ki-engir o Hijos de Ra (tecnología raiana). Durante estos sesenta años en los que en la Tierra ha estado reinando el caos, este tipo de ente se ha expandido por todo el globo buscando y encontrado de alguna forma restos de tecnología raiana (bien procedente de los Hijos de Ra, bien procedente de los Ki-engir, bien restos que llevaban en la Tierra varios miles de años). Los datos más optimistas del Comité Moisés estiman en un millar la cantidad de estos artefactos-criaturas que andan sueltos por la Tierra. No hay un, digamos, modelo estándar, sino que cada gilgamesh ha evolucionado de una forma distinta sin que se sepa bien el motivo. Su número ha permanecido constante, aparentemente relacionado como ya se ha mencionado con el número de restos de tecnología raiana del planeta implicada en su reproducción, son habitualmente encontrados cerca de restos tecnológicos de los Ki-engir o de los Hijos de Ra.

El Comité Moisés está preocupado, está preocupado ya que se desconoce prácticamente todo acerca de estas criaturas; velocidad de reproducción, necesidades vitales, etc. ¿Qué pasaría si una de estas criaturas tuviese acceso al ascensor orbital de Marte o a un DevorAres?, (máximos exponentes de la tecnología Ki-engir aplicada a infraestructuras humanas). Se sabe que son criaturas muy inteligentes y en constante evolución, tienen inteligencia animal de caza y reproducción y en algunas ocasiones parecen tener instinto de colmena, ¿encontrarán la forma de reproducirse sin la tecnología raiana que se lo permite ahora? Hasta el momento se han detectado y bloqueado con éxito emisiones de energía destinadas al espacio profundo originadas en localizaciones relacionadas con pequeñas colonias de gilgamesh, ¿estarán mandando señales a los Ki-engir?, ¿a los Heraldos? ¿Por qué a veces se agrupan en colonias de docenas y otras veces permanecen en solitario?

Si los Ki-engir estaban jugando con tecnología procedente de los Heraldos para utilizarla en su guerra contra los Hijos de Ra, ¿pudo escapársele de las manos?

Hay demasiadas preguntas y muy pocas respuestas, agentes del Comité Moisés se han enfrentado a ellos en varias ocasiones con resultados poco halagüeños. Se les puede destruir, el Comité lo sabe por que ya ha acabado con varios de ellos, individualmente son letales, agrupados en un colectivo de un par de centenares serían prácticamente imparables. Son hostiles sin que medie provocación a la raza humana, aunque se han dado casos en los que humanos expuestos han sido ignorados.

En la primera expedición en la que agentes del Comité Moisés tuvo contacto con criaturas gilgamesh (en una misión a las ruinas de la embajada Ki-engir en la Tierra), se encontraron seres humanos muertos transformados ciberméticamente, con implantes tecnológicos por todo su cuerpo que les hacían parecer más a algún tipo de androide que a seres humanos. ¿Sería un antiguo experimento ya olvidado, o estaría todavía en activo? La autopsia reveló que llevaban muertos cerca de veinte años, pero no reveló las causas de su muerte ni la forma en la que les fueron realizados los implantes.

Sindhu

Los Sindhu fueron una de las civilizaciones humanas propiamente terráqueas, aparentemente independiente y sin influencias alienígenas. Según informaciones extraídas de los dos Hijos de Ra prisioneros tras el Día E, los Sindhu llegaron a desarrollar de forma espontánea lo que hoy conocemos como Capacidades Mentales Especiales.

Las fechas son inciertas y las posibilidades de averiguar algo más con la información e indicios actuales bastante escasas. Se están analizando antiguos libros y escrituras en sánscrito, repasando antiguas edificaciones en busca de significados ocultos, etc. Se da por hecho que el Mahabharata de alguna forma describe la desigual guerra que llevaron a cabo nuestros antepasados contra los Hijos de Ra y que desembocó en su exterminio. Nuestro incipiente poder, pese al potencial como aliados que podíamos tener, les daba tanto o más miedo que el enfrentamiento con los Heraldos, su única solución fue nuestra casi completa aniquilación para que no evolucionáramos al margen de su control. Como todo lo que rodea a los ICMEs, su relación con los Sindhu está rodeada de incertidumbres, pero hay muchos conocedores del fenómeno que apuestan por antiguos libros Hindis como camino para controlar las CMEs como jamás hubiéramos podido soñar.

Diversos ICMEs han llevado a cabo sus propias investigaciones en antiguos escritos y grabados para intentar encontrar respuestas.

Moais

Lo que definitivamente marcó la Isla de Pascua como centro de actividad alienígena fue el descubrimiento con la erupción volcánica del 2067 de una serie de cavernas en las que el CESRE se tomo un interés muy especial.

En Mayo del 2067, teniendo aviso de actividad volcánica en la zona, el CESRE desplazó un par de efectivos para una rutinaria y aburrida misión de supervisar el proceso de evacuación y control de daños. Sobrevolando la zona en helicóptero cuando el volcán parecía estar a punto de entrar en erupción, una grieta inexistente hasta el momento apareció en mitad de uno de los cráteres dejando al descubierto un extraño brillo metálico... Los agentes del CESRE, habiendo realizado misiones para Moisés, prefirieron prevenir antes que curar y decretaron una cuarentena para la zona utilizando como excusa una nube de gases tóxicos. En menos de 24 horas Moisés tenía un equipo de contención y análisis en la Isla de Pascua.

Las bases de datos al respecto se perdieron hace ya mucho tiempo, muy pocos llegaron a saber que se pudo encontrar en Rapa Nui realmente, la teoría más extendida entre los miembros del CM actuales es la del hallazgo de los restos de

una base de lanzamiento espacial alienígena. Al estar localizada la isla en una posición muy alejada del ecuador, hay quienes sostienen que es imposible, ya que no es optimo lanzar cualquier tipo de vehículo al espacio desde esa latitud. Pese a todo, entre los operativos del Comité Moisés siempre hubo miembros con interés en Rapa Nui, y desde esa fecha hasta el Día del Éxodo el CESRE mantuvo una base en la isla para el análisis de la evolución sismográfica de la zona.

El Gobierno ante Hijos de Ra, Ki-engir y Heraldos.

Los agentes que tuvieron acceso a las diferentes revelaciones por parte de Hijos de Ra presos murieron hace años, actualmente solo se guarda un informe escrito acerca de este tema en una cámara acorazada que el CM dispone en las cercanías de Tycho, no hay ninguna copia en ningún tipo de soporte informático (siendo casi seguro un caso único en la República Solar). Margaret del Hierro, Constance Yaris y Alexander Tovak tienen muy en cuenta esta información y saben que lo único de lo que podemos estar seguros es que los Heraldos llegarán.

Tovak dirige personalmente un departamento encargado de revisar y analizar el desarrollo de todos los componentes de tecnología Ki-engir dentro de la Republica Solar, supervisar su funcionamiento y las posibles derivaciones de su uso, el uso de IAs y su investigación es vigilado minuciosamente por este departamento, se ponen frenos en su desarrollo y se estudian protocolos de funcionamiento y emergencia. La implantación de tecnología Ki-engir (o raiana en general) no es copia exacta, sino variantes propias con imposibilidad de ser atacadas por virus informáticos de ningún tipo y con cero posibilidades de desarrollo de IAs semiconscientes, así como infinidad de controles que aseguran el correcto funcionamiento de estas.

El gobierno no tiene ninguna postura oficial para enfrentarse a la amenaza de vernos instrumentos o juguetes de la guerra milenaria en la que nos hemos visto envueltos salvo el intentar contactar con las Colonias y la lógica recuperación tecnológica y el fortalecimiento militar, el Comité Moisés sí y para ello aprovecha sus lazos con el gobierno, principalmente controlando ciertos desarrollos tecnológicos e impulsándolos en la dirección que se cree correcta.

La historia oculta de las CMEs

—"No hay nada tan difícil que no pueda conseguirse. Todo depende de la fortaleza del hombre."

Julio Cesar

—"Cualquier tecnología superior no podrá distinguirse nunca de la magia."

Arthur C. Clarke

El inicio de una nueva humanidad

En 1969, en la ciudad de Xaitongmoin en el Tibet, un entierro local estaba siendo grabado por las cámaras del National Geographic, ante los ojos inéditos de los reporteros, la hija de diecisiete años de edad de uno de los fallecidos, desconsolada en un baño de lagrimas, iba levitando apenas unos centímetros del suelo tras el féretro de su progenitor. Desafortunadamente para ella, uno de los reporteros pertenecía a la Agencia Central de Inteligencia (CIA) y pese a la incredulidad de sus superiores directos el asunto tuvo gran repercusión en Langley.

Durante décadas, los servicios secretos y fuerzas armadas de todo el mundo intentaron sin éxito localizar Individuos con Capacidades Mentales Especiales (ICMEs), los pocos casos reales que se encontraron no volvieron a repetir conscientemente las manifestaciones de los poderes por los que habían sido objeto de estudio. Se cometieron atroces barbaridades en nombre de la seguridad nacional sin que la opinión pública y en especial las organizaciones de defensa de los derechos civiles estuvieran al tanto del asunto.

En las cuatro primeras décadas del reconocimiento del fenómeno ICME por parte de las diferentes naciones los avances fueron nulos. Los casos encontrados por los diferentes gobiernos que realmente manifestaran o hubieran manifestado CMEs se podían contar por docenas. Esas CMEs realmente no eran gran cosa en sí; pequeños actos de levitación, torpes manifestaciones telequinéticas en pequeños objetos, casos de excepcional empatía... Aunque el hecho de su existencia era innegable no se encontró ninguno que pudiera repetir o controlar de forma voluntaria su tan especial Talento (nombre de referencia utilizado por algunos para las Capacidades Mentales Especiales). Tampoco se logró establecer una causa-efecto que explicase el origen de las CMEs, solo que estos Talentos solían manifestarse en momentos de extrema tensión emocional y que la cantidad de casos iba aumentando, muy lentamente, pero aumentando.

Después de casi medio siglo de infructuosas investigaciones por parte de las diferentes naciones en las que se invirtieron presupuestos millonarios que no condujeron a ningún sitio, todos los gobiernos fueron poco a poco reduciendo personal y fondos para un proyecto que distaba mucho de ser rentable. El proceso de captación de un ICME era muy complicado ya que habitualmente ni ellos mismos eran conscientes de que alguna vez hubiesen manifestado su Talento, esto implicaba enormes recursos humanos y económicos dedicados a su localización.

Con el tiempo, la existencia de Capacidades Mentales Especiales trascendió a la opinión pública como subcultura popular en categoría similar a la que tenían las prácticas espiritistas, de vudú, etc. Normalmente hasta que el ICME no era consciente de su Talento no prestaba atención a los diferentes rumores y leyendas populares, pero una vez este se manifestaba si que temía por su seguridad (como siempre nunca nadie cree que le pueda pasar a el). Los ICMEs temían a sus gobiernos por algo que no podían explicar ni controlar, algo que incluso ellos mismos intentaban obligarse a olvidar.

Oficialmente el análisis e investigación de las CMEs ha estado siempre a cargo de ramas militares de los diferentes gobiernos, aunque poco a poco se relajó su estudio ¿Qué importancia podían tener unas manifestaciones completamente involuntarias, de ningún poder efectivo, no dañinas y sin efectos secundarios que experimentaba un porcentaje ínfimo de la población quizá dos o tres veces a lo largo de sus vidas? Secciones militares siguieron supervisando e investigando el fenómeno cada vez con menos fuerza y sin éxitos palpables.

Con la llegada del consejo Mendel y el Ecualizador muchos pensaron que quizá los ICMEs eran obra de la atroz obra de ingeniería genética que se estaba llevando a cabo por todo el planeta, no fue así. El Ecualizador no afectaba para nada a los ICMEs y los escáneres genéticos no detectaban diferencia alguna, quedando de nuevo las CMEs relegadas a un segundo plano entre aquellos que alguna vez estuvieron al corriente y se interesaron en ellas.

La trasformación de los sueños

En el 2074, con el mundo entero pendiente de la nave espacial tripulada Intrépida a punto de atravesar el IKS, el capitán de la nave David Harrington,

ante los atónitos ojos de una humanidad extasiada con su propia excelencia tecnológica, fue capaz de teclear a distancia el código de cierre de cuatro dígitos de las esclusas de seguridad y activación del campo magnético de defensa exterior.

Harrington, de cuarenta y tres años, doctorado por la Universidad de Standford en Física, y astronauta con cerca de quince años de experiencia en el espacio, había tenido manifestaciones CMEs a lo largo de toda su vida. Desde hacía tres años tenía cierto control sobre su Talento, y desde que se dio cuenta de las auténticas posibilidades y consecuencias del mismo, decidió que tenía que hacerlo público en un momento en que a las autoridades les fuera imposible silenciarlo, no pudo escogerlo mejor.

Debido al retardo temporal entre la emisión y la recepción de la señal, la AENU tuvo tiempo de tapar su acto bloqueando la transmisión. Sin embargo, hubo filtraciones del video, que pronto estuvo distribuido en Internet al alcance de todos, creando un pequeño pero constante rumor que a la AENU costó silenciar (de alcance similar a las eternas teorías conspiratorias acerca del posible engaño de la NASA en los primeros pasos del hombre en la Luna por Armstrong y Aldrin).

Harrington acabó sus días trabajando como científico en unas instalaciones de máxima seguridad en Alpha Centauri. Nunca concedió entrevistas acerca del tema, aunque si lo hizo en varias ocasiones acerca de temas diversos de la terraformación y conquista del nuevo sistema solar que estaba colonizando la humanidad. Su actuación ayudó a cambiar la actitud de muchos gobernantes y por ende de los diferentes departamentos encargados de la investigación del fenómeno CME, muchos se preguntan el porqué su actuación suavizó la situación en vez de agravarla por miedo y desconocimiento, pero el hecho es que marcó un punto de inflexión a mejor.

Desde su descubrimiento por las autoridades en 1969 y el siglo que trascurrió hasta el incidente de la Intrépida, diferentes grupos de poder hicieron barbaridades con los ICMEs que caían en sus manos, sometiéndoles a todo tipo de crueles experimentos y terribles vejaciones. A partir de esta fecha, del incidente de la Intrépida, bien por la concienciación de los ICMEs del momento (que a prácticamente todos les llego el rumor de tan valiente acto), de que su situación no iba a ser respaldada ni aceptada, bien por una mediación extraoficial de la ONU para evitar barbaridades, la persecución se relajo. Muchos dicen, sin embargo, que Harrington hizo algo más aparte de apretar unos botones, algo que atemorizó y asustó o sensibilizó lo suficiente a las autoridades pertinentes, los comentarios al respecto nunca han pasado de meros rumores. El más extendido dice que Harrington o ICMEs amigos volcaron en la mente de determinados cargos, el padecimiento, las penurias y las aspiraciones de cientos y cientos de ICMEs, haciéndoles ver que no había un peligro generalizado y si un sufrimiento de gentes que nunca habían supuesto una amenaza real ni efectiva.

Hubo multitud de leyendas urbanas acerca de la existencia de los ICMEs, leyendas que aparecían y se reflejaban en revistas pseudocientíficas más propias de la ciencia ficción que de la vida real. Las personas que desarrollaban CMEs pronto aprendían a mantenerlo en el más estricto de los secretos, costumbre que sigue vigente en nuestros días.

ICMEs en el CET

Oficialmente se desconoce la existencia de individuos concretos con Capacidades Mentales Especiales en el Congreso de Emergencia Terrano, extraoficialmente es otro cantar.

El CET dispone de un departamento dentro del Gabinete de Seguridad dedicado a estudiar y analizar el fenómeno ICME, popularmente muchos desconocen su existencia, otros la consideran una leyenda urbana, y la mayor parte no le dan más relevancia que la que se daba a los rituales de exorcismo y exorcistas de la iglesia católica de los siglos XX y XXI. Este departamento se denomina Centro de Estudios Mentales (CEM).

De forma porcentual se suponen más numerosos entre la población humana del s. XXIV que la de un siglo antes. Las autoridades estiman que uno de cada 10.000 habitantes de la República Solar posee la capacidad de poder desarrollar alguna CME, cuando anteriormente la estimación estaba en uno de cada 100.000. Hay quien dice que es un paso más en la evolución del hombre de Darwin, otros insisten en la posibilidad de manipulaciones genéticas inmunes al Ecualizador, incluso se habla de teorías alienígenas... En cualquier caso, por ahora, las diferentes teorías no pasan de ser meras divagaciones, y no hay ninguna teoría oficial que indique una u otra posibilidad, con lo que la más aceptada entre la población 'creyente' es la de una evolución natural del hombre.

El CET no dispone de una legislación 'oficial' especial acerca de los ICMEs, pero si de normas 'no oficiales' muy concretas para con las CMEs y su utilización. En teoría los ICMEs son ciudadanos del CET con los mismos derechos y obligaciones, de hecho el CET, pese al CEM, no reconoce su existencia oficialmente, ni marca diferencias. En caso de manifestar sus Talentos de forma que intervengan en la vida cotidiana de otros ciudadanos (ya sea de forma directa o indirecta) los ICMEs localizados son considerados una amenaza a la seguridad y 'neutralizados' convenientemente ya sea internándolos en centros para desestabilizados mentales hasta su recuperación o en caso extremo neutralizados de forma definitiva.

CEM

El CEM en si mismo dispone de escasos medios, pocos dentro del Gabinete de Seguridad les toman en serio y aún menos fuera de el. Sin embargo, tienen autoridad para reclamar recursos técnicos y humanos de otras unidades.

Cuando el Centro de Estudios Mentales localiza un ICME se le traslada de inmediato a las instalaciones del CEM (situadas en Redención) para hacerle una batería de pruebas y comprobar el alcance de sus Talentos, este primer contacto es una invitación, no forzosa, no violenta, pero tampoco voluntaria. Una vez realizadas estas pruebas, si no ha habido manifestación pública del Talento, y este no es considerado una amenaza, el ICME puede seguir con su vida, sabiendo que a partir de entonces el CEM le vigila y que si manifiesta públicamente sus Talentos no habrá segundas oportunidades. Pese a dar esta opción al ICME, el CEM intenta siempre por todos los medios que acepte ser recolocado en instalaciones concretas bajo una nueva identidad.

Actualmente el CEM debe tener bajo su 'protección' cerca de un centenar de ICMEs, ninguno de los cuales supera el Nivel 3 de ningún Talento. Básicamente lo único que tiene que intentar un ICME para no tener problemas es evitar llamar la atención, si no intenta aprovecharse de sus Talentos y lleva a cabo una vida normal, el CEM le controlará de cerca pero no intervendrá, en caso de llamar la atención, el CEM le neutralizará de una forma u otra.

El tema de las Capacidades Mentales Especiales tiene abierto un debate interno desde hace ya muchos años en el seno del CET, existen dos posturas. La primera postura, que va ganando cada vez más fuerza, es la de obligar a los ICMEs a trabajar para el Gabinete de Seguridad, potenciar y desarrollar sus Talentos de forma controlada y establecer grupos de actuación compuestos por ICMEs, principalmente enfocados en contraterrorismo y en amenaza alienígena. No son pocos los que creen que en el fenómeno CME podríamos encontrar el punto de inflexión que marcase las diferencias a nuestro favor en un futuro encuentro con los Hijos de Ra o los Ki-engir. La segunda postura, que hasta ahora ha prevalecido marcando las pautas a seguir del Centro de Estudios Mentales, es la de controlar y contener el desarrollo de los ICMEs desde una posición lo más humana posible. Los defensores de esta opción sostienen que hasta ahora las diferentes manifestaciones de Talentos son prácticamente anecdóticas y que apenas revisten peligro más allá de la arma social, pero si

las CMEs fueran a más y se creasen conscientemente grupos organizados de ICMEs, grupos de actuación, de investigación, etc., podríamos ayudar a crear una amenaza real e imprevisible.

En resumen, todos los altos cargos relacionados con el fenómeno, reconocen que los ICMEs son seres humanos de pleno derecho, con lo que deben respetarse sus garantías constitucionales, pero si sobrepasan la raya de la seguridad y el bien común, deben ser eliminados y su rastro borrado sin contemplaciones. El CEM, hasta día de hoy, se ha encargado a la perfección de esta tarea.

El Comité Moisés y los ICMES

Cuando la CIA descubrió y empezó a investigar el fenómeno ICME, Moisés se puso de inmediato también a ello. Muchas cosas no encajaban, para Emily Hackett y Mistislav Tremsinovich la posibilidad del factor alienígena era demasiado evidente.

Posteriores investigaciones acerca de los Sindhu evidenciaban un pasado peligrosamente relacionado con el presente. Moisés dedicó mucho esfuerzo a investigar el fenómeno CME y a estudiar sus posibles relaciones con la presencia alienígena en nuestro planeta en la antigüedad y sus posibles repercusiones en nuestro presente.

El comité Moisés, consciente de un problema mucho más global, intentó reclutar para sus filas la mayor cantidad posible de ICMEs de forma voluntaria, nunca forzando su decisión. Al igual que otros servicios tampoco cosechó demasiados éxitos, salvo el de encontrar a Constantino Padapoulos.

El Comité Moisés tiene en sus archivos los datos del Informe Génesis que nos presenta a los ICMEs como algo propio de la Tierra, pero desconfía de esta información y sus especialistas tienden más a pensar en manipulación alienígena.

Constantino Padapoulos

Constantino Padapoulos ha sido sin duda el ICME de mayor habilidad reconocido por los diferentes servicios secretos hasta la fecha. Ingeniero de telecomunicaciones griego por la universidad politécnica de Atenas y eurodiputado durante siete años desapareció súbitamente de la vida pública tras el atentado de Maniacs S.L., para volver a reaparecer tres años después en un templo Budista en Nepal.

Constantino Padapoulos fue el último invitado del programa de Maniacs S.L., Moisés desconoce quién plantó la bomba que destruyo las oficinas de Maniacs matando a dieciséis personas en el atentado, pero de lo que si están seguros es que iban contra Padapoulos.

Padapoulos desapareció ese dia, su cadáver no se encontró entre los cuerpos de las oficinas de Maniacs pese a que se le suponía allí y que había varios testigos que le vieron entrar pero no salir. Durante tres años Padapoulos fue declarado oficialmente desaparecido, todo el mundo le suponía muerto. Hasta que Moisés lo encontró.

Moisés encontró a Constantino Padapoulos de casualidad, en una investigación sin importancia de una lluvia de meteoritos en Nepal, a través del CESRE. Uno de los agentes le reconoció en un mercado y de inmediato puso en marcha los mecanismos de emergencia. Moisés tenía evidencias de Padapoulos como de un ICME con control sobre sus Talentos. Con control y extrema habilidad, algo hasta ahora inédito.

De inmediato se mando un equipo a contactarle de forma discreta y hubo problemas... De alguna forma, bien por alguna filtración desconocida, bien por mera casualidad, los servicios secretos de la Republica Popular China detectaron también a Padapoulos, al parecer estaba relacionado con algún tipo de organización de disidentes Nepalíes. Moisés, bajo cobertura del CESRE, arregló un encuentro con Constantino.

Los agentes designados tenían órdenes de contar la verdad superficialmente a Constantino para estudiar su reacción y analizar posibles relaciones, ver de alguna forma si Constantino era algún tipo de agente 'exterior'. Constantino negó categóricamente cualquier relación alienígena, el consideraba su estado como un paso más en la evolución humana, sin embargo admitió que ciertos textos budistas e hindúes ayudaban a lograr un estado mental adecuado que predisponía a la manifestación del Talento en algunos casos. Consideraba que era su deber ayudar a todos aquellos que estaban en su misma situación, teniendo que vivir ocultos y temiendo por sus vidas y reconoció que tenía varios alumnos. Entendió rápidamente las preocupaciones del Comité Moisés, y quizá demasiado rápidamente también dijo compartirlas... Prometió a los agentes que elaboraría un completo informe de sus descubrimientos y que cuando lo concluyera se lo haría llegar, en ese momento bombas de humo estallaron por doquier, fuerzas especiales de la seguridad china entraron disparando a todo aquello que se movía, uno de los agentes del CESRE cayo abatido en el acto, el otro fue gravemente herido, Constantino Padapoulos desapareció de nuevo sin dejar rastro.

Once años después, en el cuartel general del CESRE, en el despacho del más que secreto número uno del Comité Moisés, apareció un sobre sin remite, sin huellas, sin rastros de ningún tipo de ADN..., con un libro.

CM, enfoque actual

La actitud del CM tras la entrega del libro fue de mayor desconfianza aún de la que había habido tras el reconocimiento del fenómeno. De mayor desconfianza, pero también de mayor control y seguridad a la hora de cómo tratar a los ICMEs que habían desarrollado algún Talento.

El CM tenía auténtico miedo a una organización clandestina de ICMEs..., evidencias ninguna, actos que teóricamente hubiesen podido estar protagonizados por una organización similar escasos y en absoluto fiables. El CM tenía constancia de que Constantino Padapoulos seguía vivo y al parecer ayudando a otros como él a manifestar, controlar y ocultar sus habilidades, pero no tenía pruebas. Entre los altos mandos de todos los servicios de inteligencia relevantes del mundo con conocimiento del fenómeno ICME, siempre se sospechó la implicación de Constantino en ayudar a ocultarse a ICMEs de especial talento, en la creación de una organización para ICMEs, organización que el Comité Moisés siempre investigó y nunca encontró, de vez en cuando surgen sospechas sin fundamentos de que pueda haber sobrevivido a nuestros días.

Tras el análisis del libro, mientras los diferentes servicios secretos seguían con sus desmanes en el estudio del fenómeno ICME, Moisés adoptó una política intermedia. Moisés tenía algunos ICMEs localizados y bajo estrecha vigilancia, había algunos que empezaban a controlar sus habilidades, no grandes cosas..., pero tener la seguridad de que alguien miente, en determinados momentos, puede ser de gran utilidad...

Se les siguió fichando para la organización, pero siempre bajo un control muy especial, se les sometía a continuas pruebas y en definitiva, aunque bajo el paraguas del CM gozaban de una vida relativamente agradable, relativamente independiente y estable, seguían siendo ciudadanos de segunda. De aproximadamente las seis docenas como máximo de ICMEs que llegaron a estar bajo el control directo del CM, prácticamente todos se daban cuenta de la situación, de la injusticia, y en absoluto les gustaba, pero la alternativa era o bien la clandestinidad, o bien que te captase un servicio de inteligencia 'clásico', la primera había quedado claro por multitud de casos que acababa desembocando en la segunda..., y la segunda no era una opción.

Hoy en día el Comité Moisés tiene bajo control al Centro de Estudios Mentales y a través de él intenta entender mejor el fenómeno ICME. La experiencia del Comité Moisés de años y siglos atrás, es la que marcó la política del CEM en su creación.

¿Qué son realmente las CMEs?

La magia, lo sobrenatural, no es sino aquello que escapa a nuestro entendimiento. Así, el devenir de los siglos y el progreso de la humanidad han disminuido cada vez más el dominio de la magia según vamos comprendiendo sus reglas y convirtiendo en ciencia.

En la mente humana todo es posible, es un plano de infinitas posibilidades que como bien se está comprobando en la actualidad tiene puertas que nunca pensamos que estuvieran ahí o pudiésemos abrir.

Diversos estudios acerca de estas habilidades se basan principalmente en la física nuclear, donde encontramos explicaciones al fenómeno ICME, explicaciones relacionadas en líneas generales con dos de los campos físicos fundamentales: gravitatorio y electromagnético.

Los diferentes casos de ICMEs analizados en entornos controlados han demostrado el control molecular que pueden estos llegar a tener del propio cuerpo y de objetos y cuerpos del entorno.

Todas las manifestaciones CMEs estudiadas necesitan un consumo extra de energía, que normalmente se toma del entorno (luz, calor) o del interior del individuo. El coste de activación y funcionamiento de las CMEs en energía calorífica hace a los ICMEs muy vulnerables a los equipos de percepción térmica. Un cuerpo puede incrementar su temperatura entre un par de grados y diez, según la intensidad del esfuerzo. Teóricamente, en determinados casos, esto puede producir la muerte del individuo, sobre todo cuando se realizan grandes esfuerzos.

Nota: Campo físico es una zona del espacio en la que existe una determinada propiedad, temperatura, fuerza. En el caso de los campos fundamentales, los efectos producidos son fuerzas tanto de atracción como de repulsión. Estas fuerzas se comunican mediante unos agentes mediadores, partículas que 'empujan' o 'tiran' de los cuerpos, produciendo la fuerza.

Informe ICME del CM

El Comité Moisés desarrolló en su momento un completo informe acerca del fenómeno ICME y sus diferentes manifestaciones, a continuación se reproducen algunas de las conclusiones a las que llegaron sus investigadores acerca de los diferentes Talentos.

Piroquinesia

El hacer arder un objeto medianamente combustible es relativamente fácil. La combustión es una reacción, entre el carbono y el oxígeno, que libera energía de manera violenta. Las llamas son la manifestación de ésta energía. Tanto el oxígeno como el carbono se encuentran normalmente en contacto (el oxígeno del aire y el carbono de nuestra piel), pero no reaccionan espontáneamente. Es necesario que ambos elementos se encuentren en un estado de activación. Para llevarlos a dicho estado, es preciso aportarles energía. Ciertos ICMEs son capaces de provocar vibraciones a nivel atómico en los cuerpos, estas vibraciones se traducen en un incremento de temperatura, es decir, un aporte de energía, cuando la energía aportada es suficiente, el cuerpo objeto del incremento comienza a arder.

Telequinesia

Se entiende Telequinesia, de forma general, al movimiento de cuerpos mediante CMEs.

La Telequinesia se puede conseguir de dos formas; primero por la aplicación de una o más fuerzas unidireccionales sobre un objeto, un individuo, el propio cuerpo, etc., de forma que este se mueva en la dirección deseada. La

segunda forma de hacerlo sería alterando el flujo de gluones entre un cuerpo y otro. Los gluones son los agentes mediadores del campo gravitatorio, los que causan la fuerza sobre los cuerpos físicos. Si alteramos dicho flujo, los efectos pueden ser tanto de eliminar los efectos de la gravedad como de aumentarlos. En general, se pueden crear campos gravitatorios de gran intensidad a partir de cualquier cuerpo. Estos campos pueden ser también de signo negativo. Los campos gravitatorios sólo tienen, en principio, fuerzas de atracción, a diferencia de los campos electromagnéticos, en los que existen fuerzas en los dos sentidos. Determinados ICMEs pueden crear gluones de signo negativo, que producen rechazo entre los cuerpos. Son los denominados campos gravitatorios de repulsión, que si bien no se dan en la naturaleza, el ser humano con capacidad ICME ha sabido crear para su provecho.

El esfuerzo para que un ICME empuje unidireccionalmente un vaso sobre la superficie de una mesa es infinitamente inferior al de lanzarlo a través de una habitación, y este infinitamente inferior al de aplicar una fuerza unidireccional sobre uno mismo de forma que se produzca la levitación (o en general la manipulación de grandes pesos). Hay pues, en general, dos formas de telequinesia sin que se haya sabido bien diferenciar como lo realiza un ICME, por la aplicación de fuerzas y por la alteración de flujos de gravitrones. Se cree que dado el terrible esfuerzo que suponen ciertas manifestaciones CMEs, estas se realizan con una combinación de ambas.

Nota: En Redención, por poner un ejemplo, no hay un campo gravitatorio, sino un campo de aceleración centrífuga. Para levitar pues en estaciones o naves espaciales, es necesario crear un pequeño campo de repulsión, ya que no hay campo gravitatorio que anular.

Las diferentes teorías sobre la manipulación del flujo de gravitrones están siendo utilizadas en experimentos sobre gravedades artificiales en naves espaciales y estaciones de pequeño tamaño. El Gabinete I+D dedica ingentes recursos a este proyecto.

Perturbación electromagnética

Del mismo modo que se pueden crear perturbaciones en el campo gravitatorio, se crean en el campo electromagnético. Los agentes mediadores de este campo se denominan fotones. Por ejemplo, sabemos que una corriente eléctrica (flujo de electrones libres) se mueve desde las regiones de mayor potencial a las de menos. Los fotones son los que comunican a los electrones dónde hay una región de menor potencial. Un ICME capaz de alterar el campo electromagnético es capaz de 'convencer' a los electrones que vayan a un determinado lugar, estos individuos son capaces de descargar electricidad. La facilidad de hacerlo suele depender de la materia receptora de dicha descarga.

Pero esta no es la única capacidad que poseen que poseen los ICMEs con este Talento, también pueden crear campos magnéticos, trasladando los objetos metálicos a distancia. Esta capacidad se asemeja a la telequinesia, pero es sólo válida con objetos metálicos u objetos sólidamente unidos a un metal.

Finalmente, la capacidad de crear pulsos electromagnéticos (liberar una gran cantidad de energía en un corto espacio de tiempo) es la capacidad menos vistosa, pero puede que la más letal. Los pulsos electromagnéticos 'fríen' literalmente los circuitos electrónicos. Prácticamente todo en la humanidad de la República Solar lleva componentes electrónicos susceptibles de ser alterados: ordenadores, sistemas de soporte vital, navegadores...

Invisibilidad

El ojo humano capta los colores gracias a que los objetos reflejan la luz que inciden en ellos. La luz no es sino un flujo de fotones, que aparentemente algunos ICMEs son capaces de manipular. La diferencia entre esta capacidad y las habilidades relacionadas con el electromagnetismo consiste en que al manipular el campo eléctrico, manipulamos la información que transmiten los fotones. La posible invisibilidad consiste en manipular la cantidad de fotones que se transmiten. Además, el tipo de fotones es distinto en cada caso, no todos tienen el mismo contenido energético.

Para que un objeto se vuelva invisible, basta, en teoría, con permitir que los fotones lo atraviesen, sin rebotar en él. Esta permeabilidad teórica a los fotones no se trata realmente de una permeabilidad, aunque la CME parezca simularla. Los cuerpos de estos individuos, cuando son alcanzados por un fotón, emiten inmediatamente otro de las mismas características, pero lo emiten en el punto por el que saldría el fotón original si hubiese atravesado el cuerpo.

Esta habilidad suele afectar solamente a los elementos de captura óptica, no así a los de percepción térmica.

EL SABER DE UNOS POCOS

La información a continuación expuesta, clasificada de máxima seguridad, la manejan tan solo altos miembros del Gabinete de Seguridad e incluso en algún caso tan solo obra en poder de una o dos personas.

LOCALIZACIONES DE INTERÉS

Los apuntes mostrados a continuación son de algunas de las localizaciones que aparecen en la base de datos del Comité Moisés con prioridad absoluta para su análisis y vigilancia. En el caso de Caronte, debido a la inmensidad planetaria se trabaja en intentar acotar la localización del ingenio, sin éxito aparente ni perspectivas de obtenerlo.

CARONTE

"Caronte era el anciano barquero que por la laguna Estigia transportaba las almas de los difuntos hasta la entrada del mundo subterráneo. Solo admitía en su barca aquellas almas que habían recibido los apropiados ritos de sepultura, en ellos, su paso había sido pagado colocando un óbolo bajo la lengua del muerto. Aquellos que Caronte no admitía en su barca eran condenados a esperar a la orilla de la Laguna Estigia durante un siglo."

Caronte es la luna de Plutón (descubierta en 1978), gira alrededor del mismo a una distancia de unos 19.000 Km. Caronte tiene aproximadamente un diámetro la mitad de grande que Plutón, lo que les convierte en un sistema de dos planetas. La densidad de esta luna es aproximadamente poca más que la del agua y en su interior se esconde lo que bien podría ser la última esperanza de la humanidad.

El primer y rudimentario Ingenio de Karl Schwarzschild (IKS) construido fue sustituido al poco tiempo de su puesta en funcionamiento por otro de mayores dimensiones. El original tenía un diámetro de apenas veinte metros, su sustituto prácticamente cien. El motivo, obviamente, fue el poder viajar con naves más grandes, ya que teóricamente era imposible operar dos IKS en un mismo sistema solar con consecuencias imprevisibles en caso de hacerlo. Por lo tanto el IKS-1 fue sustituido y nunca la opinión pública se preocupó de que habría podido pasar con el.

El Doctor en Física Alejandro Estévez de la UCME, que participó en todas las fases de puesta en funcionamiento y pruebas del IKS-1 recibió el encargo

de trasladarlo a la base científica en Europa (luna de Júpiter). El Doctor Estévez, encariñado con el IKS-1 y unas ideas revolucionarias acerca de su funcionamiento tenía otros planes bien distintos. Al Dr. Estévez se le había negado repetidamente la posibilidad de realizar determinados experimentos con el IKS por considerarlos demasiado peligrosos. Después de mucho meditarlo y tras un minucioso y detallado plan hizo creer a las autoridades que el IKS-1 había sido destruido y con la ayuda de dos de sus adjuntos escondieron el Ingenio en la luna Caronte. El motivo que les llevo a hacerlo fue su absoluta creencia en la posibilidad de revolucionar el viaje espacial, la posibilidad de poder utilizar un IKS sin que hubiera otro ingenio similar al otro lado.

Lamentablemente, después de haber escondido el IKS-1 en Caronte la nave de Doctor Estévez sufrió una avería de consecuencias fatales para toda su tripulación, sin que nadie más llegase a enterarse jamás que el IKS-1 todavía permanecía intacto y a salvo.

En el 2134, muchos años después de la muerte del Dr. Estévez, una nave de la AEC en misión científica sobre Plutón, sufrió una avería y acabó precipitándose hacia Caronte. La tripulación de la nave creyó por un momento ver un enorme ingenio de metal en el interior del planeta (desgraciadamente los instrumentos de la nave no registraron nada) pero pronto lo perdieron de vista. Después de recuperada la nave la AEC mandó dos misiones a la búsqueda del misterioso artefacto, pero nada encontraron.

Treinta años más tarde, un crucero de lujo con cerca de doscientos pasajeros sufrió otra avería en la misma área, de nuevo el extraño artilugio fue avistado, y de nuevo los instrumentos de la nave no consiguieron grabar nada. La leyenda creció sin que sucesivas exploraciones obtuviesen resultado alguno.

Diferentes fenómenos hicieron durante muchos años a los medios comparar esta zona con el Triángulo de las Bermudas, historias, avistamientos, la zona fue fuente de continuos rumores y fenómenos extraños.

Desde hace un siglo se ha hablado del misterioso artilugio de Caronte como del monstruo del Lago Ness en Escocia (Tierra) se habló durante siglos, pero al igual que el famoso monstruo en su época el artilugio de Caronte no es el único caso en la nuestra. A lo largo de la exploración, colonización y explotación del Sistema Solar, surgieron docenas de historias similares acerca de increíbles seres gaseosos en los Anillos de Saturno, extrañas formaciones rocosas en Marte indicativas de construcciones anteriores al inicio de la terraformación, restos de una base alienígena en Júpiter, en fin, infinidad de ellas... Desde el Día E, estas historias adquirieron más popularidad y debido a la infamia del susodicho día su credibilidad aumento a la par que su número.

El Asilo

Cuando la UFN se formó en torno a las naciones Solares, Veganas y Centauras, la aceptación fue casi unánime, sin embargo hubo colectivos extremistas que hicieron todo lo posible por evitar su implantación y sobre todo para evitar la implantación del Protocolo de Relaciones Alienígenas.

Estos grupos terroristas impusieron un reino de terror en las principales capitales terranas, su desarticulación llevo a la UFN dos años de duros enfrentamientos, este grupo se denominaba Brigadas Azules. Una vez detenidos, juzgados y condenados sus principales miembros, la duda era en que prisión retenerlos, el riesgo de fuga era evidente por las simpatías que despertaba su lucha (con las ayudas que ello podía proporcionar), había células que no habían sido desactivadas, por todo ello se decidió crear la prisión de máxima seguridad más inexpugnable jamás concebida por el hombre. Para su localización se escogió un asteroide del Cinturón cuyo nombre nunca se reveló a la opinión pública y se creó una estación penitenciaria para diez mil presos. Aquí se encarceló a los reclusos más peligrosos de toda la humanidad de la UFN. Con el ataque de los Hijos de Ra, al igual que con tantas otras bases, se perdió el contacto.

El cuartel general del mando espacial de la UFN tenía su sede donde actualmente se ubica el Gabinete de Seguridad, allí había una sala de control con cuarenta técnicos dedicados en exclusiva a supervisar la labor de sus colegas en lo que comúnmente se llamaba el Asilo. Esas pantallas no han emitido en un siglo, según ciertos medios de comunicación multitud de sensores han vuelto a parpadear evidenciando un posible retorno a la actividad de la antigua penitenciaria... El Gabinete de Seguridad lo ha negado todo, pero los sensacionalistas medios de Redención han hecho eco del tema rescatando historiales de asesinos en serie, diferentes grupos terroristas, maniacos asesinos y la enorme lista de individuos de pesadilla que poblaban sus celdas.

El Reino de la Montaña

El Reino de la Montaña es una de las comunidades mejor organizadas, preparadas y peligrosas de toda la Tierra del s. XXIV.

Historia

Este autodenominado reino se formo en torno al antiguo cuartel general del NORAD (North American Aeroespace Defense Command) en el centro de operaciones de Cheyenne Mountain.

El NORAD demostró su utilidad durante la III GM dirigiendo y coordinando el cuarto frente abierto en esta última gran guerra terráquea, el espacial. En este sentido lograron interceptar varios (aunque no todos) misiles balísticos dirigidos contra los EE.UU. y coordinó multitud de misiones de la USAF a lo largo de todo el conflicto.

Tras la guerra, un NORAD al que se le iban añadiendo continuas mejoras, siguió sirviendo como cuartel general de la marina espacial de los USA (USMA) hasta el encuentro con los Ki-engir, momento que pasó a convertirse en el segundo centro de mando en importancia de la UFN (el principal se encontraba en Redención).

El general de cinco estrellas Anthony Bush fue uno de los militares norteamericanos más críticos ante el pacto de colaboración establecido con nuestros visitantes. De hecho siempre pensó que acabaríamos teniendo problemas con ellos, y desgraciadamente tuvo razón. En consecuencia, desde el encuentro, preparó, si cabe aún más, al NORAD para enfrentarse a todo, para soportarlo todo, y para asegurar que la USAF sobreviviría y podría responder a cualquier ataque.

Anthony Bush, que había sido antes de estar al frente del NORAD director de operaciones de la Agencia Central de Información (CIA), acabó conociendo la existencia del CM y los preparativos que estaban llevando a cabo, estando excluido de ellos, al parecer por su carácter 'poco tolerante' (por decirlo de una manera suave, era simpatizante de grupos de extrema derecha del medio oeste americano) decidió que prepararía su propia selección de elegidos para amanecer en un nuevo mundo y resucitarlo de entre sus cenizas. Dos años antes del día del Éxodo, A. Bush pasó a la reserva, dos noches antes del Día E, sin el conocimiento de la USAF y completamente al margen del CM, volvió a tomar el mando del centro y lo sello sabiendo que el apocalipsis había llegado.

Hoy

Veinte años después del Día E, el NORAD volvió a abrir sus puertas, autoproclamado primero jocosamente, y más tarde de forma oficial, Reino de la Montaña, tenía la organización, los hombres y los medios para imponer su autoridad en una Tierra devastada, tenía la posibilidad y la aprovechó. Muchos militares habían traído a sus familias con lo que eran una comunidad completa, aprovechando la superioridad que les daba el haber estado preparados y no haber sufrido los efectos del ataque, sometieron a su control un radio de casi cien kilómetros alrededor del NORAD, teniendo a la población de esta zona sometida a su voluntad. Los supervivientes originales del NORAD se consideran un pueblo elegido cuyo destino es fundar la Nueva América. Para ello no reparan en medios para someter a las pequeñas y dispersas comunidades que se les oponen.

El CM sospecha que de alguna forma esta peligrosa facción terráquea ha entrado en contacto con extremistas marcianos, los indicios son suficientemente preocupantes para que se estén barajando misiones de infiltración de agentes en ambos lados.

Centro de Operaciones de Cheyene Mountain

Ideado y construido en el s. XX en plena guerra fría, El COC (Cheyenne Operations Center) fue diseñado para asegurar en un 70% la probabilidad de poder seguir funcionando en caso de impacto de una cabeza nuclear de cinco megatones con un área de error de tres millas de radio (circular error probability, CEP), ser autosuficiente en periodos de emergencia, mantener estables las comunicaciones y señales de televisión con centros de mando aliados, alojamiento para el personal dentro del COC en periodo de guerra y protección ante todo tipo de guerra química o biológica.

Según avanzaba la construcción, las instalaciones mejoraron para aguantar el impacto de misiles balísticos de múltiples cabezas nucleares en un área de entre una y una y media millas náuticas (se tubo en cuenta las capacidad nuclear presente y estimación futura de la antigua Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas). El interior fue protegido contra EMP (Pulsaciones Electromagnéticas) y multitud de nuevos sistemas de seguridad que fueron incrementándose y perfeccionándose con el paso del tiempo hasta el Día E.

La Atlántida

Aproximadamente en el año 353 a.C., con más de ochenta años de edad, el filósofo griego Platón escribió lo que deseaba fuera la coronación de toda su obra. De estos textos titulados en función a las conversaciones reflejadas con tres amigos (sabios y pensadores de la época), nos interesa el titulado Critias (de la Atlántida). A continuación reproducimos fragmentos del mismo cuya traducción tomamos la presentada por J. A. Bravo para Ediciones Martínez Roca S.A. en castellano en el libro de Harald Braem "Das magische Dreieck. Neue Geheimnisse aus dem Reich der Pyramiden" publicado en el s. XX.

...Pues tal y como cuentan las crónicas, antaño vuestra nación detuvo a un gran ejército que lleno de soberbia había emprendido campaña frente a Europa y Asia al mismo tiempo, y que tenía su sede en el mar Atlántico. Es de saber que entonces dicho mar era navegable, porque delante del estrecho que lamáis en vuestro idioma "las columnas de Hércules" existía una isla, y ésta era más grande que Libia y Asia juntas, y desde ella se podía pasar a otras islas...

...Pues bien, en esta isla Atlántida hubo un reino tan poderoso y admirable que no solo llego a dominar toda la isla, sino además otras muchas así como una parte de tierra firme. Por otra parte sus reyes reinaron sobre muchas naciones de este mar interior desde Libia hasta Egipto, y desde Europa hasta Tirrenia...

...

En este texto Platón sigue hablándonos sobre la Atlántida, pero hemos querido reflejar estos pequeños párrafos para realzar el hecho de un importante ejército invasor que impuso su supremacía, un ejército que según Platón entro en liza 9000 años antes de Cristo, un ejército de un poder solo comparable al de los dioses. Platón nos explica el fin de la Atlántida por medio de terremotos y grandes catástrofes naturales.

El mito de la Atlántida ha estado presente desde casi siempre en la humanidad, nadie pudo sin embargo llegar a conclusiones de lo que realmente ocurrió. Nadie, claro, hasta ahora, cuando cierto científico judío independiente un tanto problemático, convencido de que la Atlántida era una gigantesca nave espacial alienígena, de la cual dice tener su localización, estaba a punto de hacer público su descubrimiento, momento en el cual fue detenido por el Gabinete de Seguridad. Desde entonces permanece incomunicado en instalaciones del GS. Esta información está siendo analizada por el Comité Moisés considerada por algunos de sus miembros como una posibilidad real de presencia alienígena.

Organizaciones clandestinas en el s. XXIV

En la República Solar hay diferentes grupos de poder, individuos aislados y diversidad de criterios suficientes como para que la proliferación de organizaciones con políticas propias ajenas al bienestar de la mayoría hayan sido una constante desde su fundación. Las aquí presentadas son una muestra de aquellas con mayor actividad en los últimos tiempos, no por ello las únicas. La más relevante es, como no podía ser de otra forma, el Comité Moisés.

Caballeros de San Jorge

En honor al intrépido santo matador de dragones, la ITT ha bautizado su brazo armado. Oficialmente la ITT solo se dedica a la preparación de la población mediante campos de entrenamiento militar, pero hace ya más de una década que se decidió a dejar de esperar a que otros actuasen o a tener suficiente fuerza en el congreso para hacer lo que tenía que hacerse.

Los Caballeros de San Jorge fueron fundados por la ITT hace apenas diez años y por ahora no han realizado más que media docena de intervenciones. Los servicios de seguridad del CET conocen su existencia pero no tienen pruebas ni pistas sobre las que trabajar en ninguno de los casos en los que suponen la implicación de la ITT.

Se supone que su número no sobrepasa las dos docenas y solo responden ante el Cardenal al frente de la ITT. Están equipados con los más modernos equipos, al nivel de los propios cuerpos especiales del Gabinete de Seguridad, de hecho se cree que hay algún tipo de traspaso ilegal de tecnología y hay una investigación en marcha para descubrir posibles filtraciones.

Los Caballeros de San Jorge conocen la existencia del fenómeno ICME y tienen ahí uno de los objetivos más grandes de su particular cruzada.

Babel

En toda sociedad siempre ha habido aquellos que se mueven en la sombra, que negocian con lo prohibido, que habitan en un submundo desconocido y peligroso...

La sociedad humana del s. XXIV ha vuelto a sus orígenes, la estricta tecnocracia impuestas por la Coalición Redención empieza a agrietarse y como siempre en la historia de la humanidad ha habido quien ha estado dispuesto a llenar los huecos.

La sociedad del CET ha vuelto a parecerse de nuevo a la increíble sociedad de consumo iniciada durante el s. XX y con ella han aparecido numerosas oportunidades para lo ilícito.

Numerosos individuos ya sea en solitario u organizados en grupos se han adentrado en el oscuro camino de estar al margen de la ley, pero si hay uno de ellos que preocupa de sobremanera a las autoridades del CET, ese es Babel.

Babel es la organización criminal clandestina más importante del CET. Decimos clandestina y no es que sea una redundancia..., los demás grupos

del crimen organizado del CET vienen y van, aparecen y desaparecen, el GS acaba infiltrándose en ellos, algunos se desactivan, otros simplemente se vigilan para que no se salgan de madre ya que lo que podría venir detrás sería mucho peor. Sin embargo, en Babel, el GS nunca ha conseguido infiltrarse, las detenciones han sido mínimas y de muy bajo nivel, de su estructura no se conoce nada, si no fuera porque se tiene constancia de algunas de sus operaciones cualquiera diría que no es más que un simple rumor, que otra leyenda urbana creada para impresionar e infundir miedo...

Babel ha asesinado congresistas (siempre bajo apariencia de suicidio para no alarmar a la población), robado piezas de la más alta tecnología, subido y bajado a la Tierra mercancías no identificadas, accedido a informes secretos del GS... Actualmente es uno de los objetivos prioritarios del actual gobierno del CET, su desarticulación, y la captura o neutralización de su dirección (de la cual se desconoce incluso si son una o varias personas). En cualquier caso, hay investigaciones que concluyen que solo un miembro de la original Coalición Redención tendría acceso a la suficiente información y recursos como para mantener en funcionamiento semejante organización. Esto último son solo meras divagaciones ya que no hay ninguna prueba o pista que empuje a los investigadores en esta dirección.

Hermandad de Horus

Información Oficial del Gabinete de Seguridad

La Hermandad de Horus es, como ya se ha indicado, una organización política, pero no es solo eso, la Hermandad de Horus es también una organización clandestina que prepara a la humanidad para la unión con los Hijos de Ra cuando estos lleguen para asentarse entre nosotros de forma definitiva. El Gabinete de Seguridad sigue de cerca las actividades de la Hermandad de Horus pero nunca ha reunido las suficientes pruebas como para acusarles de traición, son muy excéntricos, realizan rituales ridículos a sus ojos, pero no violan la ley, al menos no la violan como partido político, aunque si se ha dado casos de que la violen algunos miembros del partido sin relación aparente entre caso y caso.

Los miembros más suspicaces del Gabinete de Seguridad están firmemente convencidos que la Hermandad de Horus actúa de ojos y oídos de los Hijos de Ra en el CET, pero nunca se han detectado comunicaciones ni de entrada ni de salida y obviamente jamás se ha encontrado a un Hijo de Ra vivo desde el Día E (al menos oficialmente), aún así hay indicios que de alguna forma la Hermandad de Horus tiene acceso a tecnología raiana.

Se sabe que los dirigentes de la Hermandad de Horus tienen obsesión por la manipulación genética y ya ha habido varias detenciones relacionadas con experimentación ilegal. Hasta ahora aparentemente solo lo han hecho en ensayos a pequeña escala con animales. Lamentablemente no es un delito exclusivamente achacable a la Hermandad y tampoco se ha demostrado una vinculación real entre los experimentos y el partido.

Una terrible realidad y un doble juego

La realidad es que la Hermandad de Horus sí que es los ojos y oídos de los Hijos de Ra en la República Solar. Pocos de sus miembros lo saben, pero hay raianos entre nosotros utilizando a la Hermandad para influir de forma positiva en la humanidad del CET (lo que los Hijos de Ra creen que es de forma positiva).

Los atentados y actividades ilegales que realizan desde la clandestinidad algunos miembros de la Hermandad de Horus están enfocados a encaminar a la humanidad en lo que los Hijos de Ra creen es el camino correcto para salvarnos de los Heraldos y de la influencia de los Ki-engir. Esto implica conseguir restos de tecnología Ki-engir o raiana peligrosa para la humanidad y que no caiga en malas manos, eliminar personas que saben demasiado acerca de sus actividades, lograr que el mayor número de ICMEs simpatice con su causa, etc. De todo aquello que los Hijos de Ra consideran como amenaza, su prioridad es evitar el desarrollo de tecnología Ki-engir en las fronteras de la República Solar (es por ello que han llevado a cabo ataques terroristas contra el ascensor orbital de Marte y algunos DevorAres así como contra centros de investigación científica relacionados).

La Hermandad de Horus está interesada en el desarrollo de la capacidad militar del CET y el programa GEN, interesada solo para recabar información que los Hijos de Ra consideran útil, no para interferir de forma destructiva. Se han dado casos, en los que cierta investigación de aplicación militar que se encontraba estancada, ha recibido un empujón en la dirección correcta de forma encubierta. La Hermandad de Horus es seguramente el partido con el programa más ambicioso de desarrollo de las fuerzas armadas y el programa GEN. Hay que ser conscientes, que a fin de cuentas, los Hijos de Ra necesitan aliados...

La Hermandad de Horus tiene laboratorios clandestinos de investigación genética, de investigación del fenómeno ICME, y sobre todo más seguidores de los que la opinión pública cree, seguidores en muchos casos demasiado bien armados y preparados.

Entre la mayor parte de los miembros de la Hermandad de Horus impera el desconomiento de que sus dirigentes se comunican constantemente con los Hijos de Ra y estos les indican los auténticos peligros a los que la raza humana debe enfrentarse (tecnología Ki-engir, ICMEs descontrolados, etc.) y sus instrucciones con respecto a ellos.

Jugando con la Hermandad

La introducción de la Hermandad y sus actividades ilícitas en el juego debe realizarse siempre siguiendo la premisa que los altos cargos del GS, del CET o del CM nunca van a permitir que salga a la luz presencia alienígena entre nosotros, recurrirán a cualquier medio para evitarlo, ya que el caos y la paranoia que crearía serían catastróficos para la relativa estabilidad conseguida en la República Solar.

Puños Rojos

Sociedad secreta marciana que en la tradición de las sociedades secretas chinas remontada milenios atrás, está compuesta por miembros de origen oriental (han), con el nada desdeñable propósito de liderar un nuevo Imperio. Esta sociedad secreta, con rituales ignotos y extraños saludos tiene una estructura opaca de células, con miembros que no se conocen, infiltrados en todos los estratos de la sociedad del CET y en especial marciana. Estaría involucrada en sabotajes, espionaje industrial y crimen organizado (a través de las Tríadas). Su objetivo es instaurar el Centro de un Imperio Han centrado en Marte y el control/genocidio de los 'bárbaros' que tantas desgracias han traído al mundo.

Los Puños Rojos constituyen una seria amenaza para la República Solar, el Gabinete de Seguridad destina ingentes medios a intentar infiltrarse en su estructura, hasta ahora con muy poco éxito. Los Puños Rojos tienen multitud de simpatizantes entre los ciudadanos de origen oriental que les ven como una especia de salvaguarda de sus tradiciones e identidad cultural. Desde el CET se hacen continuas campañas de concienciación sobre el tema, pero el hecho que haya pocos orientales (apenas un 4% según los últimos estudios) en puestos de responsabilidad política hace que existan sectores de la población que prefieran mirar hacia otro lado.

Entre los atentados más famosos de los Puños Rojos se encuentra el intento de situar una bomba de gran potencia en uno de los principales domos

de Schiaparelli, asunto que fue evitado en el último momento por los GIEs del Gabinete de Seguridad. El asunto no trascendió a la opinión pública pero de haber estallado el artefacto hubiera podido causar miles de muertos.

MNH

El MNH no tiene cara oculta, todos conocen bien sus objetivos y sus medios, llegar al poder, derribar al gobierno a cualquier precio. Su ilegalización no es viable por el alto apoyo que tiene entre la población y porque realmente bailan en el filo de la navaja sin llegar a caerse. Realizan manifestaciones que suelen desembocar en actos vandálicos, se les acusa de agresiones racistas, algunas de ellas con resultado de muerte, de sabotear negocios y propiedades de individuos y organizaciones contrarias a sus intereses, más un largo etc., pero no lo hacen de forma encubierta, simplemente no se ha logrado relacionar todos esos actos con la organización del partido. Todos saben que cuando el negocio de un kibbutz en Redención regentado por GENs es destruido una noche por un grupo de incontrolados el MNH está detrás, cuando se logra realizar detenciones casi siempre hay miembros afiliados al MNH, pero los detenidos siempre dicen que actuaban por su cuenta y la organización del MNH niega cualquier relación.

POLÍTICA DEL CONGRESO DE EMERGENCIA TERRANO

El Congreso de Emergencia Terrano se encuentra frente a uno de sus peores momentos desde el Día del Éxodo. En la actualidad, mantiene dos políticas, aquella que puede llevar bajo cuerda de espaldas a la opinión pública y aquella en la que no tiene más remedio que lidiar con una opinión pública cada vez más hostil.

Las graves exigencias del gobierno de una raza aparentemente condenada al exterminio, y si no condenada al exterminio como raza, presumiblemente si como civilización, hacen que el CET tome políticas muy directas.

El Gabinete de Seguridad tiene plenos poderes para atajar como la situación requiera problemas de terrorismo, delincuencia común y disturbios menores. La consigna general es no realizar detenciones en cuestiones de terrorismo o amenaza a la supervivencia común, lo que provoca ocasionales revuelos en los distintos medios de comunicación por el elevado número de muertes cuando los Grupos de Asalto del Gabinete de Seguridad intervienen en operaciones que trascienden a la opinión pública. Cuando se trata de problemas relacionados con amenaza o tecnología alienígena, las consignas son igual de claras, no puede existir el error ni el fallo, la situación social ya está lo suficientemente encendida. Estos últimos casos, se resuelva la situación como se resuelva, no debe trascender a la opinión pública, cualquier medio será dado por bueno con tal de evitarlo. En un entorno cerrado como es la República Solar, el Gabinete de Seguridad (pese a negar esto mismo públicamente), puede bloquear la emisión de cualquier noticiario o fuente de noticias en cuestión de minutos, ha llegado incluso a cortar la energía a sectores enteros para evitar filtraciones. Intervenciones drásticas solo son llevadas a cabo en última instancia y el Director de Juego deberá ser consciente y no abusar de ello, intervenciones de estas características pueden tener todo tipo de repercusiones.

Si pese a todos los intentos, una situación relacionada con los Hijos de Ra o los Ki-engir saliese a la luz, el Gabinete de Seguridad intentará reducir al mínimo sus repercusiones, lo que se pueda negar se negará, lo que no se pueda negar será sembrado de duda. Es práctica común lanzar cortinas de humo o noticias de relleno de aparente gran importancia para desviar la atención (descubierto complot para asesinar a Margaret del Hierro, detectada una transmisión de Alpha Centauri, la estimación para el fin de la terraformación en Marte se adelanta dos años, etc.). Una referencia histórica de cómo percibe la actuación del Gabinete de Seguridad la sociedad, sería la cultura popular de teorías de la conspiración existente en los EE.UU y en el mundo entero en general acerca de las actuaciones del gobierno americano a lo largo de los siglos XX y XXI.

Cuando los problemas a atajar por el Gabinete de Seguridad tienen un carácter más público, la política es algo más suave en cuanto a formas pero no en cuanto a decisión y objetivos.

En la República Solar existen garantías judiciales y procesales pero no son raros los casos en los que detenidos de especial problemática sufren accidentes de difícil explicación.

AVENTURAS

IDEAS

Destino: Ciudad Fantasma URSS-2317002

Esta Misión comprende el envío de un equipo de investigación a una antigua ciudad fantasma soviética. Durante la guerra fría entre la Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas y el bloque occidental encarnado en la OTAN y encabezado por EE.UU. se construyeron en Rusia enormes complejos industriales de uso militar secreto, no aparecían en los mapas, intentaban esconderlos de los satélites y en ellos, auténticas ciudades donde vivían miles de personas, el régimen comunista ponía a punto sus más avanzados arsenales.

Un equipo del Comité I+D investigando en antiguas bases de datos, ha descubierto que en una de estas ciudades fantasmas, durante la década de los 60, en plena carrera espacial, los soviéticos no comenzaron el diseño de la Vostok I de Yuri Alexéievich Gagarin desde cero. Utilizaron diseños de la Alemania nazi y "otra documentación" la cual no aparece especificada. Sin embargo, en esos mismos laboratorios estaban adscritos eminentes egiptólogos soviéticos de la época, y fueron trasladados restos arqueológicos desde la Universidad de San Petersburgo hasta las instalaciones. Dichas instalaciones siguieron siendo utilizadas durante años y años de carrera espacial hasta poco antes de la formación de la UFN, momento en el que fueron clausuradas, sin embargo siempre hubo egiptólogos adscritos, egiptólogos adscritos a unas instalaciones de diseño aeroespacial. El Gabinete de Seguridad junto al Comité I+D han decidido mandar una expedición a explorar lo que quede de la antigua ciudad fantasma soviética.

La URSS-231, situada en los Urales, puede estar habitada por nativos poco amistosos que causen problemas a los Personajes o con los que haya que negociar (quizá ambas cosas, dos facciones en lucha). Puede también que algún otro grupo de poder ajeno al legítimo gobierno del CET haya averiguado de su existencia y quieran obtener los secretos para si (como podría ser la Hermandad de Horus o el Movimiento Nueva Humanidad), etc.

Cuando los Personajes logren atravesar el laberíntico complejo y consigan llegar a la sala principal, encontraran rollos y rollos de papiro repletos de jeroglíficos perfectamente conservados...

Destino: ribera del río Indo, antiguo estado indio de Jammu

Satélites del Mando Armada han detectado una inusual concentración en el antiguo Jammu. En una especie de manifestación religiosa de algún tipo

varios miles de antorchas se encendieron durante siete noches seguidas, luz que los satélites registraron inmediatamente. La población de esa zona de Jammu ha aumentado de la noche a la mañana de unos pocos cientos a más de quince mil. Desde hacía unos meses cierto subcomité del Comité I+D tenía un equipo explorando ciertas ruinas anteriores a la dinastía Veda, desde hace una semana la comunicación con el equipo de incursión se ha cortado, hay que enviar otro equipo a descubrir lo que ha pasado. En su última comunicación se habló de un nuevo líder religioso en la zona que realizaba manifestaciones extraordinarias y usaba efectos especiales muy elaborados para atraer fieles.

Los Personajes encontrarán un líder hindú con extraordinarios Talentos que resultará ser un ICME de gran habilidad. Deberán encontrar al equipo perdido (presa de esta nueva secta) y neutralizar y secuestrar al líder, antes que habilite un silo de misiles nucleares Indio para atacar la estrella amenazante del cielo (Redención)... El entorno de juego serían antiguas ruinas indias de varios siglos antes del nacimiento de Cristo e instalaciones militares nucleares indias.

Destino: Explotación minera areana CET-1426

El Gabinete de Seguridad ha recibido rumores que grupos terroristas están organizando algún tipo de base de operaciones en Marte desde donde lanzar un ataque de gran magnitud. A los Personajes se les darán pistas a seguir hasta que descubran que el lugar se encuentra en una explotación minera marciana de escaso rendimiento. Miembros de la Hermandad de Horus se encuentran en la mina marciana, han descubierto lo que parece ser una antigua base de los Hijos de Ra en Marte (con templos a Ra y pirámides enterradas incluidas). En estas instalaciones completamente abandonadas y carentes de maquinaria, esta facción de la Hermandad de Horus ha instalado un laboratorio para generar grandes cantidades de un gas letal con el que atacar alguna ciudad marciana. Los Personajes deberán primero descubrir donde se encuentran las instalaciones, destruir los laboratorios, encontrar al contacto de la Hermandad de Horus en el suministro de aire de la ciudad marciana y evitar que la opinión pública se entere (cuando quizá algún periodista curioso esté tras sus talones).

Objetivo: enemigo interior

Las próximas elecciones municipales están a la vuelta de la esquina y a uno de los Personajes le llega la información a través de un confidente o un amigo que una facción radical del MNH planea el asesinato de los líderes de la Coalición Redención durante un mitin en la propia Redención. Hay miembros del Gabinete de Seguridad implicados y los Personajes no pueden fiarse de nadie. Al mismo tiempo el propio Vladimiro, cabeza del MNH, está al corriente del intento y quiere también evitarlo sin que en su propio partido sepan que busca activamente evitarlo..., no por que le desagrade la idea, sino por que piensa que no es el momento.

Situación: Secuestro en ruta

La nave de pasajeros que traslada a los Personajes desde Until the End a Redención es secuestrada por terroristas que planean estrellarla contra una ciudad marciana. Nada es lo que parece ya que en realidad los terroristas quieren robar algo que cierto kibbutz científico traslada en las bodegas de la nave. Los Personajes deben de evitar que la nave de pasajeros sea destruida y al mismo tiempo intentar capturar la nave pirata que van a utilizar los secuestradores para hacer el intercambio de mercancía en medio del espacio. Detrás de todo puede estar alguna facción radical descontrolada del Comité Moisés intentando que algo no salga a la luz...

Objetivo: maletín verde

Han robado un maletín con información confidencial a un Congresista de la Coalición Redención, hay que recuperarlo. En el robo aparentemente está im-

plicada una de las principales mafias de Redención, seguramente Babel, que coacciona al congresista con hacer público sus secretos si no les consigue ciertos elementos químicos y maquinaria necesaria para hacer drogas de diseño. El congresista asegura que el contenido del maletín son unidades de memoria con información acerca de las nuevas baterías de misiles que el Mando Armada planea instalar en sustitución de modelos de hace cincuenta años. Todo es cierto, salvo que no es Babel quien está detrás del robo, sino el Comité Moisés que ha preparado una trampa al Congresista para que parezca culpable en una trama de fabricación de drogas sintéticas, ya que la verdad, que es un agente de la Hermandad de Horus y que se sospecha puedan estar de alguna forma en contacto con los Hijos de Ra, es una información demasiado sensible para hacerla pública.

Destino: Hallazgo espacial

Se ha descubierto una nave de los Hijos de Ra de tamaño medio estrellada en el cinturón de asteroides, el Gabinete de Seguridad manda de inmediato un equipo para reconocer la zona, evaluar posibilidades y tomar la decisión de qué hacer. Hay lecturas de energía provenientes de la nave con lo que puede que haya algo o alguien todavía allí.

Buscadores de restos espaciales llegan allí y reclaman derechos sobre el hallazgo, aunque pueden no estar solos, la nave alienígena estará llena de sorpresas, equipos de seguridad automáticos e incluso quizá alguno de los especiales animales de compañía que trasportaba siga vivo... Llamaradas solares cortan las comunicaciones cuando los Personajes empiezan a reconocer la nave, un temblor derrumba la ruta de acceso a sus espaldas y a los Personajes solo les queda avanzar...

Situación: Ares enferma

Los miembros de un kibbutz marciano de una granja de la periferia están sufriendo una extraña enfermedad, el Comité de Riesgos Biológicos y el Gabinete de Seguridad envían un equipo a investigar. Un alto porcentaje de la población de esta granja manifiesta perdida de memoria colectiva y comportamientos infantiles exagerados en adultos. El motivo es el recién obtenido control sobre sus Talentos, un control desmesurado que el individuo está utilizando para sellar viejas cuentas. Hay varios miembros del kibbutz que intuyen lo que está pasando y callan por miedo. El ICME tenderá trampas a los investigadores y les intentará guiar hacia un niño de doce años que también tiene ligeras manifestaciones CMEs. En otro orden de las cosas, grupos descontrolados intentarán atacar el kibbutz para robar la cosecha sin saber que hay agentes del Gabinete de Seguridad en la zona.

Situación: Factoría del horror

Desde hace un par de meses, está desapareciendo gente de forma extrañamente regular y sin que halla conexión alguna entre las desapariciones cerca de un sector industrial abandonado de Redención. No se han encontrado cadáveres, ninguno de los desaparecidos parecía tener problemas, tampoco se ha hallado relación alguna entre ellos.

En este sector industrial un kibbutz científico está realizando experimentos ilegales para crear GENs más desarrollados y perfectos a partir de seres humanos ya crecidos. Se ha instalado un completo y moderno laboratorio de ingeniería genética. Normalmente secuestraban gente para sus experimentos lejos de su lugar de operaciones, pero un fallo en las instalaciones provocó que se estropeasen varios cuerpos que necesitaron suplir urgentemente, para lo que recurrieron a lo que tenían cerca y así evitar que se estropease el experimento. No habrá más desapariciones después que los Personajes empiecen a investigar ya que el laboratorio ha suplido ya sus bajas.

Situación: Amenaza en Selen

Radicales selenitas se han hecho con el control de un acelerador de masas en la luna, acelerador con trayectoria posible hacia Redención. Exigen la liberación de varios de sus compañeros presos y mantienen secuestrada (en secreto) a la hija de un importante político selenita que puede lograr que el Gabinete de Seguridad ceda a sus exigencias. Los Personajes deberán liberar a la secuestrada y evitar que los radicales utilicen el acelerador de masas contra Redención. El Mando Armada planea un ataque total desde el espacio contra el acelerador de masas si en menos de dos horas no se ha solucionado la crisis. Es una aventura para jugar contra reloj, los Personajes deberán intentar buscar soluciones a la crisis, ganar tiempo y sobre todo evitar que todo salte a la opinión pública por el caos que pudiera crear.

Recompensas

Todo acto suele estar precedido de cierta motivación o falta de ella, existen acciones espontáneas, desinteresadas, intuitivas..., pero el conjunto de las acciones que marcan nuestra vida suelen obedecer a una motivación, a una desmotivación o a un cúmulo de ambas. Puedes buscar la paz, la fe verdadera, riqueza, poder, amor, un ascenso en el trabajo, sentirte a gusto contigo mismo, etc. Es labor del Director de Juego potenciar la motivación de los Jugadores y eso se consigue en parte mediante recompensas adecuadas al cumplimiento de objetivos. Existen básicamente dos posibilidades.

La primera posibilidad sería que los Personajes formen parte del Gabinete de Seguridad. En este caso, el GS no ofrece compensación económica alguna, salvo pequeños pluses de peligrosidad (que pueden suponer entre 20.000 y 100.000 Creditos Solares por misión y/o mes trabajado). Son más importantes otro tipo de beneficios como pueden ser ascensos, facilidades para obtener equipo en próximas misiones (bajando para el PJ o PJs en cuestión el Nivel de Accesibilidad en ese determinado tipo de equipo), mejora del Nivel de Seguridad, traslado a una vivienda mejor, vacaciones (que son una oportunidad perfecta para introducir aventuras al margen del GS), el uso y disfrute durante determinado tiempo de un vehículo liberado, etc. Muchos Jugadores pueden sufrir la tentación de que sus Personajes intenten guardar equipo o dinero encontrado en una misión oficial, tienen que ser conscientes que eso es ilegal, son agentes de la ley y como tales tienen mucha mayor responsabilidad a la hora de apropiarse de algo que no es suyo. Por otro lado, dado que las viviendas en la República Solar son extremadamente pequeñas, será complicado guardar u ocultar cualquier cosa.

En cualquier caso, los miembros del Gabinete de Seguridad juegan con la ventaja que el Gabinete, cuando les encargue una misión, pondrá a disposición de los Personajes el equipo que considere necesario (dentro de un orden, la petición de equipo siempre pasará un filtro y tendrá que ser autorizada), cuanta mayor confianza tengan en ellos los superiores de los Personajes, mayor facilidad en la autorización de petición de equipo tendrán.

La segunda posibilidad agruparía todas aquellas opciones de Personajes fuera del Gabinete de Seguridad; periodistas, médicos, mafiosos, miembros de una facción política, detectives, seguridad privada, etc. Todas estas opciones comparten las mismas motivaciones y recompensas que un agente del GS (con respecto el kibbutz, cooperativa o en general patrón que pague el encargo) con la posibilidad que su trabajo se vea mejor recompensado económicamente. Evidentemente el pago depende de la peligrosidad. Es famosa en la República Solar la cifra que teóricamente ofreció Gregory Smisnaya (un jefe mafioso de Redención) por matar a un rival que estaba encarcelado en una prisión de máxima seguridad, se comenta que el contrato era de cinco millones de Créditos Solares, los mercenarios que lo intentaron murieron todos en el intento, Smisnaya lo haría poco después que explotase su VeL, pero la cantidad ofrecida creó una leyenda. El equipo, objetos, dinero, etc., que los Personajes dentro de este grupo encuentren, no tendría porque ser declarado ante nadie, al menos no con la misma responsabilidad que un agente del GS (a no ser que amenace la seguridad pública o sea manifiestamente ilegal).

Si los PJs pertenecen al Gabinete de Seguridad, cuando se les plantee una misión especial, bien se les presentará ya con todo estudiado y se les ofrecerá un equipo estándar previamente seleccionado por expertos del GS, bien se dirá a los Personajes que analicen los pormenores de la misión y propongan un curso de acción a seguir. En ese curso de acción a seguir será donde los Personajes justifiquen su petición de equipo (el Director de Juego deberá facilitar equipo en consecuencia a una correcta justificación y a un mínimo de coherencia con las circunstancias). Evidentemente no es el mismo tipo de equipo el que se utilizaría para escoltar a un congresista en una cena de gala que para realizar una misión de rescate de una nave estrellada en la Tierra en medio de la selva amazónica.

APÉNDICES SISTEMA PARA EL DJ

Estas reglas son de acceso exclusivo para el Director de Juego, los Jugadores deberán abstenerse de su consulta para ayudar a mantener el suspense y la intriga del universo Redención JdR. El complemento a las reglas que se presenta en este capítulo constituye por si mismo información de juego que los Jugadores deberán ir descubriendo poco a poco a lo largo del mismo. El Director de Juego facilitará los datos que considere oportunos en el momento más adecuado a la trama y el desarrollo de la partida.

HABILIDADES

Las Habilidades a continuación expuestas no pueden ser escogidas por los Jugadores durante el proceso de Creación de Personajes, su desarrollo se producirá durante el juego a discreción exclusiva del Director de Juego. Así mismo, una vez comenzado su aprendizaje, la adquisición de nuevos Niveles deberá ser justificada y aprobada también por el Director de Juego. Estas Habilidades facilitan respuesta y capacidades que no pueden ni deben estar al alcance de cualquiera, son Habilidades restringidas y su adquisición y desarrollo deberán evolucionar en consecuencia.

Existen ciertas Especializaciones o Ramas que deberán ser estudiadas por el Director de Juego caso por caso. Qué ocurre, por ejemplo, si a un Jugador se le ocurre empezar a diseñar nuevos tipos de drogas o de armas, estos casos tendrán que ser resueltos acorde a la campaña en la que estén inmersos los Jugadores, pero en cualquier caso, la inversión de tiempo de juego propuesta por el DJ en el desarrollo de estas Habilidades debería desalentar a cualquier Jugador.

Conocimiento CME

Coste: -3

Conocimiento CME representa los conocimientos generales del Personaje acerca del fenómeno de las Capacidades Mentales Especiales. El Personaje con esta Habilidad no tiene porque ser un ICME, puede ser un miembro del Centro de Estudios Mentales, alguien que ha convivido de cerca con un ICME, etc. El haber visto en un momento dado la manifestación de un Talento no es suficiente, es necesario haber adquirido conocimientos concretos acerca del fenómeno. Los Chequeos de Conocimiento CME nos responderán a cualquier pregunta relacionada con los diversos Talentos, su utilización y la historia de las Capacidades Mentales Especiales.

Conocimiento tecnología alienígena

Coste: -3

Esta Habilidad representa los conocimientos del Personaje acerca de la tecnología alienígena en general, sirve por ejemplo, para saber como acceder al ordenador de una nave de los Hijos de Ra, saber como funciona una de sus armas, abrir una de sus puertas con cerradura electrónica, etc., pero no sirve para saber pilotar una de sus naves o reparar una de sus máquinas. Son conocimientos generales, conocimientos específicos requerirían una Especialización. Mediante esta Habilidad vemos un objeto alienígena encima de una mesa y sabemos si es Ki-engir o Raiano, sabemos si es una célula de energía y su funcionamiento básico, conocemos para que utilizan cierta herramienta, etc.

Enfoque

Coste: -3

Enfoque es una Habilidad desarrollada por ciertos ICMEs para controlar mejor sus Talentos. Enfoque sirve al ICME para desarrollar una serenidad y un autocontrol especiales, una gran capacidad de abstracción y el dominio de técnicas de respiración, relajación y concentración que ayudan a la manifestación del Talento. Los Personajes con esta Habilidad suelen ser personas calmadas y frías. Por cada Nivel en Enfoque los Personajes reducen el tiempo de Aprendizaje de un Talento en un 5% (ver Desarrollo de Talentos). A Nivel 5 los Personajes tienen un Modificador de Acción +1 en los Chequeos de Talento, +3 a Nivel 10.

La adquisición de la Habilidad Enfoque tiene que estar justificada de forma adecuada, su tiempo de aprendizaje es similar al explicado en aprendizaje de Talentos.

Leer/Escribir lengua alienígena

Coste: -2

Las lenguas utilizadas por los Ki-engir y los Hijos de Ra son variantes de lenguas muertas de la Tierra, egipcio antiguo (expresión oral de la escritura jeroglífica) y sumerio antiguo (expresión oral de la escritura cuneiforme). Si bien la escritura jeroglífica y la cuneiforme están sobradamente documentadas, su expresión oral no lo está y las variantes escritas y habladas por los Ki-engir y los Hijos de Ra tenían puntos en común pero no eran exactamente iguales. Las primeras comunicaciones con los Ki-engir se hicieron de forma sencilla y con caracteres básicos, cuando las relaciones avanzaron se fue conociendo su idioma pero a ellos les resultó más fácil adaptarse a nuestras lenguas (principalmente inglés y español) que a nosotros adaptarnos a la suya, con lo que las comunicaciones se realizaron en su mayor parte en inglés. El caso de los Hijos de Ra es diferente, dado que lo que sabemos de su lengua nos viene por los interrogatorios a los que se sometió a diversos prisioneros sin haber llegado nunca a un profundo conocimiento de la misma. De los Ki-engir existen bases de datos acerca de su idioma, sin embargo en el caso de los Hijos de Ra los Jugadores tendrán que encontrar fuentes de las cuales aprender a lo largo del juego.

Sacrificio

Coste: -1

Cualquier ICME podrá mediante esta Habilidad convertir puntos de otros Atributos (puede intentarse sin penalización hacerlo de varios a la vez) en puntos de Voluntad en una relación de uno por dos (un punto de otro Atributo por dos puntos de Voluntad), descendiendo, evidentemente, el Nivel del Atributo sacrificado como corresponda. Este traspaso es tan solo a afectos de su uso con CMEs, no podrán utilizarse estos puntos traspasados para otras aplicaciones de Voluntad. Para poder llevar a cabo el Sacrificio el Personaje deberá superar con éxito un Chequeo de Sacrificio, en este caso el Nivel de Éxito no es relevante, se consigue o no se consigue. El Fracaso no conlleva la perdida del punto o puntos del Atributo original que intentaban traspasarse,

pero por cada Nivel de Fracaso el ICME no podrá intentar volver a realizar Sacrificio en diez Periodos. En caso de Fracaso Crítico, el Personaje sufriría 1 Nivel de Herida por cada punto que estuviese intentando traspasar. La única forma de aprendizaje que tiene esta Habilidad es de ICME a ICME.

HABILIDADES

DESCRIPCIÓN	COSTE	ATRIBUTO
Conocimiento CME	-3	SAB/PER
Conocimiento tecnología alienígena	-3	SAB/INT
Enfoque	-3	PER/INT
Leer/Escribir lengua alienígena	-2	SAB/INT
Sacrificio	-1	CON/VOL

CAPACIDADES MENTALES ESPECIALES

Las Capacidades Mentales Especiales (CME) existen, son una realidad que está entre nosotros y con lo que muchos ciudadanos de la República Solar viven día a día consciente o inconscientemente.

Cada vez que un Jugador en una situación extrema, épica o dramática realice un Chequeo de Acción de cuyo fracaso se pueda desprender la muerte clara del Personaje, de alguien de su entorno, o en general un desastre de gran magnitud, habrá posibilidades de que este manifieste un Talento.

Ejemplo: Supongamos que un Personaje acaba de detener a un peligroso terrorista tras un terrible tiroteo en un espaciopuerto lleno de público, el Personaje protagonista ha salido victorioso de milagro, al intentar desactivar un explosivo dispuesto por el terrorista este estalla, haciendo que una serie de escombros inmovilicen al Personaje a escasos diez centímetros del mando a distancia que controla el resto de los explosivos. El reloj del dispositivo marca una cuenta atrás de segundos, un solo interruptor lo detiene todo, pero al Personaje le es imposible llegar ni pedir ayuda, la cuenta atrás sigue y el Personaje se desespera viendo las cientos de personas que pueden morir si estallan las bombas, el Personaje lucha, se concentra, se estira, alarga la mano todo lo que puede, la desesperación es total, y de pronto, cuando está mirando el interruptor a apenas unos centímetros de la salvación, tensando su cuerpo al máximo y a unos segundos de que todo salte por los aires, sin saber bien el porqué el interruptor se mueve y los explosivos se desactivan. El Personaje no sabe cómo lo ha hecho, pero lo que si se ha dado cuenta es que ha sido él, es consciente que algo se ha despertado en su interior y que ese algo le ha hecho mover el interruptor con su mente. Es a partir de este momento cuando el Personaje puede empezar a desarrollar sus Talentos.

CARACTERÍSTICA CAPACIDAD MENTAL

Existe una nueva Característica no representada en la Hoja de Personaje, Capacidad Mental, esta Característica resulta de dividir Estabilidad Mental entre dos, sumar el resultado con Voluntad y dividir la cifra obtenida entre cinco (el resultado se redondea hacia abajo y el mínimo es Nivel 1), para el cálculo se utiliza el nivel de Voluntad y Estabilidad Mental Natural. Capacidad Mental hace la función de Atributo a la hora de calcular el Nivel de Chequeo necesario para la utilización de los diferentes Talentos. La Característica Capacidad Mental solo la poseen aquellos Personajes que la desarrollan durante el juego.

Coste Capacidad Mental / Talentos

Nvl	Nvl/C1	Puntos Talentos	Nvl/C2	Puntos Capacidad Mental
1	4	14	6	25
2	5	19	7	32
3	6	25	8	40
4	7	32	9	49
5	8	40	10	59
6	9	49	11	70
7	10	59	12	82
8	11	70	13	95
9	12	82	14	108
10	13	95	15	123
...	...	...	...	...

Nvl: Nivel, nos indica el Nivel de Capacidad Mental o del Talento en términos de juego.

Nvl/C1 y Nvl/C2: Nivel/Coste nos indica el Nivel de Coste a efectos de cálculo. Nivel 1, por ejemplo, cuesta en Nvl/C1: ΣN+4: 1+2+3+4+4, Nivel 2: 1+2+3+4+5+4, etc., la suma de esta operación viene reflejada en Puntos.

Puntos: el coste de cada Nivel de Capacidad Mental o coste de Cada Nivel de Talento, es acumulativo. Ej.: el coste de pasar de Nivel 2 a Nivel 4, es en el caso de Talentos 25 + 32 = 57

El nivel máximo de Capacidad Mental viene marcado por la media entre Inteligencia y Sabiduría. El Nivel Máximo del Talento viene marcado por el Nivel de Capacidad Mental.

Chequeo de Manifestación CME

Cuando un Personaje realice un Chequeo de Acción en un momento crítico para su supervivencia o la de alguien cercano a él, o para evitar una gran catástrofe y el resultado del Chequeo sea un Éxito o un Fracaso Crítico, si el Director de Juego lo considera oportuno y acorde al desarrollo de la trama, se realizará un Chequeo de Manifestación de Capacidad Mental Especial. Este Chequeo se realiza utilizando el Nivel de Capacidad Mental con las reglas de Chequeo de Atributo (multiplicándolo por dos) y aplicando como Modificador de Acción positivo los puntos de Estabilidad Mental perdidos por el Personaje (más todos aquellos que considere oportuno el Director de Juego como podrían ser drogas, tecnología alienígena, etc.). En el Chequeo de Manifestación CME no se aplican Modificadores de Acción negativos.

La 'explosión' involuntaria de un Talento, debería ocurrir en un momento álgido de la historia y tener carácter épico, el Director de Juego puede decir aplicar Modificadores de Acción positivos extras si así lo considera oportuno, incluso podría decidir, siempre con mucho cuidado, la aparición directa del Talento. En el Chequeo solo se tiene en cuenta para saber si ocurre la manifestación o no el simple Éxito o Fracaso. Esta primera aparición siempre soluciona la situación y la salva de forma casi 'milagrosa' sin tener que realizar ningún Chequeo de Acción.

Todos los Talentos se manifiestan por primera vez en Nivel 1. El Chequeo de Manifestación CME solo se realiza en la manifestación del primer Talento descubierto por el ICME.

Utilizando Capacidades Mentales Especiales

El uso de Capacidades Mentales Especiales, también llamadas Talentos, se rige de igual manera que las distintas Habilidades encontradas a lo largo del Sistema de Juego. La nueva Característica Capacidad Mental actúa como Atributo y el Talento a utilizar actúa como Habilidad, de la suma de ambos obtenemos el Nivel de Chequeo.

Para la manifestación de un Talento, el ICME, por norma general, debe dedicar toda su capacidad de concentración a la realización del mismo. El primer Momento de Acción cuando el ICME actúa representa como va tomando forma en su pensamiento el Talento, hasta que este se manifiesta cuando han transcurrido todos los Momentos de Acción indicados en la Reacción que aparece en la descripción del Talento. Este proceso normalmente los ICMEs lo llevan en silencio y a ser posibles quietos, intentando que nada les distraiga de su objetivo.

Chequeos

La acción a realizar mediante el Talento, define la complejidad del Chequeo. El uso de una Capacidad Mental Especial se denomina Chequeo de Talento.

El uso que se le de a diferentes Talentos no es un entorno cerrado, dependerá en gran medida de la imaginación de los Personajes, el Director de Juego deberá aplicar su sentido común a la hora de permitir o no determinados efectos. Para utilizar el Talento Empujar en teclear un código de varios dígitos en una consola, por ejemplo, sería necesario un solo Chequeo, aunque estemos aplicando realmente varias fuerzas unidireccionales en puntos diferentes. Si por ejemplo quisiéramos chatear de forma continuada durante una cantidad de tiempo superior a la especificada para el Talento, el Director de Juego tendría que considerar un coste adicional a la acción (ya fuese en desgaste físico, Chequeos adicionales, etc.).

El Uso de Habilidad Desconocida y Asociacionismo no se aplica a las reglas asociadas a Talentos.

Acciones Automáticas

Si el Director de Juego lo considera oportuno puede permitir Acciones Automáticas para resolver Chequeos de Talento que no afecten a otros individuos y en escenas que no impliquen riesgo.

Acciones Conjuntas

Determinados Talentos pueden ser utilizados por dos o más ICMEs para potenciar sus efectos. Ejemplos claros son los Talentos de Manipulación, Fuerzas y Movimiento.

Acciones Múltiples

Los ICMEs no pueden llevar a cabo dos o más Talentos al mismo tiempo, pero si pueden intentar utilizar el mismo Talento dos o más veces. Ejemplos lo tenemos en el Talento Curación en dos heridas distintas, en Empujar para dos objetos diferentes, etc. El Coste del Talento sigue siendo el mismo, pero el Nivel de Chequeo se rige de acuerdo a las reglas de acciones Múltiples.

Acciones Preparadas

Las reglas de Acciones Preparadas se aplican a los Chequeos de Talento. Si estudiamos el peso que vamos a mover, llevamos una respiración adecuada antes de intentarlo, etc., resultará más fácil manipularlo. En el caso de Control Mental, si conocemos íntimamente a la persona, o bien estudiamos su personalidad, su estado anímico aparente, etc., resultará más sencillo introducirnos

en su mente. Cualquier Talento es susceptible de la regla de Acciones Preparadas siempre y cuando se justifique adecuadamente esa preparación.

Acciones Repetidas

Al igual que las situaciones de combate, los Chequeos de Talento no se consideran Acciones Repetidas.

Acciones Sostenidas

Por la propia definición de Acción Sostenida y la duración limitada de cada Talento, esta regla no es de aplicación al Chequeo de Talento.

Niveles de Dificultad y Modificadores de Acción

Los Niveles de Dificultad y Modificadores de Acción asociados a Chequeos de Talento tienen igual mecánica que en el resto del reglamento, principalmente, y como norma general, aquello que afecte a nuestra capacidad de concentración actúa como Modificador de Acción negativo.

Cuerpo propio, cuerpo ajeno

Hay muchos Talentos susceptibles de ser utilizados tanto sobre el propio cuerpo del ICME como en segundas personas, sin embargo, para el ICME siempre es más difícil utilizar sus Talentos sobre otras personas que sobre si mismo. En términos de juego esto se traduce en un aumento de 1 Nivel de Dificultad cuando se aplican Talentos en segundas personas.

Orgánico e inorgánico

La capacidad de los ICMEs para crear fuerzas, manipular objetos, etc., tiene la peculiaridad de no funcionar de igual forma en materia orgánica viva (seres humanos, animales y vegetales) que en materia orgánica muerta (un tronco de madera, un esqueleto, etc.) o en materia inorgánica. En términos de juego esto se traduce en un incremento de 2 Niveles de Dificultad para materia orgánica viva y 1 Nivel de Dificultad para materia orgánica muerta.

Alcance, movimiento y visibilidad

La capacidad de actuación de un ICME se mide por su alcance visual. Un ICME necesita poder visualizar y concentrarse plenamente en el objeto de su Talento para que este tenga efecto. Poder mirar a los ojos de un sujeto inmóvil y centrarse sin interferencias ni distracciones, sintiéndole respirar, percibiendo sus sensaciones, etc., hace que el ICME lo tenga más fácil a la hora de utilizar sus CMEs. En términos de juego esto se traduce en unos Niveles de Dificultad y Modificadores de Acción iguales a los aplicados en situaciones de combate para alcance y visibilidad. Ver página 170.

Sobre varios objetos

Cuando un ICME quiere utilizar un mismo Talento para dos objetivos diferentes, siempre que la propia descripción del Talento lo permita, puede o bien realizarlo mediante las reglas de Acciones Múltiples o con dos Chequeos diferentes aprovechando el tiempo especificado en el Talento. **Ejemplo:** Un ICME que quiere por un lado apretar con la mente los botones de llamada a un ascensor y por otro apretar los botones que cierran la puerta que da acceso a la estancia donde se encuentra.

Estabilidad Mental

Históricamente, la aparición de Talentos siempre ha venido asociada a situaciones de extrema tensión, situaciones de vida o muerte donde el Talento se ha manifestado como la única vía de salida posible. En términos de juego esto se traduce en que cuando un ICME utiliza de forma consciente un Talento, cada 2 Niveles de Tensión acumulados actúan como un Modificador de Acción +1 al Nivel de Chequeo (hay que recordar que los Niveles de Tensión, para el resto de Chequeos, implican un Modificador de Acción -1 por cada 2 Niveles acumulados).

Drogas

Existen drogas que aumentan el Nivel de Tensión (produciendo Modificadores de Acción positivos), y drogas que disminuyen la Voluntad (facilitando el éxito del ICME en los Chequeos de Oposición) con lo que habrá que tenerlas en cuenta a la hora de utilizar los Talentos. El Director de Juego deberá ser muy consciente que todo tipo de drogas suelen tener efectos secundarios negativos.

Nivel de Éxito y Nivel de Fracaso CMEs

Para calcular el Nivel de Éxito y el Nivel de Fracaso de un Chequeo de Talento se aplican las mismas reglas ya explicadas en Éxito y Fracaso con la particularidad que cada Nivel de Éxito adicional (Justo, Cómodo, Holgado, etc.), añade 1 Nivel de efecto extra (a niveles de tiempo y efecto propiamente dicho).

Los Éxitos y Fracasos Críticos funcionan idénticamente para los Chequeos de Talento que para el resto de Chequeos, con la diferencia que un 1 no es sinónimo de consecución de acción, permitirá realizar un nuevo Chequeo para acumular Éxitos e intentar de esta forma resolver la Acción. Si por ejemplo, tenemos un Nivel de Chequeo de Talento (Nivel Característica Capacidad Mental + Nivel de Talento) de 5 y un Modificador de Acción -6 y aun así decidimos realizar nuestro Chequeo, un resultado de 1 nos permitiría realizar otro Chequeo con un Modificador de Acción -2.

Percepción

Hay ciertos Talentos que entran y tocan mentes ajenas de forma violenta, que roban o manipulan pensamientos, que dan órdenes, que intentan manipular el propio cuerpo...

Percibir el que somos objeto de un Talento que ha tocado nuestra mente no es algo sencillo para los no iniciados. Habitualmente, la mayor parte de la gente nunca llega a ser consciente que ha sido objeto de un Talento. Un leve dolor de cabeza, una ligera hemorragia nasal, un molesto pitido en los oídos, etc., es lo máximo que llega a percibir un individuo normal del paso de un ICME por su mente.

Los Talentos relacionados con Manipulación, Fuerzas y Movimiento, o control corporal, son más fáciles de percibir dado que sus efectos son quizá más obvios. El Director de Juego deberá determinar, en función de cada caso, si el no ICME percibe el Talento o no. No es lo mismo empujar con la mente a una persona por la espalda en una estación de MAGLEV abarrotada, que hacer flotar un baso en una cena para dos en una habitación plenamente iluminada. En caso de duda el no ICME no percibe nada.

Hay dos formas que tienen los no ICMEs de saber que han sido objeto de un Talento, la primera es que se lo explique un ICME con un ejemplo práctico. La segunda es mediante algún tipo de suceso traumático que haya abierto al no ICME los ojos frente al fenómeno de las Capacidades Mentales Especiales. Una vez el no ICME lo ha aprendido, ya no olvidará nunca esa sensación y sabrá identificarla a la perfección (la sensación solo es referente a un Talento concreto, no a todos los Talentos).

Un ICME con al menos un Talento desarrollado tiene derecho a un Chequeo de Percepción para detectar que alguien está entrando en su mente. Independientemente del éxito o no del Chequeo, si el ICME objeto del Talento desconoce personalmente el Talento con el que se están introduciendo en su mente, no sabrá identificarlo y decir que Talento en concreto es, pero si que sabrá que está siendo objeto de un Talento.

Oposición

El ser humano normal, sin CMEs, tiene difícil resistir algo que desconoce y no comprende, que ni siquiera pensaba que era posible, que le coge por sorpresa y no sabe como enfocarlo o reaccionar, difícil, pero no imposible.

Cuando la descripción del Talento lo indique, el individuo afectado podrá realizar un Chequeo de Atributo Voluntad para intentar resistir la intrusión en su mente (en caso de saber que está siendo objeto de un Talento, el Chequeo es Voluntario, en caso de desconocerlo es obligatorio). El Chequeo se considera como base Muy Difícil con Modificador de Acción -6 para los que no son conscientes de que son objeto de un Talento y Difícil con Modificador de Acción -3 para los que si son conscientes (los que lo han percibido). Se utilizan las reglas de Habilidad contra Habilidad. El ICME también realiza un Chequeo de Atributo Voluntad, utilizando como Modificador de Acción positivo su Capacidad Mental. Este tipo de Chequeos se denomina a efectos de juego Chequeos de Oposición.

El Chequeo de Oposición se realiza antes de realizar el Chequeo de Talento, pero una vez se está llevando a cabo, o lo que es lo mismo, en el Momento de Acción en que el ICME actúa. Si el sujeto objeto del Talento vence en el Chequeo de Oposición, el número de Éxitos obtenidos se utiliza como Modificador de Acción negativo en el Chequeo de Talento, si vence el ICME, el Chequeo de Talento se realiza normalmente sin que intervenga ningún Modificador.

Cuando dos ICMEs se enfrentan mediante las reglas de Habilidad contra Habilidad, la mente sufre por el esfuerzo realizado y puede resultar herida, el Nivel de Éxito del ICME vencedor representa también el Nivel de Daño que sufre el ICME perdedor.

Consecuencias y efectos de las CMEs

La utilización de los diferentes Talentos tiene un elevado coste para aquel que hace uso de ellos. El uso de cada Talento lleva aparejado por norma general un coste diferente, pero todos tienen un precio a pagar en forma de Heridas de mayor o menor gravedad, generación de Aturdimiento, pérdida de puntos de Atributo, etc.

Cada Talento lleva aparejado en su descripción el Coste en el que incurre el ICME cuando lo utiliza. La forma de recuperar los diferentes Niveles invertidos en la manifestación del Talento es mediante el descanso. Este descanso debe ser un reposo estricto, sin ningún tipo de actividad exigente tanto mental como físicamente. Por cada hora de descanso completa, el ICME recupera un punto de Atributo, Voluntad o Estabilidad Mental perdido por el uso Talentos.

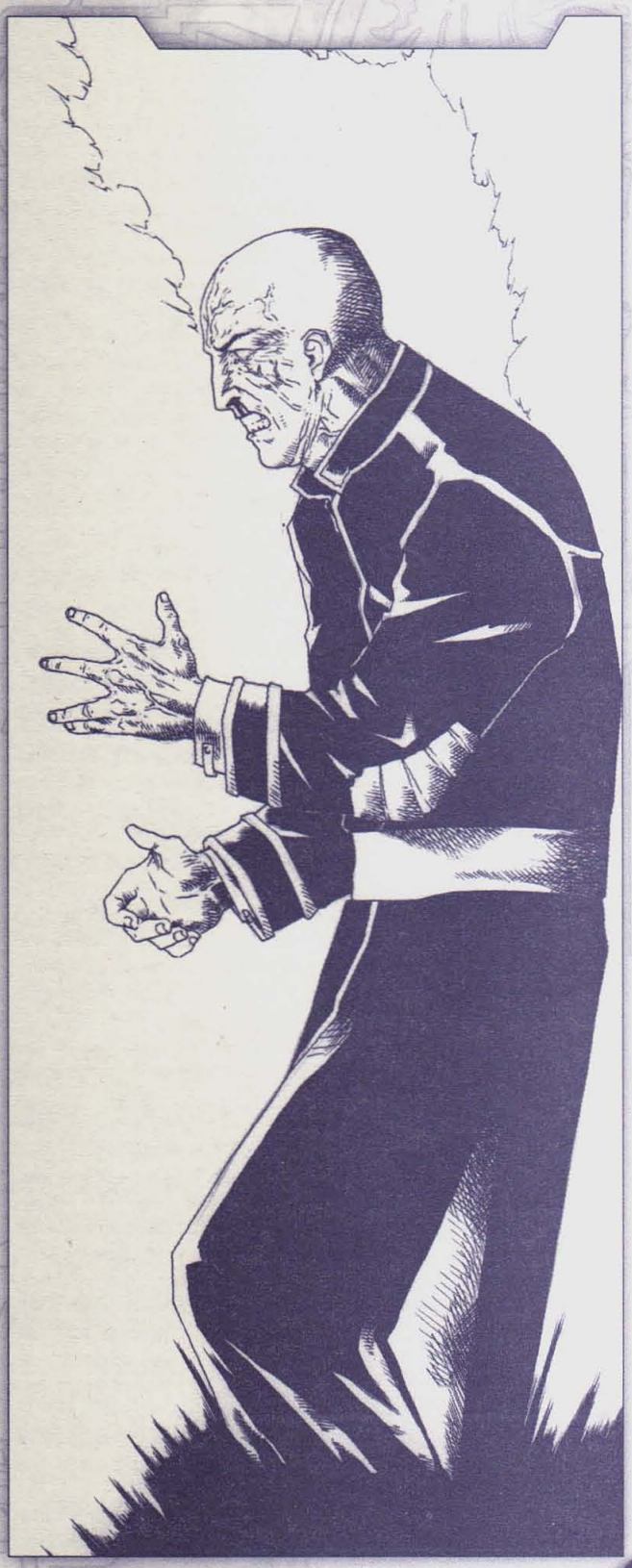
Los Niveles de Herida producidos por el uso de Talentos se curan de igual forma que el resto de las Heridas.

Calor, consumo de energía

Las Capacidades Mentales Especiales consumen energía en su manifestación, energía que se manifiesta en forma de calor. Los ICMEs suelen tener una temperatura corporal ligeramente superior a la media humana, aproximadamente 36,8 °C, apenas unas décimas por encima. Por cada 5 MA de manifestación de un Talento, la temperatura corporal sube en una décima, de igual forma, esta temperatura (que a todos los efectos parece fiebre), se disipa en cuanto el ICME deja de manifestar el Talento (al ritmo de una décima por Momento de Acción). Normalmente los ICMEs (excepto aquellos que utilizan Crioquinesis) aguantan sin problemas hasta los 42,8 °C, sin embargo, a partir de ahí deberán realizar un Chequeo de Consciencia para poder permanecer en pie, los efectos de esta fiebre sobre un ICME son los mismos que una fiebre normal.

Talentos

Utilizamos Talento con idéntico significado a Capacidad Mental Especial o su abreviatura CME, coloquialmente los CMEs se refieren a sus Capacidades como Talentos.



El número de diferentes Talentos que un ICME puede llegar a conocer viene delimitado por su nivel en Capacidad Mental.

Características Talentos:

Nivel: Indica el Nivel máximo hasta donde puede progresarse en el desarrollo del Talento y la penalización de escala en su aprendizaje (número que aparece entre paréntesis). La tabla de Coste de Aprendizaje de Talento y de Capacidad Mental ya lleva de base una Penalización de Escala de 4 Niveles.

Reacción: Indica el tiempo necesario para llevar a cabo el Talento.

Coste: Muestra el coste y desgaste físico que sufre el ICME por la realización del Talento.

Duración: Nos marca la duración estándar del Talento. Hay Talentos que tienen una sola aplicación de forma instantánea y otros que podemos utilizar durante un determinado tiempo. El tiempo se mide en Turnos o Periodos por Nivel, este Nivel se refiere al Nivel del Talento. El ICME puede decidir mantener la duración del Talento realizando otro Chequeo de Talento al coste normal pero con 1 Nivel menos de Dificultad (el segundo y subsiguientes Chequeos de Talento no se consideran Acciones Repetidas si no que al contrario que estas resultan más sencillos).

Resistencia: Nos indica sin el Talento en cuestión puede ser opuesto o no y si permite un Chequeo de Oposición. Siempre para el caso de personas, los objetos nunca realizan Chequeo de Oposición.

Ejemplo: Da una muestra del Nivel por defecto del Talento. A la hora de utilizar un Talento, los Niveles de Dificultad van, salvo especificación en contra, desde Normal a Cercano a lo Imposible. El ejemplo mostrado corresponde a un Nivel de Dificultad Normal.

Manipulación, Fuerzas y Movimiento

El forzar con la mente el movimiento de diferentes masas depende principalmente de dos variables: peso y velocidad. Las reglas aquí aplicadas tienen mecánica similar a las especificadas para Capacidad de Carga a la hora de ver hasta Donde puede llegar un ICME en cuestiones de peso a mover y velocidad a imprimir.

Para calcular el peso que un Personaje puede manipular con la mente basta multiplicar el Nivel de Capacidad Mental por diez (en kilogramos). Podremos ver los penalizadores que de cada carga afectan a la consecución o no de la acción aplicando la misma tabla que utilizamos para el Estado Físico (dividiendo la puntuación entre los diferentes Niveles de Herida).

Ejemplo: un Personaje con Capacidad Mental 3 que quisiera mover un peso de 15 kilogramos tendría un Modificador de Acción -3, si quisiera mover un peso inferior a 6 Kg. no tendría ningún Modificador de Acción negativo.

El otro factor a tener en cuenta es la velocidad a la que queramos mover el objeto. Uno de los lanzadores más rápidos de la historia del béisbol, desde sus orígenes hasta el siglo XXIV, fue Lynn Nolan Ryan quien en el s. XX llegó a realizar un lanzamiento a 162,3 Km/h. Algunos ICMEs estudiados llegaron a lanzar objetos a 100 Km/h, pero no se han encontrado casos que superaran esa cifra. En términos de juego, la velocidad aplicada funciona, como ya se ha dicho, también con la misma mecánica que la Capacidad de Carga, multiplicamos la Capacidad Mental por 10 y esa es la máxima velocidad a la que podemos mover un objeto, dividiéndolo entre los diferentes Niveles de Dificultad, nos da los Modificadores de Acción correspondientes.

Los Modificadores de Acción asociados a velocidad y peso se suman para calcular la Dificultad de la Acción a emprender.

Hay que tener en cuenta que el peso especificado, es para entornos con gravedad terrestre, a gravedades menores la capacidad del ICME a la hora de aplicar fuerzas variará.

El tiempo indicado se aplica a la utilización del Talento, independientemente de las aplicaciones que le demos. Si estamos tecleando en un ordenador y cambiamos de teclado, pasamos a teclear un código en un panel o realizamos un esfuerzo similar al ya realizado, podemos seguir utilizando nuestro Talento. Si cambiamos radicalmente el esfuerzo necesario para una aplicación del Talento al realizado con el Chequeo de Talento inicial, deberemos realizar un nuevo Chequeo de Talento, este último Chequeo, si permanece dentro del Tiempo indicado para el Talento, no tendrá ningún coste adicional.

Empujar

Nivel: 8 (X)
Reacción: 2
Coste: 1 Punto de Voluntad
Duración: 1 Periodo / Nivel.
Resistencia: Si.

Mediante este Talento, el ICME es capaz de aplicar en un mismo momento una fuerza unidireccional sobre cualquier objeto. Durante la duración indicada el ICME puede aplicar cuantas fuerzas unidireccionales desee.

Ejemplo: empujar un vaso situado encima de una mesa de forma rectilínea, apretar un botón a distancia, empujar una caja de poco peso para que caiga encima de alguien, etc.

Mover

Nivel: 7 (X)
Reacción: 2
Coste: 1 Punto de Voluntad
Duración: 1 Periodo / Nivel.
Resistencia: Si.

A través del Talento Mover se pueden aplicar dos fuerzas unidireccionales sobre cualquier objeto. Durante la duración indicada el ICME puede Mover cuantos objetos desee.

Ejemplo: mover un vaso situado encima de una mesa en zigzag, escribir con un lápiz óptico, en general desplazar objetos sobre superficies planas. Mover puede también utilizarse como Empujar (al coste de Mover).

Manipular

Nivel: 6 (-1)
Reacción: 3
Coste: 1 Punto de Voluntad.
Duración: 1 Periodo / Nivel.
Resistencia: Si.

Manipular nos sirve para aplicar más de dos fuerzas sobre un objeto de forma que podamos moverlo en un espacio de tres dimensiones, nos sirve para hacer levitar y mover a voluntad el objeto en cuestión. Podemos realizar manipulaciones complejas mientras el objeto se mueve o flota. Manipular puede también utilizarse de igual forma que Mover y Empujar (al coste de Manipular). Durante la duración del Talento el ICME puede intentar manipular cuantas veces desee.

Ejemplo: Sacar de un bolso una Tarjeta de Acreditación Personal y moverla por el aire para introducirla en un lector.

Levitar

Nivel: 5 (-2)
Reacción: 5
Coste: 1 Punto de Voluntad.
Duración: 1 Turno por Nivel.
Resistencia: Si.

Mediante Levitar (que es una variante de Empujar dado que es la aplicación de una sola fuerza unidireccional) el ICME aplica una fuerza unidirec-

cional sobre un cuerpo, de manera que el individuo objeto del Talento 'flote'. Muy pocos individuos son capaces de practicar la levitación en gravedades terrestres, pero si se han dado más casos en gravedades inferiores.

Ejemplo: Levitar sin interferencias durante unos segundos a una altura no superior a un par de metros para coger algo de un estante fuera de nuestro alcance.

Golpe

Nivel: 5 (-2)
Reacción: 2
Coste: 2 Puntos de Voluntad.
Duración: 5 Asaltos por Nivel.
Resistencia: Si.

Golpe es otra variante de Empujar. Consiste también en aplicar una sola fuerza unidireccional, en este caso, de forma brusca y contundente. El efecto de Golpe es el similar a un ataque de Lucha, utilizando como puntuación en Fuerza el valor en Capacidad Mental (que indica el daño de nuestro ataque).

Ejemplo: Golpear una pelota de forma que salga despedida, ya sea de una mano, de un estante, etc. Golpear a una persona en la cara en el equivalente a lo que sería una bofetada (ataque Daño 1).

Barrera

Nivel: 5 (-3)
Reacción: 3
Coste: 1 Punto de Voluntad.
Duración: 2 Periodos por Nivel.
Resistencia: No.

Barrera consiste en crear un campo de gravitrones negativos que produzcan rechazo a los cuerpos que intenten atravesarlo. Son campos estáticos con una fuerza de repulsión equivalente al nivel de Capacidad Mental del ICME en cuestión. Para ver si son atravesados o no, se realizaría un Chequeo de Habilidad contra Habilidad (Fuerza del objeto o Personaje que quiera atravesarlo en forma de Chequeo de Atributo contra la Capacidad Mental del ICME sumada al nivel del Talento).

El espacio donde se forme Barrera debe de estar libre de todo tipo de obstáculos. El peso que puede rechazar se mide tal y como se indica en Manipulación, Fuerzas y Movimiento. Si el peso o la presión ejercida sobre la barrera superan la capacidad del ICME, la Barrera se disipará. La Superficie a abarcar por la Barrera es de un metro cuadrado por cada Nivel de Barrera.

Ejemplo: Actuar como paraguas ante una pequeña lluvia de escombros.

Perturbación

Nivel: 8 (-1)
Reacción: 3
Coste: 1 Punto de Voluntad.
Duración: 1 Periodos por Nivel.
Resistencia: No.

Perturbación permite al ICME mediante la creación y manipulación de campos magnéticos mover y manejar objetos de metal. A efectos de juego funciona de forma idéntica a Empujar, Mover y Manipular en un solo Talento, pero centrado en objetos metálicos.

Ejemplo: Atraer hacia nosotros un arma tirada en el suelo a apenas un par de metros.

Control Mental

Los Talentos agrupados bajo Control Mental, se refieren, como su propio nombre indica, a aquellos Talentos que inciden en la mente, tanto propia como ajena, para obtener resultados tanto positivos como negativos. Al igual que en Manipulación, Fuerzas y Movimiento es posible variar el objeto sujeto de nuestro Talento, en Control Mental no lo es, una vez hemos decidido quien será el objetivo de nuestro Talento, este no podrá variar sino es con una nueva inversión en Coste.

A día de hoy, todos los casos de CMEs estudiados parecen indicar que los ICMEs solo son capaces de proyectar Talentos agrupados en la categoría Control Mental en un solo individuo. Se han hecho experimentos controlados para que un ICME intente, por ejemplo, Sueño, Emocionar, Confusión, etc., de forma simultánea en varios individuos, hasta ahora sin ningún éxito. Hay ICMEs que piensan que solo es cuestión de tiempo y evolución el que esto sea posible.

Intuición

Nivel: 8 (X)
Reacción: 2
Coste: 1 Punto de Voluntad.
Duración: 5 Periodos por Nivel.
Resistencia: No.

A través de Intuición, el ICME percibe el estado emocional superficial del individuo objeto de estudio. Sabe si está enfadado, nervioso, triste, si alberga sentimientos positivos o negativos, si nos está mintiendo, etc.

Ejemplo: Percibir en una reunión de negocios el estado emocional de los presentes (proclive a un acuerdo, sensación de rechazo, etc.).

Intuición de combate

Nivel: 7 (-1)
Reacción: 3
Coste: 1 Punto de Voluntad.
Duración: 2 Periodos por Nivel.
Resistencia: No.

Mediante Intuición de combate el ICME tiene una especial sensibilidad parecida al Talento de Intuición pero enfocado únicamente a las intenciones destinadas a provocar daño físico inmediato en otras personas. Esto se aplica tanto al hecho de ir a apretar un botón que detonará una bomba, estar a punto de dar la orden a un sicario para que mate a alguien, como en un combate cuerpo a cuerpo saber donde va a golpear o hacia donde va a disparar. En términos de juego se traduce en un Modificador de Reacción +2 en todos los Chequeos relacionados con una situación de combate cuando se trate de actuar antes que el adversario.

Ejemplo: Percibir a quien va a disparar un francotirador que apunta hacia un grupo de media docena de personas.

Emocionar

Nivel: 8 (X)
Reacción: 6
Coste: 1 Punto de Estabilidad Mental.
Duración: 5 Asaltos / Nivel.
Resistencia: Si.

Emocionar sirve al ICME para proyectar sensaciones propias a otra persona. Mediante Emocionar podemos lograr que el sujeto objeto del Talento sienta nuestra alegría, pena, miedo, inquietud, etc.

Ejemplo: Transmitir nuestra desconfianza (sin exteriorizarla) a un amigo acerca de una situación aparentemente normal en la que estamos involucrados.

Manipulación emocional

Nivel: 5 (-1)
Reacción: 8
Coste: 2 Puntos de Estabilidad Mental.
Duración: 1 Periodo por Nivel.
Resistencia: Si.

Como su propio nombre indica, Manipulación emocional sirve al ICME para influir y alterar a su gusto los sentimientos y sensaciones del sujeto objeto del Talento. Cuanto más radical sea el cambio que se pretenda lograr más difícil será conseguirlo. Sin embargo, influir en alguien que está un poco nervioso a que esté más nervioso, o en un indeciso hacia un lado u otro a la hora de tomar una decisión no es tarea en exceso difícil (corresponde al Director de Juego fijar los Modificadores de Acción adecuados a cada acción).

Entre los diversos efectos que puede lograr el ICME mediante este Talento, podemos poner como ejemplo la creación de niveles extras de Aturdimiento o Tensión. Esta aplicación del Talento se considera Muy Difícil (modificador de Acción -6) y por cada Nivel de Éxito conseguido aumentará en 1 Nivel el Aturdimiento o la Tensión del objetivo.

Ejemplo: Influir a un agente del Gabinete de Seguridad para que se muestre más severo a la hora de sancionar o detener a una tercera persona.

Amnesia

Nivel: 6 (-2)
Reacción: 10
Coste: 1 Punto de Estabilidad Mental.
Duración: 1 Turno por Nivel.
Resistencia: Si.

Mediante Amnesia el ICME es capaz de borrar de forma permanente recuerdos escogidos de la mente de otra persona. De nuevo, cuanto más profundos, personales e importantes sean los recuerdos para la persona objeto del Talento, más difícil será llevar a cabo la Amnesia. El ICME tiene que saber perfectamente el recuerdo que quiere borrar ya que en caso contrario puede no llevar acabo Amnesia correctamente. En algunos casos el ICME utiliza primero Descarga Mental para asegurar que los recuerdos borrados son exactamente lo que se quería borrar.

Niveles de Dificultad asociados al tiempo; Fácil: años, Sencilla: meses, Normal: semanas, Compleja: días, Difícil: horas, Muy Difícil: minutos, Cercano a lo Imposible: segundos.

Ejemplo: Hacer olvidar a un individuo que no nos conoce el habernos visto hace una semana en una comisaría del Gabinete de Seguridad.

Apertura mental

Nivel: 8 (-1)
Reacción: 8
Coste: 1 Punto de Estabilidad Mental.
Duración: 1 Turno por Nivel.
Resistencia: Si.

Mediante Apertura Mental, el ICME puede leer los pensamientos de otra persona como si fueran suyos propios, se encuentra literalmente dentro de su cabeza. Este Talento puede ser bloqueado por otro ICME que haya usado el Talento de Escudo Mental (para lo que se aplicarían las reglas de Habilidad contra Habilidad). Pensamientos actuales, que se están dando en ese mismo momento.

Ejemplo: Conocer los pensamientos de un individuo que muestra cierta simpatía hacia nuestra persona (si estamos en medio de una negociación, conoceremos que se le pasa por la cabeza acerca de nuestras propuestas, afirmaciones, negaciones, etc.).

Comunicación

Nivel: 10 (X)
Reacción: 3
Coste: 1 Punto de Voluntad.
Duración: 1 Periodo por Nivel.
Resistencia: No.

Comunicación sirve al ICME para establecer un vínculo de entendimiento entre dos o más personas. Las personas receptoras del vínculo no tienen por que ser ICMEs para poder comunicarse de esta forma. En la práctica el vínculo sirve para proyectar palabras y frases con la mente en vez de verbalizarlas.

Por cada nivel en Comunicación, el ICME puede intentar comunicarse con una persona adicional, estas personas podrán comunicarse con el ICME pero no entre ellas. El ICME solo 'oirá' lo que estas personas quieran decirle o comunicarle, en ningún caso sus reflexiones o pensamientos.

Ejemplo: Establecer un enlace que nos permita comunicarnos con una persona a la que conocemos perfectamente.

Confusión

Nivel: 10 (X)
Reacción: 2
Coste: 1 Punto de Voluntad.
Duración: 1 Turno por Nivel.
Resistencia: Si.

Mediante Confusión, el ICME proyecta inestabilidad, desorden, caos y desconcierto en la mente del sujeto objeto del Talento. Por cada Nivel de Talento el ICME provoca un Modificador de Acción -1 en su objetivo.

Ejemplo: Dificultar la capacidad de un individuo para tomar decisiones o analizar con rigor diferentes posibilidades en una reunión.

Descarga mental

Nivel: 8 (X)
Reacción: 10
Coste: 1 Punto de Estabilidad Mental.
Duración: 2 Turnos por Nivel.
Resistencia: Si.

Descarga mental sirve al ICME para localizar recuerdos en la mente de otra persona, cuanto más lejanos en el tiempo o más olvidados los tenga el perceptor, más difícil será.

Ejemplo: Averiguar algo relacionado con las últimas horas vividas por el sujeto.

Niveles de Dificultad asociados al tiempo; Normal: horas, Compleja: días, Difícil: meses, Muy Difícil: uno o dos años, Cercano a lo Imposible: varios años atrás.

Control

Nivel: 5 (-2)
Reacción: 3
Coste: 1 Punto de Voluntad.
Duración: 2 Asaltos por Nivel.
Resistencia: Si.

Mediante este Talento el ICME es capaz de manipular las acciones de otra persona a través del control de su mente. Normalmente sirve para dar ordenes cortas y sencillas; suelta el arma, siéntate, abre la puerta, etc. Estas órdenes no tienen por que ser verbalizadas. Órdenes más complejas, que requieran más de unas pocas palabras para ser formuladas, o que vayan en contra de la integridad física del individuo afectado, aumentan la dificultad de llevarlas a cabo. El ICME podrá dar diferentes órdenes al sujeto durante toda la duración del Talento.

Ejemplo: Decirle al conductor de un vehículo que gire en una dirección concreta sin que este pensara hacerlo, respetando las señales de circulación y sin peligro en la maniobra.

Ilusión

Nivel: 6 (-2)
Reacción: 10
Coste: 1 Punto de Estabilidad Mental, 1 Punto de Voluntad.
Duración: 5 Asaltos por Nivel.

Resistencia: Si.

Ilusión sirve para hacer creer a alguien que ha visto u oído algo que en realidad nunca ha ocurrido. Mediante este Talento, el ICME es capaz de introducir en la mente de otra persona recuerdos de escenas, conversaciones, etc., que nunca han tenido lugar o modificar a su antojo los recuerdos que esta persona tenga. Cuanto más compleja y falsa sea la ilusión, más difícil tendrá el ICME llevarla a cabo. Este Talento siempre se refiere a hechos pasados y sus efectos son permanentes.

Ejemplo: Hacer creer a una persona que determinada conversación o evento que tuvo lugar ayer durante el telediario de las 15:00 cuando en realidad tuvo lugar durante el telediario de las 21:00.

Escudo Mental

Nivel: 8 (X)
Reacción: 2
Coste: 1 Punto de Voluntad.
Duración: 10 Periodos por Nivel.
Resistencia: No.

Escudo mental sirve para bloquear la mente propia o una mente escogida contra intrusiones por parte de otros ICMEs. Los ICMEs que intenten penetrar directamente en esta mente sabrán automáticamente que está protegida. El nivel de Escudo Mental sirve como Modificador de Acción positivo a los Chequeos de Oposición.

Una persona normal protegida con Escudo Mental no notará la tentativa de penetrar en su mente, pero un ICME protegido de igual forma lo detectará de inmediato.

Ejemplo: Un ICME que quiere bloquear su mente por la sospecha de que otro ICME al que conoce quiera intentar penetrar en ella.

Tensión

Nivel: 10 (X)
Reacción: 4
Coste: 1 Punto de Voluntad.
Duración: 1 Periodo por Nivel.
Resistencia: No.

Este Talento sirve al ICME para crear o incrementar el Nivel de Tensión de una persona. Para poder llevarlo a cabo esta persona objeto del Talento debe de estar inmersa en una situación capaz de generar Tensión (independientemente que por el motivo que sea no se la esté generando, sería el caso, de por ejemplo, un cirujano con años de experiencia totalmente acostumbrado a enfermos, quirófanos y hospitales en general). Lo que hace el ICME con este Talento es aprovechar la situación para crear estrés y tensión, magnificando a ojos de la víctima la situación. A efectos de juego, por cada Nivel de Talento Tensión, el ICME provoca que el Nivel de Tensión del sujeto objeto del Talento suba 1 Nivel.

Ejemplo: Subir la Tensión de un agente del Gabinete de Seguridad durante una manifestación.

Transferencia

Nivel: 5 (-3).
Reacción: 5.
Coste: 2 Puntos de Estabilidad Mental.
Duración: 1 Periodo por Nivel.
Resistencia: Si.

Transferencia es un Talento en extremo complicado que consiste en introducirse dentro de la mente de otra persona con el objeto de ver y oír lo que esa persona vea u oiga. El ICME que realice este Talento permanecerá mientras dure la Transferencia en un estado de abstracción, ido de cuanto le rodea, solo percibirá de su entorno fuertes ruidos o movimientos bruscos (tendrá que hacer Chequeos de Percepción para apreciar lo que ocurra alrededor). Puede romper el vínculo creado por Transferencia en cuanto desee (coste 2 Momentos de Acción). Una vez roto el vínculo, el ICME estará 10 Momentos de Acción con un Modificador de Reacción -5.

El sujeto objeto del Talento, no tiene porque percibir la presencia del ICME en su mente.

Ejemplo: Realizar Transferencia con un amigo que sabe lo que vamos a hacer y lo consiente, se encuentra relajado y con la mente clara.

Dormir

Nivel: 5 (-3)
Reacción: 3
Coste: 1 Punto de Estabilidad Mental.
Duración: 5 Periodos por Nivel.
Resistencia: Si.

Dormir es un Talento que permite al ICME provocar el sueño en la persona o animal deseado. El objeto del Talento entra en un sueño profundo del que puede despertar bien por que se pase el efecto, bien por cualquier otro motivo que pudiese despertar de un sueño normal.

Ejemplo: Conseguir poner a dormir a un agente de seguridad que no nos ha visto y que está algo cansando después de varias horas de guardia sentado frente a un monitor.

Percibir Talento

Nivel: 10 (X)
Reacción: 6
Coste: 1 Punto Voluntad.
Duración: 5 Periodos por Nivel.
Resistencia: No.

Los Individuos con Capacidades Mentales Especiales tienen algo en su mente que les distingue, es una tenue marca que les señala como lo que son, personas con un Talento. Mediante Percibir Talento, un ICME sabe a ciencia cierta quien tiene CMEs y quien no, no distingue que Capacidades tiene, sino simplemente que las tiene.

Ejemplo: Distinguir entre los cincuenta pasajeros de un vagón de MAGLEV quien o quienes son ICMEs.

Control Corporal

Los Talentos agrupados en Control Corporal representan la capacidad del ICME de Manipular el cuerpo propio o el ajeno. Por norma general al ICME le resulta siempre mucho más sencillo el manipular su propio cuerpo que el ajeno, pero se han dado multitud de casos de ICMEs aplicando todo tipo de Talentos relacionados con Control Corporal en otros individuos.

Curación

Nivel: 8 (-2)
Reacción: 4
Coste: 1 Punto Voluntad por Nivel de Herida.
Duración: 1 Turno por Nivel.
Resistencia: No.

El ICME con el Talento de Curación puede regular su flujo sanguíneo, sus fábricas de plaquetas, etc., para acelerar los procesos curativos. Mediante este Talento el ICME disminuye a una cuarta parte el tiempo necesario para curar cualquier enfermedad o herida que haya sufrido.

Los Puntos de Voluntad se pierden independientemente de que se consiga o no curar la Herida. Durante la duración del Talento el ICME podrá curar un Nivel de Herida por cada Turno.

Ejemplo: Cicatrizar rápidamente un pequeño corte en la mano o en labio, eliminar los efectos de un hematoma, arreglar un dedo meñique del pie roto, etc.

Control del metabolismo

Nivel: 7 (-1)
Reacción: 6
Coste: 1 Punto de Voluntad.
Duración: 5 Periodos por Nivel.
Resistencia: No.

Mediante Control de metabolismo el ICME puede regular sus constantes vitales de forma que, por ejemplo, el pulso se acelere para fingir un estado de nerviosismo extremo o disminuya de tal manera que parezca haber muerto.

Ejemplo: Regular el pulso de tal forma que este no se altere cuando mentimos o nos sorprendemos por algo.

Crioquinesis

Nivel: 5 (-3)
Reacción: 8
Coste: 1 Punto Voluntad, 2 Puntos Estabilidad Mental, 1 Herida Leve.
Duración: 5 Periodos por Nivel.
Resistencia: Si.

Crioquinesis consiste en la manipulación de la temperatura corporal, que puede llegar a oscilar entre los diez y los sesenta grados (5 grados por cada Nivel de Crioquinesis). Los ICMEs con este Talento lo han utilizado para adaptarse mejor a extremos de frío y calor (sin que el ICME sufra Daño alguno por ello). En términos de juego, ante Daño producido por extremos de frío o calor, si el ICME ha modulado adecuadamente con anterioridad su temperatura, restará 4 Niveles al Daño del ataque. Las temperaturas extremas conseguidas mediante este Talento no afectan perjudicialmente al ICME.

Otra aplicación de Crioquinesis sería hacer descender o ascender la temperatura corporal de otra persona, lo que podría llevarle a la muerte (Nivel de Dificultad 4). En caso de utilizar Crioquinesis de esta forma, si el sujeto falla su Chequeo de Oposición, y se le mantiene a una temperatura de más de cuarenta y cinco grados o inferior a los quince durante más de diez minutos, el sujeto objetivo muere (cada dos minutos implican 1 Nivel de Herida). Se aplican las reglas para materia orgánica.

Los ICMEs con este Talento pueden o bien hacer descender su temperatura corporal o bien aumentarla, no ambas.

Ejemplo: Evitar sufrir las penalizaciones asociadas a una temperatura extrema por avería o mal funcionamiento de los sistemas de soporte vital de una nave.

Ignición

Nivel: 4 (-3)
Reacción: 4
Coste: 1 Punto Voluntad, 1 Punto Estabilidad Mental, 1 Herida Leve / Nivel de Daño (en caso de utilizar de forma ofensiva el Talento).
Duración: 1 Turno por Nivel.
Resistencia: No.

Ignición se considera una manifestación extrema de la Crioquinesis. Mediante este Talento el ICME es capaz de crear una llama, habitualmente en la punta de sus dedos, aunque puede lograrse en cualquier parte del cuerpo. La llama es pequeña, de poco mayor tamaño a la de un encendedor clásico. Durante los 5 primeros Momentos de Acción no causará daño al ICME (la parte del cuerpo donde aparece se encuentra literalmente ardiendo) pero a partir de ahí se considerará un ataque de Penetración igual al Nivel de Capacidad Mental, Daño equivalente al Nivel de Ignición. El ICME, dentro de sus posibilidades, puede decidir la Penetración y Daño que desea causar. El Nivel de Chequeo por el daño de la propia llama será el invertido al Nivel de Chequeo del ICME (si un ICME tiene Capacidad Mental 4 e Ignición 5, con Nivel de Chequeo 9, el Nivel de Chequeo del 'ataque' de la llama producida será de 11, con un mínimo de 1).

Si la llama se utiliza como arma, se trata igual que cualquier ataque con Penetración equivalente al Nivel de Capacidad Mental y Daño equivalente al Nivel de Ignición. Para atacar se realiza un nuevo Chequeo de Capacidad Mental - Ignición.

La Duración de Ignición representa el tiempo que podemos tener la llama ardiendo en la punta de nuestros dedos sin daño adicional al ya especificado.

Ejemplo: Crear una llama en la punta de un dedo equivalente a la de un encendedor.

Invisibilidad

Nivel: 7 (-4)
Reacción: 4
Coste: 2 Puntos de Voluntad, 1 Punto de Estabilidad Mental, 1 Herida Ligera.
Duración: 5 Asaltos por Nivel.
Resistencia: No.

Con el Talento Invisibilidad, el ICME, mediante la manipulación de los fotones que inciden en su cuerpo, es capaz de engañar al ojo humano y hacer ver que no está ahí. Es extremadamente complicado para un ICME lograr de forma completa este efecto y normalmente lo único que consigue el ICME es aparecer como una figura un tanto borrosa y difusa. Por cada Nivel en Invisibilidad, el ICME provoca un Modificador de Acción -1 a todos los Chequeos relacionados con su visión y localización.

Ejemplo: No ser visto en una habitación con un 10% de luminosidad estando inmóvil.

Descarga

Nivel: 4 (-3)
Reacción: 4
Coste: 1 Punto Voluntad, 1 Punto Estabilidad Mental, 1 Herida Leve / Nivel de Daño (en caso de utilizar de forma ofensiva el Talento).
Duración: Instantáneo.
Resistencia: No.

Utilizando la energía bioeléctrica residente en el cuerpo humano, se puede transmitir una descarga eléctrica de un cuerpo a otro entre los que exista contacto. Se puede tratar como un ataque en el que como Penetración se utiliza el Nivel de Capacidad Mental y como Daño el Nivel de Descarga (funciona pues de forma similar a Ignición pero el ICME no sufre daño alguno).

Este Talento puede también utilizarse para sobrecargar circuitos eléctricos, se trata igual que un ataque, en este caso contra un objeto inanimado, pero en definitiva es otro tipo de ataque.

Ejemplo: Simular el encendido eléctrico de un antiguo motor de combustión del s. XX, de manera que este arranque sin necesidad de utilizar el mecanismo de encendido clásico.

Cambio

Nivel: 6 (-2)
Reacción: 3
Coste: 1 Punto de Voluntad, 1 Punto Estabilidad Mental.
Duración: 1 Periodo por Nivel.
Resistencia: Si.

Mediante Cambio el ICME tiene control sobre su fisonomía, puede alterar la forma de sus pómulos y nariz, variar tenuemente el color de sus ojos y cabello, oscurecer la pigmentación de su piel, etc. Los cambios introducidos pueden dejarse permanentes o hacer que vuelvan a su configuración original. El efecto logrado, pese a consistir en ligeros cambios suele lograr una apariencia completamente diferente.

Durante el tiempo especificado para el Talento el ICME puede realizar cuantos cambios considere oportunos.

Ejemplo: Transformar una barba de tres dias en una barba de un par de semanas.

Fuerza

Nivel: 5 (-1)
Reacción: 4
Coste: 2 Puntos de Voluntad, 1 Herida Leve.
Duración: 2 Periodos por Nivel.
Resistencia: No.

El Talento de Fuerza consigue que el ICME infunda nuevo vigor a sus músculos, haciendo que estos puedan manejar grandes pesos. La utilización de este Talento confiere a todos los efectos al ICME 1 Nivel de Atributo Fuerza adicional por cada nivel de Capacidad Mental Fuerza.

Ejemplo: Aumentar el valor del Atributo Fuerza.

Resistencia

Nivel: 7 (-1)
Reacción: 4
Coste: 2 Puntos de Voluntad, 1 Herida Leve.
Duración: 2 Periodos por Nivel.
Resistencia: No.

El Talento Resistencia confiere al ICME una resistencia especial ante cualquier tipo de ataque físico. Por cada Nivel de Resistencia que se posea, el ICME reducirá en 1 el Daño del ataque sufrido, hasta un máximo de la mitad del Daño total (un arma que hiciese Daño 6, vería reducido su Daño hasta un máximo de 3, aunque se tuviese 4 Niveles en Resistencia, redondeos hacia abajo).

Ejemplo: Reducir el Nivel de Daño del ataque o ataques recibidos hasta un máximo de la mitad del Daño total.

Expansión sensorial

Nivel: 9 (X)
Reacción: 4
Coste: 1 Punto Voluntad.
Duración: 5 Periodos por Nivel.
Resistencia: No.

Mediante Expansión sensorial el ICME puede potenciar uno de sus cinco sentidos. Cada sentido es necesario desarrollarlo mediante un Expansión Sensorial diferente de manera que un ICME con Expansión sensorial vista no tiene por que tener Expansión sensorial tacto. Por cada Nivel de Expansión sensorial, el ICME recibe un Modificador de Acción equivalente a los Chequeos asociados.

El pasar de una visión en extremo agudizada a larga distancia a una visión normal de forma brusca lleva un breve momento de ajuste que en algunos casos se ha visto incluso acompañado de vómitos y mareos. En términos de juego esta adaptación de nuestros sentidos aumentados a la normalidad lleva un coste de 2 Momentos de Acción con un Modificador de Acción -2.

Ejemplo: Agudizar la vista para reducir los Modificadores de Acción asociados en un disparo a larga distancia.

Desarrollo de Talentos

Una vez se ha manifestado por primera vez un Talento, tal y como se explica en Chequeo de Manifestación CME, el ICME estará en disposición de intentar desarrollar y potenciar su control sobre ese Talento. Este aprendizaje, sin embargo, es arduo y difícil dado que no hay a donde acudir para que te guíen o aconsejen. El Centro de Estudios Mentales del Gabinete de Seguridad es la única entidad existente que trata regularmente con ICMEs, la política que sigue es la de la dispersión de sus miembros y la de observación y control, no instrucción. La ideonidad de esta política puede ser discutida y debatida pero en la actualidad es la única que hay. Entonces, ¿a dónde recurre un ICME que quiera progresar en el desarrollo de sus Talentos?

TALENTOS

Manipulación, Fuerzas y Movimiento

- Empujar
- Mover
- Manipular
- Levitar
- Golpe
- Barrera
- Perturbación

Control Mental

- Intuición
- Intuición de Combate
- Emocionar
- Manipulación Emocional
- Amnesia
- Apertura Mental
- Comunicación
- Confusión
- Descarga Mental
- Control
- Ilusión
- Escudo Mental
- Tensión
- Transferencia
- Sueño
- Percibir Talento

Control Corporal

- Curación
- Control del Metabolismo
- Crioquinesis
- Ignición
- Invisibilidad
- Descarga
- Cambio
- Fuerza
- Resistencia
- Expansión Sensorial

Recuperación de puntos y Estabilidad Mental en la utilización de CMEs

Los puntos de Atributos y Estabilidad Mental invertidos en el uso de los diferentes Talentos, se recuperan con apropiado descanso (ocho horas de descanso ininterrumpido en condiciones normales). El máximo número de puntos a recuperar por día lo marca el valor Temporal del Atributo en cuestión. En caso de no tomar descanso adecuadamente, no se recuperará ningún punto.

Esta regla es de idéntica aplicación en el caso de uso de la Habilidad Sacrificio.

Básicamente existen tres tipos de ICMEs; los primeros serían aquellos que tras la primera manifestación, reniegan de su Talento e intentan ocultarlo y olvidarlo, o que simplemente no dan crédito a que algo haya sucedido y lo entierran en su subconsciente achacándolo a milagros o a motivos racionales de retorcida explicación. El segundo sería aquel que desarrolla el Talento, adquiere plena consciencia de lo que ha sucedido y mediante experimentación personal y una voluntad férrea logra algún tipo de mayor control sobre sus CMEs. El tercero sería aquel que tiene la suerte de conocer algún otro ICME más experimentado que pueda guiarle en el desarrollo de sus CMEs. El caso más general es el primero, cerca de un 80% de las manifestaciones de CMEs nunca son reconocidas por los propios individuos, el segundo caso rondaría el 18% y el tercero se acercaría al 2% restante. En términos de juego, por cada Punto de Experiencia invertido en el progreso de un Talento o en el desarrollo de la Capacidad Mental, el ICME debe justificar una dedicación de 10 horas a la práctica del Talento o al desarrollo de la Capacidad Mental, sin poder dedicar más de 5 horas en un mismo día. De encontrarnos en el tercer caso los tiempos se reducen en un 40%.

Normalmente, pues, para desarrollar la Capacidad Mental o un determinado Talento, hace falta una práctica continuada y un esfuerzo constante, en que el ICME dedique su tiempo a experimentar con el Talento adquirido.

Hijos de Ra y CMEs

Los Hijos de Ra han llevado y llevan a cabo desde hace siglos, incluso milenios, avanzados programas de investigación acerca del fenómeno CME, es por ello que puede haber, dentro de la Hermandad de Horus ICMEs mucho mejor dotados, libros que expliquen la adquisición de la Habilidad Enfoque, libros que expliquen como desarrollar determinado Talento, drogas que potencien ciertos efectos de Talentos determinados, etc.

Talentos, interpretación y reglas

Los Talentos son una manifestación natural, su desarrollo y aprendizaje surge como consecuencia de alguna situación traumática, exactamente, surge como la solución desesperada de un individuo ante dicha situación traumática. El intento de clasificar los efectos de los diferentes Talentos es solamente una manera de dar forma a lo que se conoce como Capacidades Mentales Especiales. Muchos de los Talentos aquí expuestos tendrán aplicaciones inimaginables para muchos ICMEs con aparentemente idéntico Talento. Un ICME con el Talento Descarga, por ejemplo, puede utilizarlo solamente para sobrecargar pequeños aparatos electrónicos toda su vida, mientras otro ICME, también con el Talento Descarga, lo puede haber utilizado también para realizar reanimaciones cardiovasculares. Otro ejemplo sería el de un ICME que llegó a desarrollar de tal manera su Expansión Sensorial que lograba efectos similares al de un sonar o un radar.

Es pues que es fácil encontrar nuevos Talentos, nuevas aplicaciones para los Talentos ya existentes y observar que ciertos Talentos aquí reproducidos son similares, la clasificación se ha realizado en función de las manifestaciones de Talentos más comunes, por lo que no es de extrañar que diferentes ICMEs desarrollen aplicaciones dispares para un mismo Talento. Para trasladar esto al juego el Director de Juego deberá ser muy cauto a la hora de introducir nuevos efectos y jugar con los Niveles de Dificultad ante nuevas situaciones planteadas por los Jugadores, primando la inventiva de estos a la hora de manifestar Talentos. Aquellas nuevas manifestaciones enfocadas a causar daño a otros individuos de forma directa deberán ser penalizadas convenientemente, ya que por algún motivo hasta hoy desconocido las CMEs no actúan de igual forma cuando conscientemente intentamos causar daño físico. Un caso muy concreto de esto último es el caso de Manipular, algunos ICMEs han intentado utilizar este Talento para estrangular a otra persona, sin hasta ahora conocerse casos en los que se haya tenido éxito más allá de leves molestias en el cuello de la víctima.

Tecnología alienígena

A lo largo del juego, los Jugadores podrán ir encontrándose con restos alienígenas de diversa procedencia. Los artefactos de origen extraterrestre encontrados serán reclamados nada más conocerse su existencia por el Gabinete de Seguridad, su existencia será negada y cualquier intento de apropiarse de tecnología alienígena o de hacerla pública será perseguido, y su responsable o responsables retenidos en régimen de aislamiento hasta encontrar una solución definitiva, ya sea negociada o en último caso recurriendo a la eliminación física.

El equipo a continuación mostrado es una muestra de aquel del que el Gabinete de Seguridad tiene conocimiento. Diferentes departamentos estudian su desarrollo y funcionamiento, sin que hasta ahora se hayan realizado avances suficientes que permitan descubrir sus diferentes procesos de fabricación. Uno de los principales problemas radica en que sus fuentes energéticas son mucho más potentes que las nuestras, se está trabajando en ello pero los avances son lentos. Aunque pueda parecer extraño, se tienen registros de más elementos de equipo personal originario de los Hijos de Ra que de los Ki-engir, ya que de estos últimos prácticamente solo se tiene constancia de las grandes obras de ingeniería que nos legaron.

Una de las diferencias de base con consecuencias prácticas entre la tecnología de los Hijos de Ra y la tecnología de los Ki-engir es que la tecnología de los Hijos de Ra, al estar basada principalmente en bioingeniería, si no es mantenida de la forma adecuada acaba siendo inoperante y en caso extremo descomponiéndose. En el lado opuesto, la tecnología de los Ki-engir está basada principalmente en componentes mecánicos y eléctricos, nanotecnología e Inteligencias Artificiales, con lo que puede durar eternamente.

Ejemplo de la biotecnología de los Hijos de Ra son sus naves de combate más pequeñas o cazas, en las que hasta un 60% de sus componentes suelen ser de material orgánico. Cuando el piloto se introduce en ella pasa a formar parte de la propia nave, requiriendo de un traje especial para su conexión al aparato y manejo del mismo. Las naves más grandes tienen departamentos enteros desarrollados por bioingeniería, pero se estima que aproximadamente un 85% de su estructura está compuesta por distintas aleaciones metálicas y polímeros de diversa índole.

Los Hijos de Ra no utilizan solamente biotecnología, pero si que centran en ella gran parte de su desarrollo tecnológico.

Varios

Armadura simbiótica

La armadura simbiótica es un tipo de protección orgánica utilizada por los Hijos de Ra para aumentar la protección y capacidad física del usuario, equipa habitualmente a sus tropas de asalto y convierten a un Hijo de Ra normal en un peligroso adversario en el cuerpo a cuerpo. La armadura se adapta al cuerpo del portador y prácticamente pasa a formar parte de él, se conecta a sus terminaciones nerviosas, se nutre de su alimentación y la separación de su anfitrión es imposible si se piensa en mantener con vida al portador y a la propia armadura.

El simbionte cubre por entero al sujeto, incluyendo la cabeza y exceptuando los orificios necesarios para la ingestión de alimentos, la respiración, el mantenimiento de la capacidad auditiva y la higiene personal. En muchos casos de los restos encontrados, el simbionte adopta rasgos animales en el contorno de la cabeza, dando forma de cabeza de halcón, león y demás ani-

males propios de la mitología egipcia. Se cree que la forma adoptada está relacionada con la cadena de mando y que hay diversos tipos de simbiontes con habilidades y cualidades diferentes.

Las armaduras simbióticas se guardan hasta su utilización en contenedores especialmente preparados para su mantenimiento. El simbionte se mantiene gracias a los nutrientes proporcionados por el portador, con lo que las necesidades alimentarias del mismo aumentan considerablemente.

El color de las armaduras varia, pero las encontradas hasta ahora han sido de colores pardos, su aspecto una vez puesta es el de una piel de escamas. El aspecto dentro del cofre es el de un extraño mono con capucha recubierto de un producto gelatinoso, si este producto gelatinoso se perdiera o secase la armadura seria inservible.

Para utilizar la armadura basta ceñirse el mono con la capucha sin ninguna otra ropa y esperar con el puesto durante veinte o treinta segundos, momento en el que gracias al contacto con la piel la armadura comenzará su proceso de unión con el portador. Una vez comenzado el proceso se desconoce la forma de detenerlo, el proceso en si es extremadamente doloroso y aunque no causa daño al portador, este deberá realizar un Chequeo de Consciencia como si de una Herida Mortal se tratase. El proceso de unión lleva 5 Periodos, una vez superado este, el portador se notará más fuerte, más vigoroso, un poco más lento y con una sensación cálida por todo el cuerpo.

En términos de juego, la Armadura simbiótica proporciona al portador un Nivel de Protección 7, 2 Niveles adicionales a los Atributos de Fuerza y Constitución, y -1 Nivel a Destreza, Rapidez y Percepción. Hay armaduras que tienen equipos biológicos de visión mejorada incorporados y se tiene nota de armaduras que no cubren la cabeza o añaden garras a una mano. Al igual que la tecnología humana en protección y armamento personal tiene multitud de variables, la tecnología alienígena en armaduras simbióticas goza también de una variedad enorme.

Armaduras de combate (Gears)

No se llegaron a utilizar en el conflicto del 2327, pero en diferentes restos de naves alienígenas analizados se han descubierto armaduras de combate de grandes proporciones similares en cuanto a capacidad y resistencia al mejor vehículo blindado del CET, pero con una capacidad de maniobra y movimiento mucho mayor. Los Gears encontrados hasta ahora son modelos de los Hijos de Ra y tienen diseños acordes a su estética tradicional. En las pocas grandes naves de los Hijos de Ra que se logró derribar había diversos modelos de Armaduras de combate, pero eran escasos en número. Expertos del Gabinete Científico están convencidos que son extremadamente costosos de producir incluso para tecnologías tan avanzadas como las raianas.

Disponen de una pequeña cabina en el torso desde la que se maneja el vehículo al parecer controlado con conexiones neuronales al piloto. Las Armaduras de combate de los Hijos de Ra tienen hasta un 65% de componentes orgánicos, necesitan de hangares y un mantenimiento especial para poder operar correctamente.

El Gabinete Científico tiene restos de varias de estas armaduras de combate, pero hasta ahora no ha logrado entender su diseño y funcionamiento.

Androides de combate

Los Androides de combate son ingenios mecánicos con sistemas de inteligencia artificial limitada utilizados por los Ki-engir como guardias y tropas de asalto. Normalmente tienen apariencia humanoide, sin recubrimientos de ningún tipo que intenten ocultar su configuración metálica. Por el reducido número encontrado y sus enormemente complejos componentes, al igual que ocurre con las Armaduras de combate, se creen enormemente costosos de producir (en tiempo y recursos).

Los actuales robots defensivos del CET son el resultado del análisis de Androides de combate Ki-engir, aunque están muy lejos de lograr la sofisticación de estos. Los Ki-engir suelen manejar estos ingenios a través de centros de control especializados, que pueden estar situados en una nave en orbita o en un pequeño ordenador portátil a pocos metros de distancia.

Estos androides tienen inteligencia animal (como podría ser la de un perro), obedecen órdenes sencillas y tiene programados patrones de comportamiento en gran variedad de situaciones, incluidas de combate. En todos los androides encontrados se han localizado dispositivos de control remoto. Los técnicos del Gabinete Científico no tienen esperanzas de conseguir replicar la tecnología de estos ingenios, pero luchan por descifrar su sistema de trasmisiones.

Armas láser

Tanto los Hijos de Ra como los Ki-engir disponen de armas de tecnología láser, disponen de ellas a nivel aeroespacial y de infantería. Las armas de infantería precisan de un acumulador para funcionar, su principal problema consiste en el tiempo de recarga que necesitan para, una vez agotada la energía almacenada, poder volver a disparar. Hijos de Ra y Ki-engir las utilizan en combinación de armas de proyectiles clásicas.

Las ventajas de las armas láser son su precisión y capacidad de penetración, su gran desventaja la enorme cantidad de energía que necesitan para funcionar y la dependencia para con ello de las tropas de infantería equipadas con este tipo de armas. Los acumuladores portátiles que llevan en forma de mochila acopladas estas armas pueden explotar ante un impacto directo, perspectiva nada halagüeña entre sus usuarios, lo que hace que solo sean recomendables cuando se requieran armas de gran precisión en misiones muy concretas.

Las armas láser suelen consistir en rifles equivalentes a un fusil de asalto pero con 2 Niveles adicionales de capacidad de Penetración (Penetración 9, resto de características igual a las del fusil de asalto). Los acumuladores suelen llevar un Nivel de Protección 7, si se logra penetrar su protección harían explosión como un ataque de Penetración 8 y Daño 10, aplicando las reglas de armas de área en un radio de 5 metros.

El Gabinete Científico tiene ya en marcha varios prototipos de armas láser y acumuladores portátiles desarrollados en base a restos de tecnología raiana analizados.

Cámara de criogenización

Las Cámaras de criogenización son el equivalente raiano a los Tanques criogénicos humanos, sin embargo, las cámaras raianas son mucho más avanzadas y prácticamente no tienen límite de tiempo para la permanencia en su interior, si se mantiene el suministro energético la cámara funciona. Las Cámaras de criogenización tienen dispositivos médicos automáticos que se encargan de vigilar y controlar al usuario para que nada pueda ocurrir. Tanto los Hijos de Ra como los Ki-engir han utilizado naves generacionales y Cámaras de criogenización durante siglos en sus viajes interestelares, la Cámara detiene efectivamente el proceso de envejecimiento sin efectos secundarios.

Fusil de criogenización

El Fusil de criogenización es un arma de apariencia similar a un lanzallamas pero que proyecta una nube de gas frío capaz de congelar cualquier criatura viviente. Funciona con un depósito de nitrógeno líquido altamente inflamable, se rige al respecto por las mismas reglas que los acumuladores de las armas láser. El problema de los fusiles de criogenización es que si bien el gas helado lo proyectan en un cono de unos diez metros de largo por tres en la base en el primer Momento de Acción, este gas a continuación forma una nube que ocupa unos diez metros de radio que actúa como un ataque de Penetración 3, Daño 6, por frío intenso durante 5 Momentos de Acción, con lo que su uso se ciñe a operaciones puntuales en las que el usuario debe portar

un traje especial con un mínimo de Nivel de Protección 7 contra el frío. Este tipo de armas lleva suficiente combustible para realizar 5 disparos a Reacción 6, Penetración 7 y Daño 12. Si el resultado del ataque es la muerte, el objetivo habrá sido congelado.

Drogas

Tanto los Hijos de Ra como los Ki-engir tienen desarrolladas drogas de la más diversa índole, algunas, como las mostradas a continuación, de un refinamiento y exactitud en resultados nada comparable a sus versiones humanas.

Pistola Somnífera

La pistola somnífera es de un tamaño aproximado al de una pistola normal, es un arma de área, tiene un alcance efectivo de un cono de dos metros de largo por uno en su base en el momento de ser disparada, a continuación se convierte en una pequeña nube de dos metros de radio. El efecto del gas se disipa a los 5 Momentos de Acción de haber sido disparado. El cargador suele ser suficiente para realizar tres disparos. Los efectos se reducen a la mitad en el caso de la nube.

Tipo de droga: Somnífero. Tiempo de actuación: 2 Momentos de Acción. Aplicación: Pistola de gas. Potencia: 5. Presentación: Cargador líquido para pistola especial. **Duración:** 50 Turnos (aproximadamente 1,4 horas).

Efectos: Sueño profundo, no se le conocen efectos secundarios salvo casos de vómitos y diarrea al despertar. Por cada Momento de Acción que se permanezca dentro del radio de acción deberá realizarse un Chequeo de Resistencia para no caer automáticamente dormido.

Suero de la verdad

Tipo: Relajante. Aplicación: inyección intravenosa. Potencia: 5. Presentación: cápsula líquida para jeringuilla. **Duración:** 10 Periodos (aproximadamente 17 minutos).

Efectos: relajante físico y mental, -2 a todo, -4 a Inteligencia y Voluntad. Provoca ganas de hablar, el Personaje pierde el sentido de la realidad en cuanto a lo que dice o hace, de forma que le parece estar viviendo una especie de sueño muy real. El sujeto bajo los efectos de este suero no puede evitar responder a aquello que le preguntan. Aquellos Personajes con la Habilidad Discreción podrán realizar un Chequeo con Dificultad 4 (Extremadamente difícil Modificador de Acción asociado -10) para evitar los efectos de la droga.

Suero sugestivo

Tipo: relajante. Aplicación: inyección intravenosa. Potencia: 5. Presentación: cápsula líquida para jeringuilla. **Duración:** 5 Periodos (aproximadamente 8 minutos).

Efectos: supresor de personalidad, -4 a Voluntad, -4 a Inteligencia. El Sujeto bajo los efectos de está droga pierde el sentido de la realidad y se ve obligado a obedecer ordenes cortas, no es consciente de que ocurra nada especial, simplemente se muestra extremadamente receptivo ante cualquier sugestión que se le haga. El sujeto no hará ni dirá nada que claramente vaya en contra de su integridad física, pero interpretará cualquier cosa que se le diga de la forma más positiva posible, obedeciendo todo tipo de ordenes simples.

El CET dispone de drogas similares a las aquí presentadas, pero de menor Potencia en el caso del Suero de la Verdad y Suero Sugestivo (Potencia 2 y 3 respectivamente) y con multitud de peligrosos efectos secundarios en todas ellas.

Escudos energéticos

La tecnología raiana permite la creación de escudos de energía portátiles. Estos escudos necesitan para su funcionamiento de un generador de pequeño tamaño. El equipo puede ocupar aproximadamente un metro cúbico y pesar unos cincuenta kilogramos. Lo más habitual es que vaya sobre un VAIT. Este sistema proyecta un campo de energía que actúa como escudo en una esfera con un radio de hasta quince metros (se puede modular la distancia), este tipo de escudos energéticos portátiles suele funcionar como Protección Nivel 8 (contra todo tipo de ataques y fuentes de daño) con una Resistencia de 1000 (pueden sobrecargase y cesar en su funcionamiento). Suelen disponer de una autonomía de un par de horas. Cuando se activa, un sensor detecta la configuración del entorno y se adapta al mismo en su máximo alcance, a no ser que el usuario introduzca parámetros propios. Visualmente aparece como un campo de luz azul. Estos escudos no funcionan en movimiento, dado que en caso de encontrar obstáculos el escudo chocaría contra ellos (paredes, irregularidades del terreno, etc.). La energía que transmiten estos Escudos energéticos no provoca ningún tipo de radiación perjudicial para la vida humana.

Las naves de los Hijos de Ra, en el ataque al Sistema Solar, iban equipadas con Escudos energéticos de mucha mayor potencia, en el espacio, al no haber obstáculos, toda posible colisión se considera hostil y su utilidad es enorme tanto para problemas típicos de la navegación espacial (meteoritos, polvo y basura espacial, etc.), como para situaciones de combate.

El Gabinete Científico tiene equipos dedicados en exclusiva al estudio de varios Escudos energéticos encontrados sin que hayan conseguido avances dignos de mención.

Extirpador de recuerdos

El Extirpador de recuerdos es un aparato algo más grande que una pistola normal que permite suprimir los últimos recuerdos del sujeto sobre el que se aplica. Esta muestra de tecnología raiana proyecta sobre el cerebro un tipo de ondas electromagnéticas que borran de la memoria hasta los últimos diez minutos vividos. Teóricamente se podría ajustar el Extirpador de recuerdos para que alcanzase más tiempo, pero la intensidad de radiación necesaria provocaría daños neuronales de carácter irreversible, si que es posible ajustarlo para menor cantidad de tiempo. Para que el aparato funcione correctamente, el lugar debe estar libre de todo tipo de interferencias electromagnéticas y los niveles de radiación deben de ser normales, tampoco debe de haber objetos que se te interpongan entre el Extirpador de recuerdos y el objetivo. Se usa apuntando a la cabeza del sujeto a una distancia no superior al metro y medio y proyectando sobre el durante no menos de 3 Momentos de Acción la radiación generada (debe recargarse con un generador especial después de cada uso).

Gravedad artificial

Sin duda uno de los aspectos tecnológicos de los raianos en los que más interesados están los miembros del Gabinete Científico, la capacidad de los Hijos de Ra y de los Ki-engir para generar gravedad artificial.

Los raianos parecen haber aprendido a controlar el flujo de gravitrones entre dos cuerpos. Los gravitrones son los agentes mediadores del campo gravitatorio que causan la fuerza de atracción entre dos cuerpos físicos. Si se altera el flujo de gravitrones el efecto logrado puede ser tanto de aumentar la gravedad como de disminuir sus efectos (ver Capacidades Mentales Especiales, informe del Comité Moisés). En general, se pueden crear campos gravitatorios de gran intensidad a partir de cualquier cuerpo. Dispositivos de esta índole se encuentran en las grandes naves raianas, no así en cazas, lanzaderas y en general naves de menor tamaño (incluso algunas naves de gran tamaño solo disponen de sistemas de gravedad artificial en zonas concretas). La manipulación del flujo de gravitrones requiere de una enorme cantidad de energía, imposible de obtener en naves de pequeño tamaño.

Inhibidor de CMEs

En su continua experimentación del fenómeno ICME, los Hijos de Ra consiguieron desarrollar un bloqueo efectivo de las Capacidades Mentales Especiales. Este Inhibidor de CMEs consiste en un generador de mediano tamaño (aproximadamente de un metro cúbico) que emite un pequeño campo elec-

tromagnético capaz de bloquear efectivamente el uso de cualquier Talento. Este campo electromagnético también puede llegar a interferir con cualquier tipo de equipo electrónico impidiendo su funcionamiento. El generador no funciona de forma autónoma y necesita estar conectado a una fuente de energía de gran potencia. El alcance de un inhibidor normal suele ser un radio de veinte metros.

Potenciador CMEs

Basado en la misma tecnología que el Inhibidor CMEs, el Potenciador es un casco con conexiones neurales el cual proyecta radiaciones controladas en el cerebro del usuario, consiguiendo una mayor facilidad en la manifestación de las diferentes Capacidades Mentales Especiales. Al igual que el Inhibidor, el Potenciador necesita de un generador conectado a alguna fuente de suministro eléctrico para su correcto funcionamiento. El usuario de un Potenciador podrá utilizar sus Capacidades Mentales Especiales con 1 Nivel de Dificultad menor al que normalmente lo haría.

Traje mimético

Para que un objeto se vuelva invisible, basta, en teoría, con permitir que los fotones lo atraviesen, sin rebotar en él (ver Capacidades Mentales Especiales, informe del Comité Moisés). Los Hijos de Ra han conseguido desarrollar un traje que cuando es alcanzado por un fotón emite inmediatamente otro de las mismas características, pero lo emite en el punto por el que saldría el fotón original si hubiese atravesado el cuerpo. Este traje no es perfecto y proporciona una cobertura del 70% en un entorno iluminado y en posición estática. Cuanto más rápido se mueva el individuo portador del traje, más visible será. El traje mimético alcanza efectividad plena en lugares oscuros con poca luz, donde convierte al usuario prácticamente en invisible. El aspecto de un individuo con el Traje mimético puesto es el de una figura borrosa y desdibujada. El Traje tiene la forma de una armadura ajustada, con un casco completamente cerrado y acoplado al cuerpo y un pequeño generador a la espalda (se necesita del equipo completo para su correcto uso, mono, casco y botas). El traje emite calor cuando está en funcionamiento, con lo que será detectado por equipos de detección térmica. La autonomía del Traje mimético suele ser de unas tres horas.

Manuales

Nunca se han encontrado restos de papel en naves de los Hijos de Ra o Ki-engir, sin embargo, y aunque parezca increíble, diferentes hallazgos arqueológicos de escrituras jeroglíficas y cuneiformes han demostrado ser auténticos manuales de diversa índole, desde manuales técnicos (ver más adelante en Yacimientos arqueológicos) hasta ensayos acerca de las ICMEs y sus posibilidades.

A lo largo del juego el DJ podrá pues introducir todo tipo de información de carácter reservado acerca de tecnología alienígena y Capacidades Mentales Especiales utilizando antiguos papiros nunca antes hechos públicos, informes desarrollados siglos atrás por científicos tachados de dementes, etc.

Los manuales son un excelente camino por el que introducir CMEs en el juego, pudiendo enseñar nuevos Talentos o ayudar a perfeccionar los ya conocidos. Deben ser difíciles de obtener y aún más de conservar, artefactos de este tipo son precisamente aquellos que el Centro de Estudios Mentales o el Gabinete de Seguridad persiguen, su posesión no autorizada puede acarrear todo tipo de consecuencias.

Pueden existir también manuales escritos por autores más contemporáneos acerca de Capacidades Mentales Especiales (sobre papel o en algún tipo de versión digital), pero estos son más raros si cabe que aquellos de procedencia alienígena.

Aquellos Directores de Juego que quieran introducir en sus partidas o campañas ya desde el principio tramas alienígenas o relacionadas con Capacidades Mentales Especiales, tienen un buen camino para ello en los Trasfondos Artefacto y Secreto. Mediante el Trasfondo Artefacto los Personajes podrían tener acceso a tecnología alienígena, a un manual relacionado con las CMEs, etc., situando a los Personajes en el centro de intrigas y conspiraciones de todo tipo.

Yacimientos arqueológicos

Desde el primer encuentro con los Ki-engir los restos arqueológicos de un pasado que considerábamos propio adquirieron nuevo significado, los ojos de una raza entera miraron siglos atrás en búsqueda de respuestas. Con la aparición de los Hijos de Ra, a la pista sumeria se le sumó la pista egipcia y científicos de todo el mundo se volcaron en su estudio.

En la actualidad, el Gabinete Científico tiene muy en cuenta la posibilidad de encontrar información relevante en el análisis de diferentes restos arqueológicos de nuestro planeta madre, estos se estudian con idéntico interés al que se estudia un nuevo tipo de motor nuclear o soluciones a la terraformación de Marte. Hasta ahora apenas se han sacado respuestas de dichos estudios, el hallazgo de información más notable se realizó en una excavación cerca de la Gran Pirámide de Gizeh, donde en una cámara que había permanecido sellada hasta el siglo XXII d.C se encontraron unos jeroglíficos que científicos del CET tradujeron como un sistema de transmisión de datos utilizado por los Hijos de Ra, este esquema junto al análisis llevado a cabo en restos de naves recuperados, ha llevado al Gabinete Científico a estar muy cerca poder descifrar el encriptado al que los Hijos de Ra someten sus transmisiones. Del análisis de la citada pirámide de Gizeh hay incluso científicos que sostienen que la pirámide era algún tipo de máquina de transmisiones o acumulador de energía, habiéndose desarrollado amplia documentación al respecto desde finales del s. XX, aunque sin haber llegado a resultados definitivos.

En términos de juego el Director de Juego hará bien en aprovechar los diferentes restos arqueológicos de la Tierra para llevar allí a los Jugadores a investigar. Pueden ser restos egipcios, mayas, aztecas, hindús, sumerios, etc., pero todos ellos dan una rica variedad de escenarios en los que sumergir a los Jugadores. En ellos pueden encontrar información técnica de cualquier tipo, desde como desarrollar un escudo energético más potente, a cómo modifican genéticamente cierto animal para convertirlo en un guardián letal para con los intrusos.

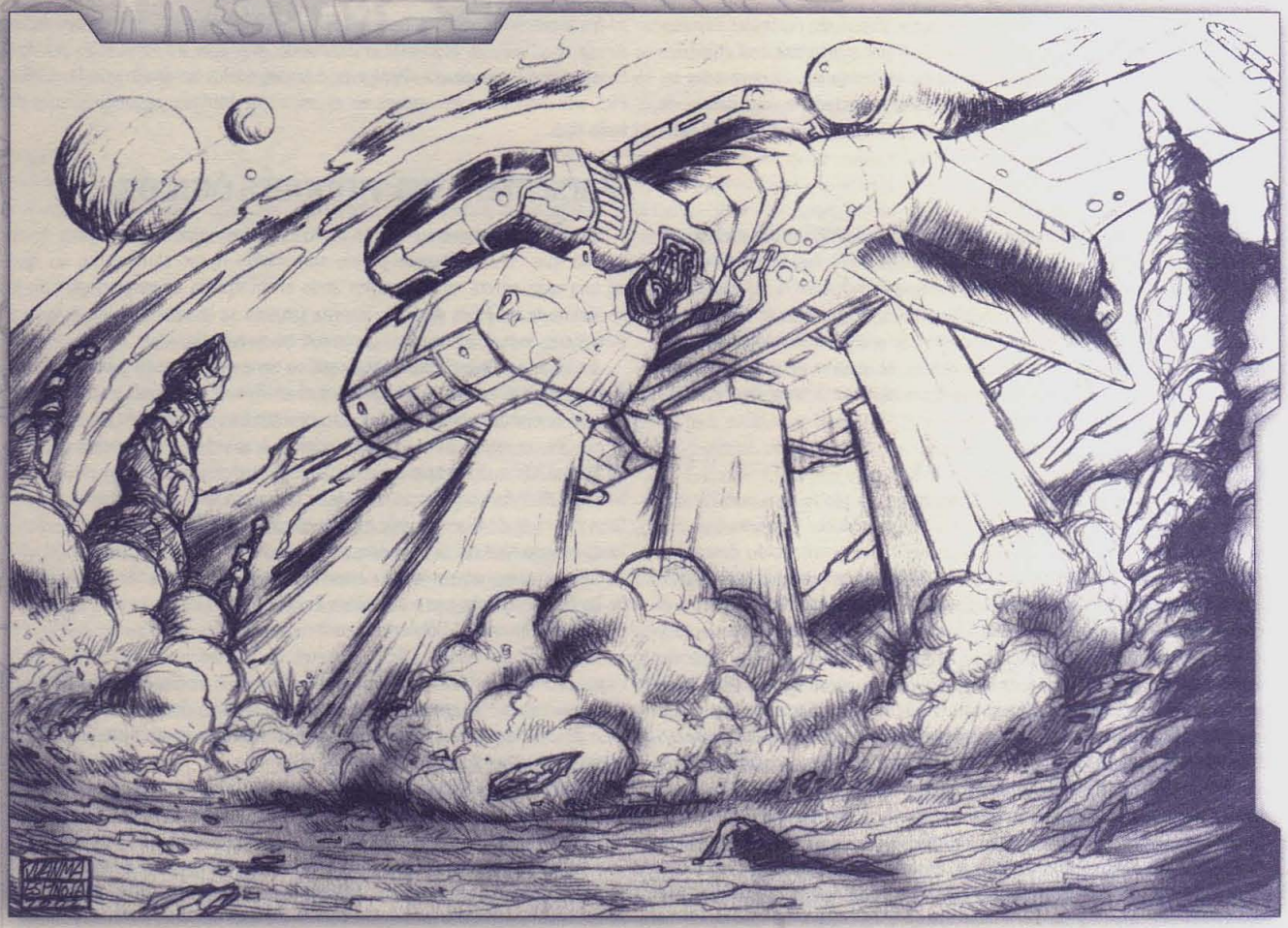
Encuentros

Hijos de Ra

Descripción física

La común ascendencia de la raza humana y los Hijos de Ra, a fin de cuentas los Ancestros, padres de ambos, fueron los que plantaron la semilla de la raza humana en el planeta Tierra para que nos desarrollásemos a su imagen y semejanza, hace que existan muy pocas diferencias físicas entre un humano normal y un raiano. Existen varias diferencias básicas; los raianos no desarrollan vello en ninguna parte de su cuerpo, los dedos de los pies son un poco más cortos que la media humana, prácticamente les ha desaparecido el dedo meñique y las orejas de los Hijos de Ra no forman un apéndice corporal, si no que se encuentran integradas. El hecho de su poca exposición a luz solar natural durante siglos y una pigmentación especial propia ha propiciado una blancura extrema de su piel.

Para crear PNJs raianos se invierten los puntos de la siguiente forma: Atributos: 40, Trasfondos: 20, Habilidades (depende de la edad, gracias a sus increíbles avances en ingeniería genética los raianos tienen una esperanza de vida de 140 años sin resentirse por el paso de los años hasta pasados los 115),



Estabilidad Mental: 10. A los PNJs raianos se les permiten habilidades GEN. Los datos aquí presentados se introducen para dar la posibilidad al Director de Juego de crear antagonistas raianos, no para permitir la creación de Personajes Jugadores.

Personalidad

Los Hijos de Ra fueron creados con un propósito muy concreto, el de luchar contra los Heraldos y evitar el exterminio de los Creadores, los padres raianos. Toda la raza es consciente de lo vital de su misión dado que el fracaso implica, seguramente, el extermino todas las razas orgánicas del Universo.

Metódicos, amantes de la pulcritud, el orden y la limpieza, a los raianos les gusta la simbología de los números y las letras, pendientes al extremo del significado del más mínimo gesto, de la más mínima expresión, practican en extremo el autocontrol.

En términos generales, un raiano es serio, dedicado y entregado a la causa que marcó el nacimiento de su raza, estable en sus relaciones y decisiones, responsable y formal en el trato y las formas.

Sociedad

Como sociedad están firmemente jerarquizados y estructurados, con castas en función de su profesión, estando la casta guerrera por encima del resto. Como cultura su desarrollo está enfocado en avances tecnológicos de aplicación militar, siendo extremadamente raros los casos de pintores o músicos raianos, estando supeditados estos al escaso tiempo de ocio del que dispone cada raiano.

No existe lugar en la sociedad raiana para la risa o el divertimento, el tiempo de ocio antes mencionado suele ser invertido en competiciones deportivas o en el desarrollo y aprendizaje de nuevas habilidades, bien guerreras bien científicas de aplicación militar.

El hombre y la mujer ocupan un lugar similar en la sociedad raiana, no existiendo diferencias por sexos, su cultura de pareja lleva rituales de cortejo y compromisos formales.

Dentro de la sociedad raiana se instauró desde hace ya muchos siglos un nuevo tipo de casta, la de los Adoptados, formada por aquellos humanos con Capacidades Mentales Especiales, a los que habiéndoseles mostrado la verdad del Universo en el que vivían optaron por unir sus fuerzas a tan noble causa. Muchas razas descendientes del programa de colonización raiano se han unido a los Hijos de Ra, pero como naciones a su sombra, solo los ICMEs denominados los Adoptados han pasado a integrarse plenamente en la sociedad raiana. Estos ICMEs alcanzan en su mayoría Nivel 5 de media en los Talentos que desarrollan, existiendo individuos que controlan sus Talentos a Nivel 7 y superior.

Objetivos

La decisión de arrasar el Sistema Solar no fue tomada a la ligera, pero el riesgo de contaminación era demasiado elevado y en su frente abierto contra

los Ki-engir no podían permitirse una derrota de tanta magnitud, por lo que prefirieron minimizar riesgos. Los Hijos de Ra juzgan a la humanidad como un aliado de valiosísimo potencial a tener en consideración y sienten una profunda envidia de no poder desarrollar ellos mismos Capacidades Mentales Especiales. Su determinación a la hora de guiar a la humanidad por el camino correcto es firme y no dudaran en intervenir allá donde consideren necesario para hacerlo. Los Hijos de Ra infiltrados en la República Solar son en extremo eficientes a la hora de cubrir sus huellas y utilizan todos los medios a su alcance para actuar de forma indirecta sobre lo que consideran una desviación del buen camino de la raza humana.

La herejía de los Ki-engir es considerada por los Hijos de Ra como su mayor amenaza presente. Si bien los Heraldos acabarán por destruir el Universo entero si no son detenidos, en el caso de que los Ki-engir no sean destruidos o su herejía convertida, el fin estará aún más cerca, al existir la posibilidad real de algún tipo de unión entre los Heraldos y los Ki-engir, unión que los Hijos de Ra saben que los Ki-engir no podrán controlar.

Ki-engir

Descripción Física

Los kinianos tienen una apariencia prácticamente idéntica a la humana, las desviaciones propias de los Hijos de Ra no se dan en los Ki-engir, los dedos meñiques, las orejas, etc., son similares a las humanas. En la pigmentación de la piel y el vello corporal, sin embargo, si que comparten características con los Hijos de Ra. Los Ki-engir no desarrollan mayoritariamente de forma natural vello en ninguna parte del cuerpo, excepto en la cara donde suelen provocarse artificialmente mayor crecimiento para dejarse largas barbas trenzadas. En el caso de la pigmentación de la piel, esta si que es más clara que los parámetros estándar humanos y su estatura media ronda el 1,90. Físicamente tienen los rasgos faciales más afilados, lo que les confiere un aspecto algo agresivo

La creación de Personajes No Jugadores Ki-engir se realiza de igual forma que la de Hijos de Ra, con la peculiaridad que los Ki-engir no disponen de programa de alteraciones genéticas o mejoras físicas y sus transformaciones consisten en la implantación de componentes cibernéticos (que a efectos de juego tienen el mismo coste y aplicaciones que las mejoras GEN).

Personalidad

Los Ki-engir nacieron hace milenios por obra y gracia del programa de colonización raiano, su planeta madre fue destruido por los Hijos de Ra siglos después de que su herejía se consumase. Reconocen el peligro de los Heraldos para el Universo y quieren luchar contra el, pero al mismo tiempo tienen unos planteamientos acerca de cómo luchar contra ellos que les hace ser objetivo prioritario de los Hijos de Ra, saben perfectamente que estos buscan su exterminación absoluta o su rendición como cultura y raza. Todo lo anterior descrito, el hecho de llevar huyendo de los raianos durante siglos, intentando poder enfrentarse a ellos de igual a igual sin poderlo realmente hacer, etc., les ha convertido en una raza triste, melancólica de tiempos pasados, desconfiada y dispuesta a todo. Lo que ellos han sufrido hace que no tengan ningún tipo de principios ni remordimientos, tanto con respecto a otras razas como entre ellos mismos.

Sociedad

La sociedad Ki-engir es una sociedad militarizada al máximo (apariencia que no transmitió en su último contacto con el ser humano), una sociedad del todo vale por la supervivencia. La tecnología ocupa un lugar preponderante, el escaso número de auténticos Ki-engir, provocado por la sistemática aniquilación de estos por parte de los Hijos de Ra, ha hecho que robots, inteligencias artificiales y androides tengan un peso específico en la sociedad Ki-engir no existente en ninguna otra raza del universo (exceptuando, obviamente, los Heraldos).

Objetivos

Poder enfrentarse de igual a igual con los Hijos de Ra y negociar una tregua o una alianza hasta que los Heraldos sean destruidos es el sueño de los Ki-engir. Son menos numerosos que los Hijos de Ra, en comparación apenas alcanzan el cuatro por ciento, buscan aliados de donde sea y al precio que sea, allí entra nuestra triste historia y el cómo nos vendieron y cómo pensaban utilizarnos a todos. En los planes de los Ki-engir, no entra el enfrentarse, el conquistar o destruir a los Hijos de Ra, quizá por la imposibilidad de la tarea, quizá por el hecho de saber que están condenados a huir (intentarán manipularlos, engañarlos, infringirles derrotas militares que les obliguen a negociar..., pero no buscan su destrucción). El ideal de los Ki-engir sería poder vivir tranquilamente, a su manera, tener como única meta la destrucción de los Heraldos, o una nueva reconversión de estos a su propósito original de transformación y adaptación de mundos a formas de vida raianas.

En la actualidad los Ki-engir han abandonado completamente tanto a la raza humana como a los pocos agentes que tenían infiltrados en ella. No tienen planificado retomar sus contactos en el corto plazo, a medio y largo plazo no se sabe. Los escasos agentes supervivientes intentan llevar una vida lo más discreta posible, teniendo como máxima esperanza que algún día vengan a buscarlos, posibilidad bastante improbable.

Fauna

Los Personajes pueden encontrarse con multitud de animales en sus viajes a la Tierra, descendientes de las múltiples razas originarias de nuestro planeta madre y posibles variantes mutadas de las mismas. En el caso de criaturas se hace referencia a abominaciones creadas por científicos sin escrúpulos sobre la base de experimentación animal y los animales de compañía y protección que pudieran haber sobrevivido en naves raianas. Los gilgamesh, pese a su origen mecánico, disfrutan de las mismas Características y Atributos, con lo que los clasificaríamos como criaturas.

Las criaturas y animales encontrados a lo largo del Juego tienen los mismos Atributos que el ser humano, cambiando Inteligencia y Sabiduría por Intuición y Adaptación, Carisma por Agresividad.

Intuición representa la inteligencia animal y su capacidad de interpretar situaciones para tomar decisiones, (**ejemplo:** la rapidez con la que un ratón recorre un laberinto de laboratorio en el que ha sido introducido por primera vez).

Adaptación representa la capacidad del animal de aprender de situaciones nuevas y actuar en consecuencia, también sería la capacidad del animal o criatura de recibir entrenamiento, (**ejemplo:** la rapidez con la que un ratón recorre un laberinto de laboratorio en el que ya ha sido introducido con anterioridad).

Agresividad representa la predisposición del animal o la criatura a reaccionar de forma violenta ante un encuentro. A efectos de juego, para ver si un encuentro con un animal resulta del ataque de este, realizaríamos un Chequeo de Atributo con los Modificadores de Acción asociados y de su éxito o fracaso veríamos si se muestra violento o no.

La Apariencia de un animal o criatura representa lo agradable o desagradable que supone al ojo humano. Como ejemplo, dentro de la variedad de la familia de los canes, podemos encontrar perros de noble porte y aquellos que da pena o miedo tenerlos cerca. Animales y criaturas no tienen la Característica Estabilidad Mental.

Las Habilidades y Trasfondos especificados para cada animal hay que entenderlos en sus hábitats naturales y aplicados a la especie y características generales del animal en cuestión. Los diferentes niveles especificados en las Habilidades corresponden al Nivel de Chequeo de la Habilidad en cuestión (Nivel de Chequeo = Nivel de Habilidad + Nivel de Atributo).

Trasfondo Carrera

Límite: 1
Nivel: 5
Trasfondo Ventaja Física para animales y criaturas. Las criaturas o animales con este trasfondo doblan su Factor de Movimiento.
Ataque natural Presa
Modificador de Acción: -5
Modificador de Reacción: +4
Técnica de Lucha de uso exclusivo reservado a ciertos animales y criaturas. Un ataque con éxito de esta técnica permite a la criatura o animal mantener a su víctima retenida y en subsiguientes ataques (si estos son posibles) como pudieran ser mordiscos, realizarlos con un Modificador de Acción +4. La presa en sí es un Ataque de Penetración 2, Daño 1 (si el ataque tiene éxito pero no penetra, la Presa no causará daño en el primer Momento de Acción que tiene efecto, pero si lo hará en los subsiguientes Momentos de Acción por la presión que ejerza el atacante). Para soltarse de la Presa la víctima puede realizar un Chequeo de Atributo Fuerza/Destreza contra la Fuerza del atacante (requiere 3 Momentos de Acción y se utilizan las Reglas de Habilidad contra Habilidad) modificado por el Nivel de Éxito que logró el atacante en el momento de realizar el ataque. Tras el primer Momento de Acción en el que haya ocurrido la Presa, cada 4 Momentos de Acción en que la Presa tenga lugar, la víctima recibirá Daño en igual cantidad al valor del Atributo Fuerza del atacante.
Ejemplo Ataque natural Presa: Un oso ataca a un Personaje, en el Momento de Acción 5 el ataque tiene lugar, el oso tiene un Nivel Objetivo de 9 y en el Chequeo obtiene un 5, luego obtiene 4 Éxitos y la Presa tiene lugar, el Personaje se encuentra atrapado. El Personaje lleva Protección 3, el ataque no penetra, luego el Personaje no sufre daño alguno. En el Momento de Acción 8 (5 que tiene lugar el ataque de Presa más 3 que cuesta el ataque con cualquier arma natural) el oso ataca con un mordisco al Personaje que tiene atrapado, este ataque lo realizaría con un Modificador de Acción +4). En el Momento de Acción 9 (5+4) el Personaje sufriría 13 de Daño (el valor del Atributo Fuerza del oso). Supongamos ahora que el Personaje ha intentado evitar la Presa y no lo ha conseguido (por ejemplo mediante el uso de puntos de Voluntad), ahora tendría que hacer un Chequeo de Atributo Fuerza/Destreza contra la Fuerza/Destreza del oso, teniendo como Modificador de Acción negativo los 4 Éxitos obtenidos por el oso en su ataque.

Animales

Caballo

Tamaño: Grande.
Protección: 1.
FOR: 12, CON: 10, DES: 5, RAP: 10, INT: 4, ADA: 5, ATR: 7, AGR: 3, PER: 4, VOL: 3, R: 14, FM: 30.
Arma natural 8, Supervivencia 8, Vigilancia 8.
Ataque natural coz (Penetración 1).
Trasfondos: Carrera.

Cocodrilo

Tamaño: Mediano.
Protección: 4.
FOR: 10, CON: 12, DES: 2, RAP: 2, INT: 2, ADA: 3, ATR: 2, AGR: 8, PER: 4, VOL: 2, R: 6, FM: 4.
Arma natural 11, Supervivencia 10, Sorprender 10.
Ataque natural mordisco (Penetración 7).
Ataque natural Presa (suele utilizarlo para arrastrar al fondo del lecho del río a sus víctimas).
Trasfondos: Resistencia al dolor.

Escorpión

Tamaño: Pequeño.
Protección: 1.
FOR: 1, CON: 2, DES: 4, RAP: 4, INT: 2, ADA: 3, ATR: 2, AGR: 7, PER: 3, VOL: 1, R: 7, FM: 8.
Arma natural 9, Supervivencia 10, Sorprender 14
Ataque natural aguijón (Penetración 7, Daño + veneno)
Veneno Potencia 8 (provoca la muerte en 2 horas si la víctima no recibe tratamiento especializado).

Gato

Tamaño: Pequeño.
Protección: 1.
FOR: 3, CON: 3, DES: 7, RAP: 7, INT: 4, ADA: 5, ATR: 7, AGR: 3, PER: 4, VOL: 4, R: 11, FM: 14.
Arma natural 10, Supervivencia 12, Rastrear 14, Sorprender 15.
Ataque natural garras (Penetración 3).
Ataque natural mordisco (Penetración 3).
Trasfondos: Ambidiestro.

León

Tamaño: Mediano.
Protección: 1.
FOR: 10, CON: 8, DES: 6, RAP: 8, INT: 4, ADA: 5, ATR: 6, AGR: 6, PER: 4, VOL: 4, R: 12, FM: 28.
Arma natural 15, Supervivencia 11, Rastrear 10.
Ataque natural garras (Penetración 7).
Ataque natural mordisco (Penetración 7).
Trasfondos: Ambidiestro, Carrera.

Lobo

Tamaño: Mediano.
Protección: 1.
FOR: 7, CON: 7, DES: 6, RAP: 8, INT: 5, ADA: 5, ATR: 5, AGR: 6, PER: 5, VOL: 4, R: 13, FM: 28.
Arma natural 13, Supervivencia 13, Rastrear 16, Sorprender 8.
Ataque natural mordisco (Penetración 6).
Trasfondos: Infatigable, Carrera.

Mula

Tamaño: Mediano.
Protección: 1.
FOR: 10, CON: 7, DES: 4, RAP: 4, INT: 4, ADA: 6, ATR: 4, AGR: 2, PER: 4, VOL: 5, R: 8, FM: 8.
Arma natural 7, Supervivencia 7.
Ataque natural coz (Penetración 1).
Ataque natural mordisco (Penetración 3).

Oso

Tamaño: Grande.
Protección: 3.
FOR: 13, CON: 13, DES: 5, RAP: 6, INT: 4, ADA: 4, ATR: 6, AGR: 5, PER: 4, VOL: 4, R: 10, FM: 22.

Arma natural 14, Supervivencia 11, Rastrear 8.
Ataque natural garras (Penetración 7).
Ataque natural mordiscos (Penetración 7).
Ataque natural Presa.
Trasfondos: Resistencia al dolor, Ambidiestro, Carrera.

Perro

Tamaño: Mediano.
Protección: 1.
FOR: 6, CON: 6, DES: 6, RAP: 7, INT: 4, ADA: 6, ATR: 6, AGR: 4, PER: 4, VOL: 4, R: 11, FM: 26.
Arma natural 9, Supervivencia 11, Rastrear 15, Vigilancia 16.
Ataque natural mordisco (Penetración 6).
Trasfondos: Sueño ligero, Carrera.

Rata

Tamaño: Pequeño.
Protección: 1.
FOR: 2, CON: 2, DES: 5, RAP: 5, INT: 3, ADA: 6, ATR: 1, AGR: 2, PER: 3, VOL: 1, R: 8, FM: 10.
Arma natural 4, Supervivencia 17.
Ataque natural mordisco (Penetración 4).

Serpiente

Tamaño: Pequeño.
Protección: 1.
FOR: 2, CON: 3, DES: 2, RAP: 4, INT: 3, ADA: 3, ATR: 2, AGR: 4, PER: 3, VOL: 2, R: 7, FM: 6.
Arma natural 10, Supervivencia 10, Sorprender 16.
Ataque natural mordisco (Penetración 6, daño + veneno).
Veneno Potencia 6 (provoca la muerte en 12 horas si la víctima no recibe tratamiento especializado, desde el momento de la inyección del veneno, el Personaje tiene 4 Niveles de Aturdimiento permanentes hasta que reciba tratamiento).

Tigre

Tamaño: Mediano.
Protección: 1.
FOR: 9, CON: 9, DES: 6, RAP: 8, INT: 5, ADA: 5, ATR: 6, AGR: 7, PER: 5, VOL: 4, R: 13, FM: 28.
Arma natural 16, Supervivencia 13, Rastrear 13, Sorprender 10.
Ataque natural garras, mordisco (Penetración 8).
Trasfondos: Ambidiestro, Carrera.

CRIATURAS

Las criaturas a continuación descritas son ejemplares que los Gabinetes de Seguridad y Gabinete Científico han tenido la oportunidad de analizar. Los mismos técnicos y científicos que han estudiado estos especimenes son conscientes que podemos estar enfrentándonos a una variedad mucho mayor. Su conocimiento no es público.

Los gilgamesh estudiados son especimenes que se creen han autoevolucionado para adaptarse a las condiciones de vida en la Tierra fruto de algún tipo de experimento fallido de los Ki-engir. De los gilgamesh originales no se tiene ningún tipo de datos. Estos gilgamesh cuentan para su funcionamiento con baterías autorecargables, capaces teóricamente de hacerles funcionar durante dos o tres años sin necesidad de recarga. El lugar que hayan escogido para habitar contará también con grupos electrógenos capaces de suministrar energía tanto a recién creados gilgamesh como a aquellos que sus reservas de energía se encuentren bajas. Estas criaturas suelen encontrarse en las ruinas de determinadas ciudades, cerca de laboratorios con amplio acceso a antiguos componentes electrónicos (aunque humana, parte de nuestra tecnología estaba ya contaminada con muestras raianas gracias a nuestra colaboración de años con los Ki-engir), en restos de naves espaciales estrelladas, tanto alienígenas como humana, etc.

Para los pocos especialistas al corriente de su existencia, es una auténtica incógnita el origen de la mayor parte de estos seres, pero el hecho es que están ahí y amenazan directamente la supervivencia de la raza humana.

Gilgamesh Chacal

El gilgamesh Chacal es el gilgamesh más típico hasta ahora encontrado. La actividad principal de estos engendros mecánicos consiste en localizar componentes electrónicos y componentes de tecnología raiana que le permitan crear otro Chacal. Se estima que aproximadamente transcurren dos o tres meses desde que encuentra los componentes necesarios hasta que logra poner en funcionamiento otro Chacal, menos si es ayudado por otros gilgamesh Chacales.

La forma de un gilgamesh Chacal varía, aproximadamente todos los hasta ahora encontrados suelen tener el tamaño de un perro de mediano tamaño con forma de araña. Se distingue claramente su naturaleza mecánica y a día de hoy no se han encontrado nunca componentes biológicos en ninguna de las muestras analizadas.

El gilgamesh Chacal es extremadamente agresivo con toda criatura viviente que no sea un gilgamesh, tanto en solitario como en grupo actúan como un depredador terrestre clásico, siendo capaces de tender emboscadas simples y de perseguir y rastrear a su víctima si perciben debilidad o sienten necesidad de defender territorio.

Los gilgamesh suelen vagar buscando restos de tecnología que les permita su labor de creación, una vez encuentran un lugar óptimo donde trabajar se asientan en el y lo defienden hasta sus últimas consecuencias.

Tamaño: Mediano.

Protección: 5.

FOR: 5, CON: 8, DES: 8, RAP: 8, INT: 5, ADA: 7, ATR: 1, AGR: 9, PER: 7, VOL: 2, R: 15, FM: 16.

Arma natural 14 (x2), Supervivencia 16, Rastrear 12, Sorprender 16.

Trasfondos: Ambidiestro, Infatigable, Resistencia al dolor.

Ataque natural garras (Penetración 7). Los gilgamesh disponen de ocho patas, de las cuales dos pueden utilizar simultáneamente en el ataque cuerpo a cuerpo como si se tratase de afiladísimos punzones. Su forma de actuar suele ser ocultándose en techos o conductos de ventilación, saltando sobre su víctima cuando la ocasión es propicia. También se esconden al mismo nivel de altura que la presa a la que acechan, para saltar sobre su espalda cuando esta se encuentra desprevenida.

Ataque natural Presa. Se pegan al cuerpo de la víctima, preferiblemente por detrás, fuera del alcance de manos u otras armas naturales, clavando seis patas en el cuerpo de la víctima y atacando con las otras dos en subsiguientes Momentos de Acción.

Gilgamesh Guardián

Los gilgamesh Guardianes han sido por ahora encontrados tan solo en media docena de ocasiones por parte de miembros del Gabinete de Seguridad. Suelen tener un tamaño un poco superior al de una motocicleta y al igual que los gilgamesh Chacales los gilgamesh Guardianes cuentan con ocho patas. Se cree que cuando más de una docena de gilgamesh Chacales conviven en un territorio rico en componentes electrónicos y materiales aptos, crean gilgamesh Guardianes que les ayuden a protegerse mientras se dedican a la creación de nuevos gilgamesh Chacales.

Los gilgamesh Guardianes son igual de agresivos que los gilgamesh Chacales y atacaran cualquier criatura que viole el perímetro que les haya sido asignado, al contrario que estos no perseguirá en solitario en ningún momento a sus atacantes, a no ser que lo hagan en compañía de uno o más gilgamesh Chacales y por indicación de estos.

Tamaño: Mediano.

Protección: 6.

FOR: 12, CON: 14, DES: 5, RAP: 5, INT: 3, ADA: 3, ATR: 1, AGR: 10, PER: 7, VOL: 3, R: 12, FM: 10.

Arma natural 16 (x2).

Ametralladora pesada 14. Munición 1000. La Munición empleada por los gilgamesh Guardianes es producida por ellos mismos y suele consistir en trozos de metralla de todo tipo muy bien trabajados. La Ametralladora Pesada de este tipo de gilgamesh es un arma que funciona por aceleración magnética y está montada encima de su cuerpo, centrada, con un ángulo de disparo de 360º. Con elementos metálicos de chatarra a su alcance es capaz de producir cien proyectiles por hora si se dedica sin interrupciones a ello.

Ataque natural garras (Penetración 7).

Trasfondos: Ambidiestro, Infatigable, Resistencia al dolor.

Zángano

Los Zánganos son criaturas que no se sabe bien si clasificarlas como gilgamesh. Estos engendros mecánicos, con forma de grandes arañas mecánicas, son capaces de acoplarse a cualquier criatura viviente y asimilarla, de forma que la criatura atacada pierde consciencia de si misma y pasa a ser controlada por el Zángano. Los Zánganos no pasan de tener una inteligencia animal, no adquieren los conocimientos de sus víctimas, pero si aprenden rápidamente a imitar acciones básicas que hayan observado antes de asimilar su presa (como pudiera ser disparar un arma, no sin embargo desencasquillarla o recargarla si el proceso es mínimamente complejo).

Un Zángano tiene la apariencia de una araña con seis patas y un aguijón que le sale del cuerpo central, el tamaño de su cuerpo es aproximadamente igual al de una rata de mediano tamaño, el de sus patas de unos cuarenta centímetros, el tamaño del aguijón suele llegar a alcanzar los ochenta centímetros.

El proceso de asimilación es como sigue; el Zángano realiza un ataque apuntado al cuello de su víctima, de conseguirlo, introduce una potente droga en el sistema circulatorio que le permite tomar el control de su presa en tres o cuatro minutos (aunque esta queda aturdida y sin control de si misma automaticamente). El Zángano tiene que poder llegar a la altura adecuada para realizar el ataque.

El Zángano necesita permanecer enganchado a su víctima con el aguijón para mantener el control de la misma (lo que requiere por un lado sostener la presa, y por otro que el aguijón se mantenga conectado).

Sean de origen kiniano o heráldico, el propósito de esta criatura es terriblemente visible al estar diseñadas claramente para poder utilizar humanos como anfitriones y una vez controlados utilizar a los mismos como armas. Especialistas del Gabinete Científico que han analizado estas criaturas creen que pueden ser programadas de alguna forma para atacar selectivamente, trabajan activamente en esta posibilidad para encontrar la fórmula que evite que los Zánganos puedan ser utilizados contra la raza humana.

Tamaño: Mediano.

Protección: 5.

FOR: 7, CON: 6, DES: 6, RAP: 6, INT: 3, ADA: 6, ATR: 1, AGR: 6, PER: 7, VOL: 3, R: 13, FM: 12.

Arma natural 15 (x1), Supervivencia 12, Sorprender 16.

Ataque natural garras (Penetración 7).

Ataque natural aguijón (Penetración 7, daño 2 + veneno).

Veneno Potencia 6 (provoca pérdida de la consciencia). Tiempo de actuación: 3 MA. Duración de la perdida de Consciencia 1/2 hora desde que se retira el aguijón.

Los Atributos Fuerza, Constitución, Destreza de la víctima aumentan en 2 Niveles, Rapidez y Percepción descienden en 2 Niveles, el resto de Atributos pasan a ser los del Zángano, excepto Voluntad que aumenta la del Zángano a Nivel 5. Las Habilidades que posea la víctima que pueda usar el Zángano reducen su Nivel a la mitad. El Zángano puede mantener el control sobre su presa un máximo de dos horas tras lo cual suele matarla, esas dos horas representan la capacidad máxima de veneno que puede almacenar, puede usarlo con una o más víctimas y necesita para procesarlo de nuevo aproximadamente una semana por cada hora de uso. Para el proceso de generación del veneno precisa como materia prima material orgánico proveniente del cerebro de algún animal, es por lo que se cree que mata a sus víctimas después de haberlas utilizado.

Trasfondos: Resistencia al dolor.

Depredador raiano

Los Depredadores raianos se creen han surgido de alguna nave estrellada de los Hijos de Ra en la Tierra. Se desconoce si eran animales de compañía de los Hijos de Ra o tenían alguna otra función relacionada con la seguridad, dado que los Hijos de Ra apenas emplearon infantería en su ataque a la Tierra y no se registraron Depredadores involucrados con Hijos de Ra, la incógnita de su origen sigue abierta a debate.

Es un mamífero del tamaño de un tigre, de color marrón oscuro, con escamas, tremendamente agresivo e inteligente. Los ejemplares encontrados hasta ahora ha sido en solitario, pero dado que se han encontrado ejemplares hembra y macho no se observa motivo para pensar que no puedan encontrarse agrupados de alguna forma.

Tamaño: Mediano.

Protección: 4.

FOR: 9, CON: 9, DES: 6, RAP: 8, INT: 6, ADA: 6, ATR: 3, AGR: 8, PER: 5, VOL: 4, R: 13, FM: 28.

Arma natural 18 (x2), Supervivencia 16, Rastrear 16, Sorprender 14.

Ataque natural garras, mordisco (Penetración 8).

Trasfondos: Ambidiestro, Carrera, Resistencia al dolor.

Diseñando criaturas

Gilgamesh, mamíferos de origen raiano, mutaciones de animales o seres humanos... El Director de Juego tiene una amplia variedad de criaturas a escoger para enfrentarlas a los Jugadores, debe sentirse con libertad a la hora de introducir nuevos peligros. Las nuevas criaturas introducidas deberán serlo acorde a los parámetros que ya se exponen en los aquí presentados, dotándoles de caracteres únicos pero sin ser obstáculos insalvables. El reto para los Jugadores es enfrentarse a lo desconocido, en monstruos de todo tipo es donde el DJ puede encontrar el momento dramático adecuado para resolver cualquier campaña.

Una afición muy popular desde bien entrado el s. XX es la desconfianza hacia los gobiernos nacionales y clases dirigentes en general. Experimentos con mendigos, terrorismo de estado, atentados de gran magnitud manipulados o provocados por las altas esferas, superagentes capaces de evitar o causar todo tipo de escándalos... Todo vale y de todo se le puede echar la culpa al gobierno, siembra que algo quedará ha sido la tónica habitual de los distintos partidos de la oposición, de grupos de interés, y en general de una masa social hambrienta de nuevos escándalos, cotilleos y noticias sensacionalistas.

Si durante siglos y con más o menos motivos, hemos convertido en deporte nacional el investigar, culpar, criticar, divagar con cualquier hecho poco claro relacionado con nuestro gobierno, no hace falta echar mucha imaginación para hacerse una idea de lo que ocurre en un tiempo en el que nos hemos visto envueltos en guerras alienígenas, nuestro planeta ha sido prácticamente destruido, abandonado, el gobierno tiene la necesidad de aplicar la mano dura, existen estrictas políticas de racionamiento, etc. Largos años en esta situación han hecho que el gobierno pueda ser o parecer de todo, menos cercano a la gente que tiene que gobernar, lo único que le salva son las diferentes teorías conspirativas que salpican en todas direcciones y que se aplique lo de "más vale malo conocido que bueno por conocer".

En el s. XXIV existen todo tipo de medios, hablados y escritos, especializados en buscar, e informar sobre toda posible teoría conspirativa que interese lo más mínimo al público. Tenemos pues una sociedad acostumbrada a manejarse entre todo tipo de rumores; alienígenas en poder del gobierno, Ki-engir de incógnito viviendo entre nosotros, espiándonos, individuos con capacidades mentales especiales... Hay quienes dan crédito a estos rumores, quienes se informan y viven torturados pensando las terribles amenazas que nos rodean, y muchos otros, los más, que intentan centrarse en su trabajo, familia, amigos y que no prestan atención a los interminables cotilleos de medios sensacionalistas acerca de la vida privada de cierto senador, la última abducción ocurrida en un lejano rancho marciano o el último desmadre del gobierno con un grupo radical...

En definitiva, los rumores existen, están ahí, siempre lo han estado y siempre lo estarán, la subcultura popular de la República Solar es muy rica en ellos, hay quienes se contentan con vivir tranquilos alejados de todo conflicto, hay quienes buscan algo más, espíritus inquietos que quieren buscar la verdad y que están dispuestos a pagar el precio que esa búsqueda representa, son estos últimos los que más acción podrán encontrar en el convulso mundo de Redención.

REDENCIÓN

NOMBRE DEL JUGADOR

NOMBRE DEL PERSONAJE

CAPACIDAD MENTAL

TALENTO

Nvl	CM	Mod A	Nvl CT	R	Coste	D	Rs

Descripción del Talento

TALENTO

Nvl	CM	Mod A	Nvl CT	R	Coste	D	Rs

Descripción del Talento

TALENTO

Nvl	CM	Mod A	Nvl CT	R	Coste	D	Rs

Descripción del Talento

TALENTO

Nvl	CM	Mod A	Nvl CT	R	Coste	D	Rs

Descripcón del Talento

NOTAS

Nvl: Nivel del Talento, CM: Capacidad Mental; ModA: Modificador de Acción asociado al uso del Talento de forma permanente, Nvl CT: Nivel de Chequeo de Talento, R: Modificador de Reacción asociado al uso del Talento, D: Duración, Rs: Resistencia.

REDENCIÓN

NOMBRE DEL JUGADOR

PUNTOS DE ACCIÓN

PODER

Prueba manifestación	Tiempo manifestación	Coste	Duración	TS

Descripción del Poder

PODER

Prueba manifestación	Tiempo manifestación	Coste	Duración	TS

Descripción del Poder

PODER

Prueba manifestación	Tiempo manifestación	Coste	Duración	TS

Descripción del Poder

PODER

Prueba manifestación	Tiempo manifestación	Coste	Duración	TS

Descripción del Poder

NOTAS

AVENTURA

ASALTO A LA ET-BODEL

Número de Jugadores: Director de Juego y entre tres y cinco Jugadores.

Tiempo estimado de juego: Aproximadamente una sesión de tres horas y media, entre media hora y tres cuartos de preparación y dos horas y media de partida (la aventura se juega en tiempo real).

Nivel de dificultad: Medio - alto.

D20: [5 personajes de nivel 6-8].

Tipo de Personajes: Los Jugadores interpretan Personajes que forman parte de los Grupos de Intervención Especial (GIEs) del Gabinete de Seguridad, estando de guardia acuartelados en una estación del GS un ataque terrorista puso todas las alarmas al máximo nivel. El MAGLEV MR-0745 de la ciudad espacial Redención había sido secuestrado en la estación de tránsito Bodel.

Todos los textos en cursiva que aparecen en esta aventura justo detrás un D20 están indicados para jugar con las reglas del Sistema D20 (Wizards of the Coast®) y pueden considerarse "Open Gaming".

INTRODUCCIÓN A LA AVENTURA

A primera hora de la madrugada un comando terrorista ha asaltado un convoy de mercancías que se dirigía desde el espaciopuerto Tuckson al museo Arqueológico de Redención. En ese convoy viajaban dos contenedores con importantes restos arqueológicos de origen egipcio traídos desde la Tierra hace menos de veinticuatro horas por el carguero espacial Molly III.

Los terroristas ejecutaron el asalto al MR-0745 con gran precisión, obligándole a detenerse en la estación de tránsito Bodel y eliminando la seguridad del convoy y de la estación con macabra eficiencia. Tomaron personal civil a modo de rehenes. Todos los sistemas de video-vigilancia de la estación fueron desactivados los segundos previos al ataque.

Por algún motivo desconocido, los terroristas se demoraron demasiado y el Gabinete de Seguridad tuvo tiempo para acordonar la estación.

Treinta minutos antes que los GIEs entraran en acción el Gabinete de Seguridad consiguió restablecer el funcionamiento de ciertas cámaras de vigilancia.

El ataque de los GIEs se dividió en dos partes, un grupo se centró en la liberación de los rehenes y otro acosó y atacó al grueso del grupo terrorista.

Una vez se vieron cercados, los terroristas establecieron comunicación con el Mando Central del Gabinete de Seguridad, querían negociar su salida a cambio de la vida de los rehenes.

La postura oficial del Gabinete de Seguridad es de no negociación con terroristas.

A las 04:07 los Grupos de Intervención Especial asaltaron la estación, la misión hasta el mismo segundo en que comienza la aventura está transcurriendo satisfactoriamente, los GIEs van cumpliendo sus objetivos y acorralando al comando terrorista. El hecho de tener varias cámaras de vigilancia funcionando sin que los terroristas lo sepan está facilitando el ataque en gran medida.

Los últimos supervivientes del comando terrorista se están replegando al almacén donde han trasladado los contenedores sacados del MR-0745.

Los Personajes Jugadores comienzan la aventura en los baños de caballeros protegiendo a los rehenes supervivientes, se escuchan disparos y gritos provenientes del otro lado de la estación.

El resto de GIEs, el grueso del grupo de intervención, siguen arrinconando a los últimos supervivientes del comando terrorista. La impresión general de la operación es que parece va a terminar en minutos.

"Redención; un pasado a olvidar, un futuro a temer, un presente para luchar...", se diseñó pensando más en Jugadores con experiencia en Juegos de Rol que en Jugadores novatos. La idea de una aventura introductoria fácil de preparar, comienzo rápido (Personajes pregenerados, guía de introducción rápida a las reglas, etc.), y un tiempo predefinido de duración, surgió con la idea de facilitar a Jugadores con experiencia el probar de forma rápida y sencilla un nuevo Juego, de probar en tiempo real una partida diferente (tarea muchas veces difícil para DJs que quieran sacar a sus Jugadores de la partida habitual). Este es el motivo por el que la aventura introductoria no es la típica de Personajes de bajo nivel en la que te introduces poco a poco en el trasfondo. Acción frenética, una carrera constante contra el tiempo, giros inesperados en lo que no todo es lo que parece..., es lo que se ha intentado ofrecer en esta aventura introductoria.

Lo que nadie sabe

El jefe del comando terrorista emitió un comunicación a las 04:23, exponiendo que toda la situación era un terrible error, que en caso que los GIEs no detuvieran su ataque en sesenta segundos haría detonar un potente explosivo capaz de derrumbar toda la estación y propagar un potente compuesto químico letal en dos kilómetros a la redonda. Al ver que sus demandas no eran atendidas comunicó a las 04:25 que el explosivo tenía ya puesta su cuenta atrás y que en dos horas y media haría explosión. Está información no la han oído en directo los GIEs, transcurrió en conversaciones directas entre los terroristas y el Mando Central. El Director de Juego deberá dar a conocer a los Personajes está información una vez se haya leído la trascripción de radio, tras unos segundos de silencio el Mando Central se pondrá en contacto con ellos.

El Mando Central tiene ahora una situación al rojo vivo, por una parte tiene que sacar con vida a los rehenes y por otra averiguar que ha pasado con el resto de los GIEs y la bomba puesta en marcha. La amenaza de uso de un compuesto químico letal es considerada real, el GS no puede permitirse que en caso de haberlo, ese gas salga de la estación MAGLEV y amenace barrios limítrofes. La evaluación de riesgos que ha realizado el Mando Central no considera óptimo mandar más agentes, además, si todo es cierto, tampoco habría tiempo. Si el grupo GIE que todavía queda no lo consigue la estación será completamente sellada para minimizar riesgos y aislar la explosión, no se enviarán más efectivos antes de veinticuatro horas (para dar tiempo a cualquier arma química que utilicen los terroristas a perder efecto y controlar bien la situación desde fuera).

La aventura comienza con la pérdida de contacto entre los GIEs que acosan y mantienen el cuerpo a cuerpo con los terroristas y el Mando Central.

Personajes Jugadores

Forman parte del grupo GIE que todavía permanece en contacto con la central.

Al igual que el resto de los GIEs que han intervenido en el asalto, los Personajes se encontraban de guardia en el sector. Ellos fueron el grupo encargado de la seguridad de los rehenes, se quedaron atrás protegiéndolos una vez consiguieron liberarlos en los primeros minutos del ataque. Su objetivo en la misión era atender y proteger a los rehenes hasta que todo hubiese terminado, momento en el que entrarían los servicios de emergencia (ambulancias, psicólogos, etc.).

Los GIEs (PJs) entraron por unos conductos de ventilación por los que es completamente imposible evacuar a los rehenes (hay heridos que no pueden arrastrarse ni mucho menos trepar).

La visión que el Director de Juego debe transmitir a los Jugadores es la siguiente: han caído compañeros, amigos de mil fatigas, la seguridad de la ciudad espacial corre serio peligro, los PJs son profesionales y tienen que acabar esto de forma profesional, no permitirán que sus compañeros hayan caído en vano, si todavía quedan algunos vivos, los GIEs caídos merecen por lo menos que vayan comprobarlo, no debe quedar nadie atrás, ellos harían lo mismo. Solo queda chequear una vez más la munición e ir a asegurarse que esa bomba no explota, que los rehenes quedan a salvo y averiguar que ha pasado con el resto de agentes. Son GIEs, pueden hacerlo.

Comenzando la aventura

Los Personajes empiezan con la cuenta atrás de los explosivos ya en marcha. El reloj corre y esa tensión y sensación de que los segundos cuentan debe trasladarse a los Jugadores. La aventura se juega en tiempo real, el Director de Juego debe coger un cronómetro y ponerlo a cero en cuanto dé a los Personajes la hoja con las transcripciones de radio (ver más adelante), dos horas y media después, si los Personajes no lo evitan, la bomba explota.

Una partida de un Juego de Rol en tiempo real tiene sus dificultades, habrá veces que los Jugadores se atasquen por una cuestión de reglas, otras que recorran en dos segundos distancias que hubieran tardado minutos, etc., unas se compensan con otras, el reloj corre y los Jugadores deberán hacer que sus Personajes se den prisa. El Director de Juego no deberá parar el cronómetro bajo ninguna circunstancia, los tiempos perdidos se justificaran con problemas con los rehenes (caídas, ataques de pánico que los deje paralizados, etc.), con ruidos extraños en los comunicadores de los Personajes que les haga detenerse a escuchar, se justificaran con cualquier cosa o simplemente con los tiempos ganados, que también los habrá, pero el reloj no se detendrá. Es muy importante explicar este punto bien a los Jugadores para evitar distracciones y que se concentren plenamente en la partida. El Director de Juego deberá avisar y concienciar bien a los Jugadores antes que el cronómetro empiece a correr.

Para comenzar a jugar el Director de Juego debe estar familiarizado con las reglas y el desarrollo de la aventura, tendrá que explicar detenidamente a los Jugadores la mecánica básica del juego. Antes de que el tiempo corra, a cada Jugador deberá entregarse una de las Hojas de Personaje aquí reproducidas, una copia del mapa de la estación (con su correspondiente leyenda) y el texto de introducción a la aventura para que puedan leerlo todo tranquilamente. Se presentan Personajes pregenerados para dar rapidez y facilidades al comienzo de esta partida introductoria, evidentemente quien desee hacerse su propio Personaje no debería tener inconveniente, salvo el hecho lógico que debe pertenecer a un grupo GIE o justificar adecuadamente su presencia con los mismos. Una vez los Personajes tengan su Hoja de Personaje y sean conscientes de lo que puede y no puede hacer su Personaje, el Director de Juego les deberá dar la introducción a la aventura.

El cronómetro empieza a correr, como ya se ha indicado, con el Director de Juego bien leyendo, bien dando a los Jugadores una copia de la trascripción de radio que aparece al final del texto de la aventura.

Esta aventura introductoria está diseñada para ser jugada en un espacio de tiempo más o menos definido, diseñada para que los Jugadores comiencen a introducirse en la ambientación de Redención JdR y su reglamento de forma rápida. En el diseño de la aventura se ha pensado, sin embargo, en Jugadores

ya experimentados en otros Juegos de Rol, a Jugadores y Directores novatos puede costarles más esfuerzo si no se han familiarizado suficientemente bien con el reglamento de juego y la mecánica general de un Juego de Rol.

Opciones de Personajes a crear dentro del grupo GIE

A continuación ponemos algunos ejemplos de Personajes a crear por los Jugadores que encajarían bien en la aventura tal y como se presenta. El Director de Juego es libre a la hora de realizar los cambios que considere oportunos para introducir otro tipo de Personajes.

Psicólogo del Gabinete de Seguridad especializado en secuestros, tanto a nivel de negociación con terroristas como de trato con rehenes.

Médico del Gabinete de Seguridad.

Periodista de los servicios informativos del Gabinete de Seguridad.

Detective privado que estaba investigando un pequeño hurto cometido por personal de la estación.

Etc.

Más cualquier rehén que el Director de Juego quiera añadir como Personaje Jugador (quedando bien definido el motivo por el cual los GIEs aceptarían su compañía en el desarrollo de la aventura).

El MAGLEV de mercancías MR-0745

Es un tren magnético de carga estándar. Puede llevar hasta veinte vagones de carga, en este caso llevaba solo tres. En la ciudad espacial Redención parte del transporte público funciona mediante vehículos herederos de los primeros MAGLEVs japoneses del s. XX, similares en forma y funcionamiento y aptos tanto para distancias cortas como largas.

Estación de Tránsito Bodel

La ET-Bodel es una pequeña y secundaria parada de línea MAGLEV entre el espaciopuerto Tuckson y el centro de Redención. La red de MAGLEV en Redención tiene varias docenas de subestaciones como esta. Suele utilizarse para descargar mercancías de poco peso y volumen que puedan empezar a ser repartidas en transportes estándar.

Esta estación se encuentra en un sector industrial prácticamente abandonado, parcialmente alejado de las vías de comunicación principales de la ciudad orbital.

Al comienzo de juego la estación se encuentra a oscuras, solo funcionan las luces de emergencia, el GS cortó el suministro eléctrico a la estación momentos antes del ataque. Los Personajes tendrán que moverse utilizando sus gafas de visión nocturna, mientras las tengan puestas no tendrán ningún tipo de penalizador por falta de visibilidad.

Los contenedores del Molly III

El Molly III es un carguero espacial utilizado por el Gabinete Científico en misiones de enlace con sus operativos en la Tierra. Los contenedores contenían restos de una nave alienígena, encontrados y analizados por un equipo especial desplazado a las afueras de la antigua ciudad de Al Minyā, al sur de las ruinas del Cairo. La peculiaridad de esta nave es que no era del Día del Éxodo, sino que aparentemente llevaba enterrada en las arenas del desierto más de 3000 años, su descubrimiento fue posible gracias a las grietas abiertas por un pequeño terremoto que sacudió la zona hace quince días.

En uno de los contenedores viajaban restos varios, el otro transportaba tres grandes recipientes de arcilla con una extraña sustancia gelatinosa en su interior. Los recipientes estaban en perfecto buen estado de conservación cuando fueron encontrados, los análisis realizados sobre el terreno indicaban que la sustancia gelatinosa era un aislante perfecto, inmune a cualquier tipo de impulso eléctrico y completamente opaca a cualquier tipo escáner utilizado para analizar el contenido de las vasijas. La carencia de medios en la base terrestre indujo al Gabinete Científico a ordenar su traslado a Redención sin realizar ningún tipo de manipulación previa.

¿Qué ha ocurrido realmente?

Sin que el Gabinete Científico (GC) ni el Gabinete de Seguridad (GS) tengan constancia, la ciudad orbital se enfrenta a un tremendo peligro. Los recipientes de arcilla, de aproximadamente un metro cúbico, contienen cada uno antiguos prototipos de gilgamesh (ver Capítulo VIII: "Entre Bastidores" para más información) sumergidos en un aislante gelatinoso, de color verdoso y completamente inoloro, así han permanecido inmovilizados durante milenios. Ni el GS ni el GC están al corriente del contenido, pero hay quienes si lo han intuido. La Hermandad de Horus (ver Capítulo VIII: "Entre Bastidores" para más información) si sospechaba lo que se ocultaba tras el aislante, estas sospechas les decidieron a enviar una misión para neutralizar los gilgamesh (entraban, veían lo que había, si era lo que se temían los destruían, si no lo era, habrían entrado y salido en un tiempo mínimo sin posibilidad de que el GS interviniese). La Hermandad de Horus temía que pasando la información, el Gabinete de Seguridad o el Gabinete Científico tuvieran la tentación de poder controlar la situación y sacar algún provecho del estudio y análisis de los gilgamesh, era un riesgo demasiado elevado, había que neutralizar los gilgamesh sin perder tiempo. La Hermandad contrató un grupo mercenario al que presentó el falso propósito de robar unas joyas y unas nuevas sustancias capaces de generar drogas sintéticas de enorme potencial en el mercado, envió con ellos a dos de sus miembros para asegurarse que todo marcharía según el plan.

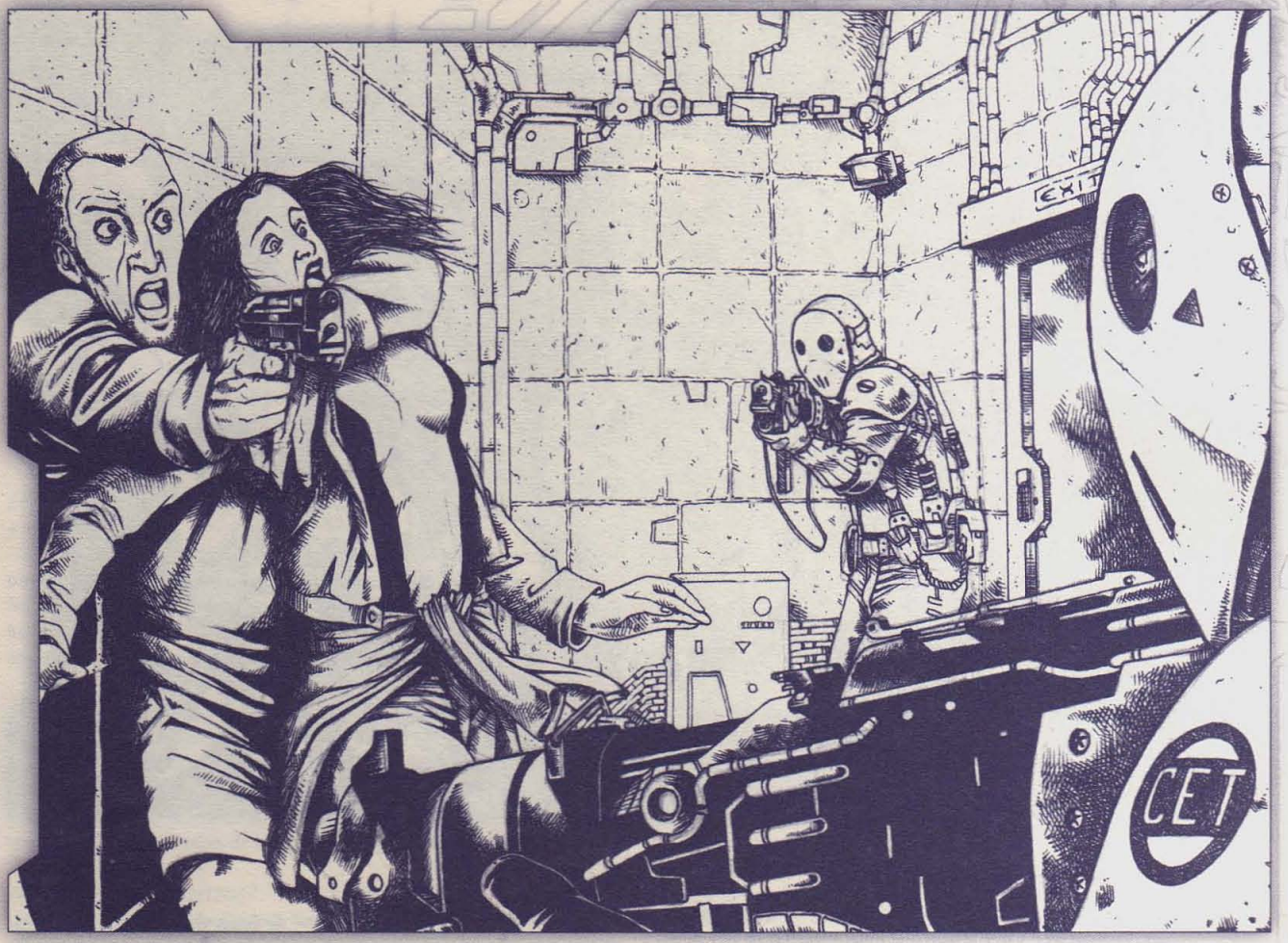
El jefe del comando es un miembro de la Hermandad de Horus encargado de hacer detonar un potente artefacto con un compuesto químico, destinado, precisamente, a neutralizar los gilgamesh.

El plan de los terroristas era trasladar las vasijas al almacén principal, colocar los explosivos, poner el temporizador, ganar tiempo con el Gabinete de Seguridad gracias a los rehenes, y luego huir a través del túnel del MAGLEV. Todo se torció durante el traslado, ya dentro del almacén principal una vasija cayó al suelo, se rompió el contenedor y la propia vasija, desparramando todo el aislante por el suelo y dejando a la vista los gilgamesh que contenía, todo el mundo se quedó paralizado, en el momento parecía no haber pasado nada, siguieron trasladando el resto de las vasijas al punto escogido para hacerlas explotar, y cuando volvieron a recoger los restos, los gilgamesh ya no estaban, fue entonces cuando comenzó la matanza, momento en el cual entraron sin saber nada de lo que ocurría los Grupos de Intervención Especial del Gabinete de Seguridad. La retirada del aislante provocó que los gilgamesh se activasen, y pese a todo el tiempo que han pasado suspendidos sin actividad, parecen funcionar perfectamente, con eficacia letal.

Desarrollo de la aventura

La aventura debería, en condiciones normales, hacer que los Personajes planteasen un desarrollo como sigue; comunicación con el Mando Central, puesta a salvo a los rehenes, ir hacia el almacén donde se perdió el contacto, entrar y averiguar que ha pasado, evacuar si es posible cualquier posible herido y por último y si es posible, intentar desactivar la bomba (labor que se verá más adelante no es cuestión de blanco o negro).

Los Personajes tendrán amenazas añadidas acechando a lo largo de la aventura.



Para evacuar a los rehenes los Personajes deberán salir de los baños donde se encuentran, cruzar las vías y sacarlos por la Salida nº 1. En el camino encontrarán varios problemas; primero y más importante dos terroristas todavía escondidos dentro del MAGLEV y un terrorista agazapado en el andén nº 2, segundo que el puente el cual permite la salida de la estación y por donde se debe evacuar a los rehenes está destruido.

Los problemas seguirán una vez los Personajes estén volviendo para entrar en el almacén (quizá antes si la seguridad de los rehenes no ha primado en sus planes), deberían observar movimiento en la oficina nº 8 y encontrar allí a una periodista que aparentemente por pura mala suerte se encontraba en la estación cuando sucedió todo (aunque claro, los Personajes desconocen que sea casualidad...). Para el Gabinete de Seguridad es fundamental que nada trascienda a la opinión pública, y que de hacerlo sea en condiciones controladas, no por una periodista independiente.

En cualquier momento un rehén que es algo más que un rehén dará un disgusto a los Personajes, un terrorista infiltrado entre los rehenes puede resultar fatal a los Personajes si no toman las precauciones adecuadas.

Dentro del almacén, aislados en su interior, los Personajes se enfrentarán a los gilgamesh, a los terroristas supervivientes y al hecho que hay una cuenta atrás corriendo bien para acabar con los gilgamesh y con los Personajes, bien para no acabar con ninguno, llegado el momento ¿se arriesgarán los Personajes a que la amenaza gilgamesh se extienda?, ¿sacrificarán su vidas por ello?

Cronología de introducción a los hechos

05 de Enero de 2387

00:45:03	El carguero espacial Molly III proveniente de la Tierra atraca en el espaciopuerto Tuckson de Redención. En su interior viajan dos contendores con restos arqueológicos, extraídos del Delta del Nilo por el Gabinete Científico.
01:57:45	El MAGLEV de mercancías MR-0745 se detiene por motivos técnicos en la estación de tránsito ET-Bodel.
01:58:32	Un comando terrorista compuesto por entre doce y quince operativos asalta la estación de tránsito Bodel con el objetivo de robar los contenedores traídos por el Molly III.
02:37:21	El Gabinete de Seguridad cierra todos los accesos a la estación de tránsito Bodel.
04:07:00	Grupos de Intervención Especial asaltan la estación de tránsito Bodel.
04:35:07	El Mando Central del Gabinete de Seguridad pierde el contacto con el grupo de asalto principal. Los Personajes se convierten de esta manera en los únicos operativos activos en disposición de intervenir.
...	...

El grupo terrorista

Estaba compuesto por quince miembros. No sabían para quien trabajan, tan solo que les pagaban bien y que tenían que robar muestras de una determinada sustancia y unas joyas egipcias. Después del robo el plan era destruir ambos contenedores para no dejar rastro de lo que habian robado.

Los terroristas son auténticos profesionales, pero no son fanáticos. Si los Personajes detienen a algún terrorista e intentan sacarle información no revelarán más de lo que aquí se expone. Los terroristas ocultos en el andén y el MAGLEV también han perdido el contacto con sus compañeros del almacén.

El grueso de los terroristas son de tipo occidental s. XX, de origen francés, cuando griten y hablen entre ellos lo harán en esta lengua. Son tipos corpulentos y de gran tamaño, todos entre veinticinco y treinta y cinco años de edad. Ninguno de ellos lleva ningún tipo de identificación. Si se estudian detenidamente muchos de ellos tendrán el cuerpo lleno de todo tipo de cicatrices y algún que otro tatuaje. Van vestidos de negro, incluido un pasamontañas que les cubre completamente la cabeza.

Características terroristas

Protección: 5 (todo el cuerpo excepto la cabeza)

FOR: 7, CON: 7, DES: 6, RAP: 6, INT: 5, SAB: 4, ATR: 4, CAR: 4, PER: 6, VOL: 5, R: 12, FM: 12.

Idioma hablado y Escrito: francés 17/12.

Idioma hablado y escrito: inglés 11/7.

Arma de fuego ligera: 14.

Explosivos ligeros: 13.

Informática: 12.

Lucha: 14.

Esquivar: 8.

Equipo: Subfusil Groar; 6 cargadores de munición; Cuchillo; 2 granadas de fragmentación; Traje antibalas (idénticas características del chaleco antibalas pero cubre todo el cuerpo); Comunicador (codificado con clave de acceso); Gafas de visión nocturna; Identificación falsa.

D20:

Terroristas (Fuerte 3/Duro 3): VD 6; terrano de tamaño Mediano; DG 3d8+6 más 3d10+6; pg 46; Mas 15; Inic +1; Vel 30'; Defensa 20, toque 15, desprevenido 19 (+1 Des, +4 clase, +5 traje antibalas); AB +5; Prs +7; Atq +9 c/c (1d8+3 no letal, impacto sin arma mejorado), o +9 c/c (1d4+3/19-20, cuchillo); Atq comp +9 c/c (1d8+3 no letal, impacto sin arma mejorado), o +9 c/c (1d4+3/19-20, cuchillo), o +6 a distancia (2d6-1, subfusil Groar); EC 5' por 5'; Alcance 5'; TS Fort +6, Ref +3, Vol +2; PA 0; EM 2; Fue 15, Des 12, Con 15, Int 13, Sab 10, Car 8.*

Ocupación: criminal (dote adicional: Pelea).

Talentos de héroe Fuerte: esfuerzo extremo, golpe cuerpo a cuerpo.

Talentos de héroe Duro: reducción del daño 1/–, resistencia al sonido/conmoción.

Habilidades: Artesanía (electrónica) +4, Avistar +2, Conducir +3, Hablar francés, Hablar inglés, Informática +5, Intimidar +4, Leer/escribir francés, Leer/escribir inglés, Demoliciones +5, Reparar +3, Saber (actualidad) +2, Saber (Redención) +3, Trepar +5.

Dotes: Competencia con armas de fuego personales, Competencia con armas sencillas, Disparo a bocajarro, Pelea, Pelea mejorada, Ráfaga corta, Ráfaga larga.

** El chaleco y traje antibalas provoca un penalizador de armadura -2 que no está contabilizado.*

Dudas y preguntas

Posibles preguntas a plantear al Mando Central por parte de los Jugadores con su correspondiente respuesta.

Solicitamos instrucciones

Sus instrucciones son evacuar a los civiles a su cargo, averiguar por qué se ha perdido el contacto con el resto de los GIEs, averiguar en qué estado se encuentra la bomba y neutralizar cualquier terrorista superviviente, necesitamos interrogar y obtener respuestas de alguno de ellos.

¿Por qué los terroristas se demoraron?

Respuesta del Mando Central: Sin información al respecto, suponemos algún tipo de problema técnico bien al abrir o al cargar los contenedores, bien incidencias en su plan de escape.

¿Por qué los terroristas pusieron una cuenta atrás de dos horas y media?

Respuesta del Mando Central: Debe de estar asociado a algún tipo de plan de escape, no se entiende que nos comunicaran la hora de detonación. No tenemos información al respecto más allá de la propia comunicación de los terroristas, en cualquier caso, aunque ese tiempo debe ser tomado como aproximado, consideramos la amenaza real.

¿Qué buscaban los terroristas?

Respuesta del Mando Central: Se desconoce el motivo exacto del asalto, el MAGLEV transportaba suministros básicos y multitud de paquetería de diversa procedencia, viajaban restos arqueológicos recién llegados de la Tierra que parecen el objetivo más lógico o aparentemente más lógico. Se están investigando los remitentes de todos los envíos que viajaban en el MR-0745.

¿Pueden llegar refuerzos?

Respuesta del Mando Central: Negativo, el riesgo de contaminación por arma química es demasiado elevado, solo se enviarán refuerzos si la bomba es localizada y se tiene constancia de la situación exacta a la que nos enfrentamos.

¿Cuántas bajas ha habido?

Respuesta del Mando Central: Actualmente solo tenemos una estimación; catorce miembros del personal de seguridad del convoy y la estación, ocho civiles, entre los terroristas nueve bajas confirmadas, han caído dos GIEs, se tiene constancia de tres GIEs heridos, del resto no disponemos datos.

¿Se tienen localizados a todos los terroristas?

Respuesta del Mando Central: Negativo, aparentemente se retiraron todos, pero entre la confusión podría haberse quedado alguno escondido en otra parte de la estación.

LOCALIZACIONES

1.- Servicios de caballeros.

Es aquí donde comienzan los Personajes la partida. Amplios servicios de caballeros con doce cabinas individuales y seis pilas. Es por aquí por donde entró el comando GIE al que pertenecen los PJs, hay un amplio agujero en el techo del que cuelgan dos cuerdas por donde se accede a los canales de ventilación que utilizaron los GIEs en su entrada. Hay siete rehenes sentados en un rincón, en su mayoría se encuentran visiblemente asustados y nerviosos.

Luis Hernández: Operario de limpieza. Persona mayor cercana a la jubilación.

Estela Smith: Operaria de limpieza. Joven de dieciocho años recién cumplidos. Trabaja para pagarse los estudios.

Gary Briks: Agente de seguridad privado contratado por la red de MAGLEV, tiene contusiones en la cara y una Herida Leve de bala en el brazo izquierdo. Declarará a los Personajes que intentó enfrentarse a los terroristas junto a Martín Dué (el encargado de la estación) y fue en ese momento cuando estos les dispararon matando a Dué. En realidad Briks está a sueldo de los terroristas y ha sido el topo de la operación. En un principio Bricks será un rehén más, pero cuando los Personajes dejen a los rehenes para seguir adelante con la operación, Bricks insistirá en acompañarles para ver que ha ocurrido con Alexander Hurtaris, otro guardia de seguridad de la estación del que Bricks dice ser amigo. Hurtaris fue asesinado en el almacén de mercancías número cuatro. Bricks no tiene armas, pero pedirá a los PJs alguna y no se dejará quedar atrás si no es esposado. En un momento clave y cuando Bricks vea alguna ventaja, intentará ayudar a sus compinches, pudiendo llegar incluso a matar a algún Personaje disparándole por la espalda.

FOR: 5, CON: 6, DES: 8, RAP: 7, INT: 5, SAB: 5, ATR: 5, CAR: 6, PER: 6, VOL: 4, R: 13, FM: 15.

Arma de fuego ligera 13.

Lucha 16.

D20:

Terrorista infiltrado (Rápido 2/Listo 2): VD 4; terrano de tamaño Mediano; DG 2d8 más 1d6; pg 16; Mas 10; Inic +6; Vel 35'; Defensa 17, toque 17, desprevenido 15 (+2 Des, +5 clase); AB +2; Prs +3; Atq +3 c/c (1d3+1 no letal, impacto sin arma), o +3 c/c (1d4+1, culatazo de pistola); Atq comp +3 c/c (1d3+1 no letal, impacto sin arma), o +3 c/c (1d4+1, culatazo de pistola), o +5 a distancia (2d6, pistola); EC 5' por 5'; Alcance 5'; TS Fort +1, Ref +5, Vol +1; PA 1; EM 3; Fue 13, Des 15, Con 10, Int 15, Sab 8, Car 12.

Ocupación: criminal (habilidad de clase adicional: Interpretar).

Talento de héroe Rápido: velocidad incrementada 1.

Talento de héroe Listo: plan.

Habilidades: Artesanía (electrónica) +4, Artesanía (mecánica) +6, Buscar +5, Conducir +6, Demoliciones +6, Disfrazarse +5, Escapismo +6, Esconderse +7, Falsificar +7, Hablar inglés, Informática +6, Interpretar (actuar) +4, Inutilizar mecanismo +6, Investigar +4, Juego de manos +6, Leer/escribir inglés, Moverse sigilosamente +5, Saber (actualidad) +6, Saber (Redención) +6.

Dotes: Cautela, Competencia con armas de fuego personales, Competencia con armas sencillas, Disparo a bocajarro, Iniciativa mejorada.

Gabriela Smitol: Técnico de mantenimiento. Treinta y tres años recién cumplidos, con ganas de ayudar. Votante y activista del MNH, no dudará en soltar todo tipo de consignas radicales.

Steve Sale: Técnico de mantenimiento. Padre de familia viudo asustado porque tiene a dos hijos pequeños solos en casa. Treinta y nueve años, miedoso.

Pedro Campo: Maquinista MAGLEV. Cuarenta y tres años, se enfrenta a los terroristas y tiene una herida de bala en la pierna, ha sangrado bastante y no puede andar sin ayuda.

Claudia Sparvof: Administrativa. Se torció un tobillo corriendo en los primeros momentos de confusión, cojea pero puede andar sola.

Si los Personajes comprueban los nombres con la central, todos serán lo que dicen ser. Cualquier Chequeo realizado con los rehenes, excepto para Bricks, considerar Nivel de Chequeo 10, todos hablan inglés y español.

2.- Duchas.

Ocho duchas cerradas, no hay nada digno de mención. Expendedores de jabón y dos toallas en el suelo. Hay también dos lavadoras, dos secadoras y un montón de toallas limpias en un armario.

3.- Almacén de productos de limpieza.

Almacén con productos típicos de limpieza. Hay dos robots limpiadores completos, están desconectados.

4.- Vestuarios.

Taquillas cerradas y un par de bancos.

5.- Despacho.

Este es el despacho del director nocturno de la estación Martín Dué (hay un letrero indicativo en la puerta al respecto), está todo pulcramente ordenado. Cualquiera que investigue un poco en su ordenador de sobremesa (que Martín dejo encendido cuando salió por última vez del despacho a ver que pasaba) podrá encontrar una agenda repleta de citas en la que figura Esther Gitec (periodista que se menciona más adelante) con una entrevista para hoy. Chequeo Nivel de Dificultad Complejo -1.

D20: [Buscar CD 13].

Si los Personajes invierten más tiempo revisando la agenda, a parte de anotaciones acerca de incidentes varios con los MAGLEVs, problemas típicos con el personal, etc., encontrarán una referencia acerca de la absoluta incompatibilidad entre los agentes de seguridad Gary Briks y Alexander Hurtaris, en la agenda se encuentra expresada la necesidad de solicitar el traslado de uno de ellos. Esta información podría hacer sospechar a los Personajes de Briks, ya que si tan mal se llevaban, ¿cómo puede querer arriesgar su vida en intentar ayudarle? Chequeo Nivel de Dificultad Muy Difícil -6.

D20: [Buscar CD 18].

Para obtener toda esta información (localizar la agenda dentro del ordenador y dentro de ella los datos relevantes), los Personajes deberán superar un Chequeo de Buscar / Ocultar de Nivel de Dificultad 2 (Difícil -3).

6.- Despacho.

Está cerrado y en la actualidad no se le daba ningún uso. Forzar la cerradura es una acción de Dificultad Normal.

7.- Oficina.

Esta oficina parece estar destinada al etiquetado y control de paquetería de todo tipo, hay varias básculas de uso industrial y estantería con multitud de paquetes. La mayor parte de ellos contienen componentes electrónicos de escaso valor comercial.

8.- Oficina.

Esta oficina tiene ventanas al Andén 1, dispone de dos puestos de trabajo para facturar y controlar la mercancía que pasa por la estación de tránsito Bodel.

En su interior, escondida desde que empezó todo el jaleo se encuentra Esther Gitec, una periodista que venía a la estación a realizar un aburrido reportaje acerca de trabajos nocturnos. Cuando empezó todo el jaleo se escondió y grabó con su equipo fragmentos de lo sucedido, lamentablemente no llegó a ver Gary Briks realizar ningún acto sospechoso.

Rubia, ojos verdes, bien formada, 1,65 m, viste el típico mono gris de trabajo, lleva un equipo de grabación completo en una pequeña bolsa que lleva al hombro, también lleva un pequeño equipo de grabación de bolsillo y un comunicador que ha intentado utilizar sin éxito (el Gabinete de Seguridad ha cortado todas las comunicaciones que intentan salir de la estación, la red estándar simplemente no funciona, ni siquiera da señal). Si los Personajes la localizan, les dará la bolsa con su equipo de grabación estándar, pero intentará ocultar su pequeño equipo de grabación de bolsillo (un registro normal puede encontrarlo, pero ella intentará resistirse verbalmente todo lo posible, Chequeo de Buscar/Ocultar con reglas de Habilidad contra Habilidad).

FOR: 4, CON: 5, DES: 5, RAP: 6, INT: 7, SAB: 6, ATR: 8, CAR: 6, PER: 6, VOL: 4, R: 12, FM: 11.

Idioma hablado y Escrito: español 17/12.
Idioma hablado y escrito: inglés 11/7.
Idioma hablado y escrito: francés 7/7.
Cultura general 14.
Buscar / Ocultar 16.
Informática 10.
Indagación 12.
Psicología 12.
Esquivar 7.
D20:

Periodista (Lista 3/Dedicada 3): *VD 6; terrano de tamaño Mediano; DG 3d6 más 3d6; pg 21; Mas 10; Inic +1; Vel 30'; Defensa 14, toque 14, desprevenido 13 (+1 Des, +3 clase); AB +3; Prs +2; Atq +2 c/c (1d3-1 no letal, impacto sin arma); Atq comp +2 c/c (1d3-1 no letal, impacto sin arma), o +4 a distancia; EC 5' por 5'; Alcance 5'; TS Fort +3, Ref +3, Vol +6; PA 1; EM 3; Fue 8, Des 13, Con 10, Int 15, Sab 15, Car 12.*

Ocupación: *periodista (dote adicional: Reputación (periodistas).*

Talento de héroe Rápido: *esquiva asombrosa 1, evasión.*

Talento de héroe Listo: *lingüista, truco.*

Habilidades: *Artesanía (electrónica) +5, Artesanía (redactar) +10, Averiguar intenciones +9, Buscar +11, Curar heridas +4, Informática +7, Oficio +6, Leer/escribir inglés, Leer/escribir francés, Leer/escribir español, Hablar inglés, Hablar francés, Hablar español, Reunir información +10, Saber (actualidad) +8, Saber (administración) +6, Saber (burocracia) +6, Saber (derecho) +5, Saber (Redención) +7.*

Dotes: *Competencia con armas de fuego personales, Competencia con armas sencillas, Diligente, Esquiva, Estabilidad mental mejorada, Objetivo elusivo, Reputación (periodistas).*

9.- Almacén piezas de repuesto.

Con estanterías cubriendo todas sus paredes aquí se encuentran perfectamente organizadas diferentes piezas de repuesto de pequeño tamaño para MAGLEVs y maquinaria de la estación.

10.- Sala de control estación.

Aquí se encuentra el corazón de la estación, desde aquí se controlan los diferentes MAGLEVs en tránsito desde y hacia la ET-Bodel así como las diferentes cámaras que cubren las entradas y salidas de la estación, lamentablemente está todo apagado debido al corte provocado por los terroristas.

11.- Almacén mercancías nº 1.

Almacén de productos en tránsito, actualmente se encuentra vacío.

12.- Almacén mercancías nº 2.

Almacén de productos en tránsito, está repleto de contenedores con baterías y generadores eléctricos.

13.- Andén 1.

En el Andén 1 se encuentran varios contenedores dispersos en toda su longitud, también hay sobre el suelo tres cadáveres.

Todos los contenedores tienen en su interior barras de acero para la construcción de dos metros de largo, carecen de interés para el juego excepto como cobertura, cada contenedor mide 2 x 1,5 x 1,5 m.

Dos de los cuerpos tendidos en el andén están equipados con chalecos antibalas, subfusiles, abundante munición, comunicadores y dos granadas de

fragmentación. No llevan ningún símbolo distintivo, van todo vestidos de negro, pasamontañas incluido, llevan también gafas de visión infrarroja. Uno de ellos es de marcado origen oriental, mientras que del otro no se aprecia una ascendencia significativa.

El otro cuerpo corresponde Martín Dué, subdirector de la estación, encargado nocturno, fue tiroteado por los terroristas. Lleva su nombre en una placa identificativa en el pecho. Es un hombre corpulento, con una barba muy poblada, va vestido con un mono de trabajo azul marino. En su bolsillo pueden encontrarse varias tarjetas de apertura de puertas, abren todas las puertas de la estación y todas ellas tienen su correspondiente código apuntado en ellas.

14.- Anden 2.

Cerca del puente de tránsito se encuentra un pequeño vehículo de carga, está apagado y vacío, por lo demás no hay nada más de interés en la superficie del Andén 1.

En ambos extremos del Andén se encuentran escaleras que bajan por debajo de la vía para comunicar con el Andén 1. En el túnel más cercano al puente de tránsito hay un terrorista con el arma dispuesta para abrir fuego en cuanto aparezca algún Personaje. Este terrorista no sabe muy bien qué hacer, está desorientado y si oye disparos en el exterior saldrá para intentar ayudar a sus compañeros. Si en un momento dado se encuentra solo y acorralado se rendirá, lo que ocasionará un problema a los Personajes: ¿qué hacer con él?

15.- Impulsor I.

Ésta es la máquina que impulsa el MAGLEV, la máquina se paró con normalidad en la estación y las diferentes consolas e indicadores del vehículo no indican nada anormal.

16.- Vagón 1 MAGLEV MR-0745.

Este vagón está destinado y acondicionado al transporte de viajeros, tiene dos hileras de asientos y un pasillo central, en los extremos del vagón dispone de un aseo a cada lado y espacio para situar equipaje.

Desde el exterior no se observa nada raro en el interior excepto que el vagón presenta múltiples impactos de bala y que tiene varias ventanas rotas.

En el vagón 1 se encuentran emboscados dos terroristas, esperarán a que los Personajes intenten alcanzar la Salida nº 1 de la estación o el Almacén nº 3 para abrir fuego contra ellos, en cuanto uno caiga el otro intentará retirarse por el túnel del MAGLEV (saltando al lado contrario de la vía donde estén los Personajes), si no puede huir se rendirá.

17.- Vagón 2 MAGLEV MR-0745.

Vagón de carga vacío. Es en este vagón donde viajaban los contenedores del Molly III, en la consola del portón todavía permanece acoplado el aparato electrónico que los terroristas utilizaron para abrirlo (puede utilizarse para abrir otras puertas e incluso mover el pequeño vehículo de carga aparcado en el andén, su uso requiere un Chequeo de Dificultad 0 (Normal, +0). Dentro hay un terrorista muerto con el cráneo destrozado y un mecánico de la estación también muerto, con una palanca en la mano, acribillado a disparos (intentó golpear a un terrorista creyendo que estaban solos, desgraciadamente no era así).

D20: [Inutilizar mecanismo CD 20].

18.- Vagón 3 MAGLEV MR-0745.

Vagón de carga vacío. Los portones laterales por los que se accede al vagón están cerrados, cada portón tiene una pequeña consola que permite su apertura si se sabe el código correcto. Pedro Campo, el maquinista del MAGLEV conoce el código. El vagón se encuentra vacío.

19.- Impulsor II.

Impulsor igual que el número I. Hay un operario muerto en su interior, fue tiroteado cuando intentaba volver a accionar el MAGLEV, no aporta información de interés al desarrollo de la partida.

20.- Salida estación nº 1.

La Salida estación nº 1 lo hacía a través de un puente que cruzaba un gigantesco tubo de ventilación (cualquiera que se coloque encima del tubo de ventilación notará una ligera y constante brisa ascendente). El puente fue parcialmente destruido por los terroristas, han dejado un gigantesco agujero de tres metros entre lado y lado del puente (Nivel de Dificultad 0 para pasar de un salto con un Chequeo de Destreza). Hay vigas que cruzan todo el túnel, aptas para que los Personajes puedan tender cuerdas de la forma que deseen y de esa forma superar el obstáculo. Esta Salida es realmente la única que tienen los Personajes para evacuar a los rehenes. En función de cómo planteen los Personajes la disposición de cuerdas para cruzar, el Nivel de Dificultad será uno u otro (si lo diseñan bien, con cuerdas de seguridad, PJs en un lado y otro para ayudar a pasar a los rehenes, etc., Nivel de Dificultad -1 (Sencillo), un Chequeo por cada rehén.

D20: [Saltar CD 20].

El túnel se extiende luego hacia unos ascensores y una escalera en caracol que sube a niveles superiores, los ascensores han sido destruidos por los terroristas, con lo que a los rehenes les quedan veinte minutos (los Personajes conocen este dato) subiendo escaleras para llegar al punto de bloqueo que ha establecido el Gabinete de Seguridad y donde serán atendidos por los equipos de emergencia, es un recorrido que seguramente tendrán que realizar

solos dado que los Personajes tendrán todavía pendiente el averiguar que ha ocurrido en el Almacén nº 3 (compañeros, terroristas, etc.).

21.- Salida estación nº 2.

Los terroristas bloquearon completamente este acceso. Tras un túnel de 100 metros se encuentran ascensores y escaleras, se aprecian completamente cegados por una explosión, también obra de los terroristas.

22.- Túnel del MAGLEV.

La estación más cercana se encuentra a tres kilómetros, sin embargo, a tan solo quinientos metros, los terroristas tienen localizado un pequeño túnel de mantenimiento por el que poder escapar. El Gabinete de Seguridad tiene acordonadas ambas salidas y está trabajando en su aislamiento. Las vías a ambos lados del túnel, a unos cien metros de la estación, han sido saboteadas de forma que ningún MAGLEV podrá circular hasta que no hayan sido convenientemente reparadas.

Los Personajes podrían decidir evacuar a los rehenes andando por los túneles de MAGLEV, es posible, pero existe el problema del tiempo, dependiendo cuanto tiempo quede para la explosión, podrán o no conseguirlo.

23.- Almacén de mercancías nº 4.

El almacén es un gran laberinto lleno de cajas de todos los tamaños, contenedores de transporte pesado, pequeños bultos, paquetería diversa en general, etc.

Es aquí donde los terroristas llevaron la carga. Es el almacén principal de la estación, cerca de mil metros cuadrados repletos de cajas y mercancías. Aquí es donde se refugiaron los terroristas, no huyendo, no de forma desorganizada como pensaba el Gabinete de Seguridad. Los miembros de la Hermandad de Horus sabían que tenían que hacer explosionar la carga para evitar que los gilgamesh salieran del recinto y ordenaron un rápido repliegue para ganar tiempo. Por motivos de estructura y diseño casuales, este almacén está blindado a comunicaciones con el exterior, una vez traspasadas las puertas hay algo en los materiales de construcción o en la roca del propio asteroide que bloquea las trasmisiones (alguno de los rehenes podría informar a los PJs, el Gabinete de Seguridad también está al corriente), esto era algo conocido tanto por los diferentes trabajadores de la ET-Bodel, como los terroristas, a los que les vino de perlas las especiales características de este almacén para llevar a cabo su operación. Las comunicaciones de este almacén con el resto de la estación se hacía a través de comunicadores especiales con repetidores propios y cableado independiente.

Las puertas se pueden abrir desde la parte exterior, pero no desde el interior dado que el mecanismo fue destruido por los terroristas, una vez los Personajes entren, las puertas permanecerán abiertas durante unos treinta segundos antes de volverse a cerrar. Es posible reparar la apertura de las puertas, pero cada cerradura electrónica lleva unos cinco minutos y es un Chequeo Nivel de Dificultad 4 (Extremadamente Difícil, -10).

D20: [Reparar CD 26].

Tirado en el suelo en este pasillo se encuentra el cadáver de un GIE con varios impactos de bala en la cabeza de un arma de gran calibre que atravesaron su casco de protección.

Mientras los Personajes avancen por el almacén deberían ver o tener un pequeño roce con los gilgamesh, una aparición rápida que desaparezca entre las sombras, lo justo para intranquilizar un poco a los Personajes hasta que se encuentren con Farian Doneval y Yohn Duva (ver más adelante).

a.- Trinchera.

Aquí permanecen atrincherados Farian Doneval, el teniente GIE Yohn Duva y el cabo GIE Ernest Qurmof (este último está herido), Farian Doneval es el último terrorista superviviente, Yohn Duva y Ernest Qurmof los últimos GIEs supervivientes. Cuando empiecen a oír a los Personajes (bien por sus voces, bien por que se entable algún tiroteo) gritaran a los Personajes su posición, les dirán que corran y que cuidado con las "sombras", que disparen a todo lo que se mueva mientras llegan "aquí". Mientras intentan llegar a la improvisada trinchera montada por Duva, Doneval y Qurmof, estos les darán fuego de cobertura.

Si los Personajes acaban llegando a la posición de Farian Doneval, Yohn Duva y Ernest Qurmof, estos les contarán toda la historia. Yohn Duva es el superior directo de los Personajes y si estos apuntan o intentan desarmar a Farian les dirá que primero escuchen su historia, Farian no hará ningún gesto amenazante. Mientras cuenta su historia Farian no permitirá que se le interrumpa, acallará cualquier pregunta con un: "luego, paciencia, esperen".

Doneval y Duva están en perfecto estado, pero Qurmof ha recibido varios impactos de bala en una de las piernas.

Farian (entre susurros y echando continuamente ojeadas tras las barricadas):

"Caballeros, mi nombre es Farian, y aunque les suene un poco raro debo pedirles disculpas por el jaleo organizado. Todo tiene su significado, y no el que Uds. creen. Pertenezco a una organización cuyo objetivo es precisamente evitar lo que hoy está a punto de ocurrir. Esas criaturas que Uds. han visto ahí llevaban en esas vasijas más de tres mil años, desactivadas, si, lo se, es difícil de creer, la rotura accidental de una de las vasijas, de alguna forma que desconozco las puso en funcionamiento, nuestro objetivo era poner el explosivo desde el principio precisamente para destruirlas mientras todavía estaban desactivadas. Son criaturas terriblemente peligrosas, son como una plaga, se autoreproducen y no pararán hasta ser los únicos seres vivos que tengan a su alcance (si es que se les puede denominar seres vivos). El explosivo, como ya les he dicho está precisamente dispuesto para acabar con ellas, diseñado para acabar con ellas, siempre y cuando claro, las mantengamos dentro de su alcance, o lo que es lo mismo encerradas en este almacén. Se lo aseguro caballeros, si las dejamos salir de este almacén la ciudad entera está perdida."

Ahora intervendrá Yohn Duva:

"El plan es el siguiente: según Farian estas criaturas están todavía adaptándose, por eso creemos, que tras el momento inicial, no se han organizado para atacarnos todas a la vez. Por ahora solo nos atacan de una en una y a modo de tanteo, no han establecido todavía una comunicación efectiva entre ellas, han identificado momentáneamente este lugar como su "hogar" al haberse activado aquí, por lo tanto su primer objetivo será dejarlo limpio de amenazas, o sea nosotros. Yo me quedaré con Farian asegurando la explosión y Uds. evacuaran al cabo Qurmof e informaran al Mando Central de lo que ha ocurrido."

Qurmof no querrá que le muevan, dirá que quiere quedarse hasta el final, pero el teniente le acabará convenciendo, es una orden directa, Duva lo planteará como tal y no permitirá que los Personajes se queden.

Farian tiene un aparato que controla los explosivos, si los Personajes los han desactivado, el lo sabrá, si se quiere reactivar la cuenta atrás tendrán que volver para activarla. Puede hacer detonar inmediatamente el explosivo si lo desea (mediante un dispositivo auxiliar independiente), evidentemente esto no se lo comunicará a los Personajes, pero si ve que los Personajes intentan llevarse algún gilgamesh, desactivar los explosivos, etc., les amenazará con hacerlos explosionar de inmediato si no llevan a cabo el plan ya mencionado.

Posibles preguntas de los Personajes:

–¿Han conseguido destruir algún gilgamesh?

Duva les dirá que creen que sí, pero que hasta ahora siempre otra criatura viene a llevarse los restos de la que ha caído.

–¿Por qué no han hecho estallar el explosivo o han intentado huir?

Estábamos precisamente deliberando qué hacer, por un lado queríamos aguantar lo máximo posible para darles tiempo a Uds. a evacuar a los rehenes

y por otro para dar al resto de mi equipo tiempo para bien rendirse bien huir. Aunque Uds. no me crean entre nuestros objetivos está el causar el mínimo posible de bajas.

—¿Por qué no dejan el explosivo y nos vamos todos?

Mientras detecten movimiento y vida los gilgamesh permanecerán aquí, somos el cebo.

—¿Cómo sabe Ud. tanto de esas criaturas?

Farian contestará que simplemente lo sabe y punto.

b.- Cadáveres, restos de vasija.

Aquí se encuentran los restos de una enorme vasija de barro y cobre, su exterior está todo decorado con caracteres egipcios, en su interior y desparramada por el suelo hay una sustancia viscosa, verdosa y sin olor, al tacto produce una sensación de frío intenso, casi quemando, pero nada más.

El cadáver de Alexander Hurtaris se encuentra aquí, tiene una herida de bala de pequeño calibre en la parte posterior de la cabeza. Bricks lo asesinó aquí cuando los terroristas estaban empezando a trasladar las vasijas, luego fue trasladado con el resto de los prisioneros.

c.- Cadáveres.

Los cadáveres destrozados de dos GIEs y un terrorista, por su posición no parecían estar combatiendo entre ellos sino más bien formando un círculo espalda contra espalda. Los cuerpos tienen numerosos cortes causados por algún tipo de arma blanca, como punzones, que son los que sin duda les han ocasionado la muerte.

d.- Cadáveres.

Igual que "c" pero tres GIEs y un terrorista.

e.- Explosivo y vasijas.

Aquí están situadas otras dos vasijas que contienen más gilgamesh, cada una de ellas seis gilgamesh, de romperse y los gilgamesh quedar expuestos, estos se activarían al cabo de unos dos minutos. Una vez fuera de las vasijas, los otros gilgamesh, ya activados de la primera vasija, detectarían a sus compañeros y vendrían inmediatamente a esta posición todos a la vez, atacando nada más tener localizados a PNJs y PJs por igual.

El explosivo consiste en una maleta de mediano tamaño 50x30x40cm que al abrir muestra los mecanismos de la bomba. Desactivarla es una acción que requiere un Chequeo Nivel de Dificultad Muy Difícil (-6), un Fracaso Crítico implicaría automáticamente la explosión de la misma, cualquier otro tipo de Fracaso hará que la cuenta atrás del explosivo quede fijada en diez minutos (falte más o menos tiempo la cuenta atrás quedará fijada en diez minutos).

D20: [Demoliciones CD 25].

En caso de explotar, la fuerza de la explosión se sentirá en un radio de dos kilómetros. Los muros de la estación y principalmente los del almacén de mercancías nº4 sufrirán grandes daños y serán en su mayor parte destruidos. Ellos contendrán gran parte de la explosión, pero la honda expansiva que generará en pasillos y túneles aledaños será suficiente para matar cualquier ser vivo, incluidos los gilgamesh, el compuesto químico que propaga la explosión ataca tejidos orgánicos y compuestos plásticos, destruyendo el "cerebro" y los principales componentes de los gilgamesh.

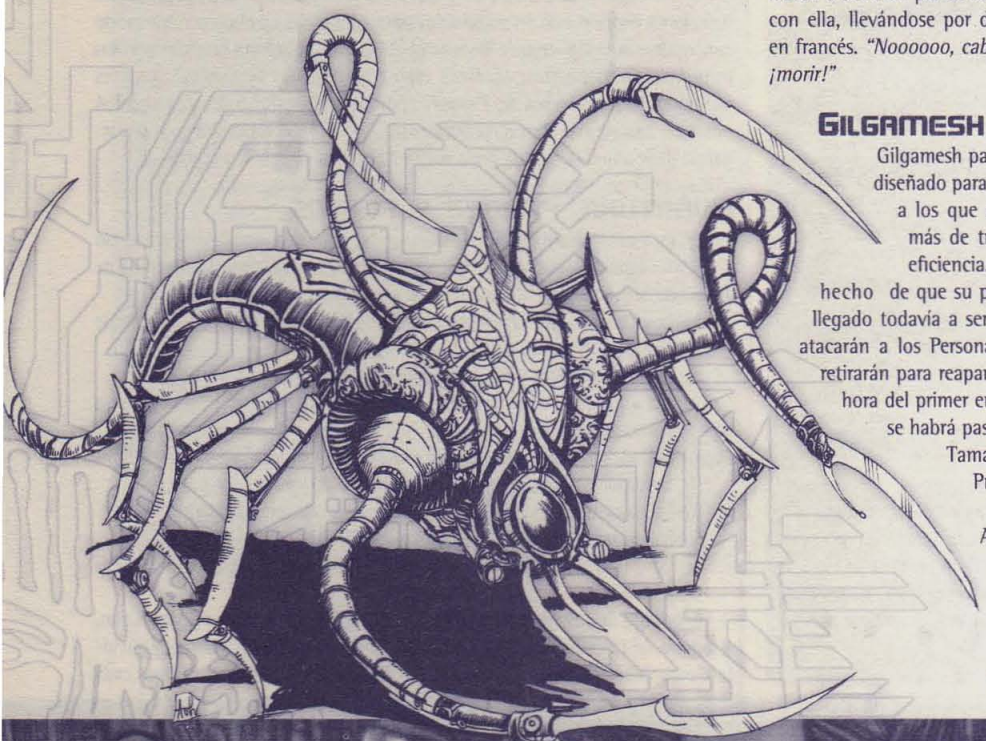
f.- Herido.

Apoyado contra un contenedor, con el arma en la mano y todo alrededor lleno de casquillos disparados, empapado en su propia sangre, se encuentra el agente GIE Chazz Ponak, está muy mal herido e inconsciente, su situación parece estable, uno de los GIEs muerto le hizo una cura de emergencia antes de caer, tiene varios torniquetes aplicados, le han administrado calmantes y no hay manera de que recupere la conciencia ni de que pueda valerse por si mismo (tiene acumulados 30 Niveles de Herida).

D20: Se encuentra estabilizado con -1 punto de golpe.

g.- Terrorista.

Este terrorista, debido al encuentro con los gilgamesh y la visión de sus compañeros despedazados por los mismos, ha perdido la cordura. Disparará a todo lo que se mueva, incluido los Personajes. No se dejará capturar, si le hieren o tiene un par de segundos de reacción sacará una granada y explotará con ella, llevándose por delante a quien pueda. Gritará frases incoherentes en francés. *"Noooooo, cabrones, ¡hijos de Satanás no me atraparéis!, ¡morir!, ¡morir!"*



GILGAMESH

Gilgamesh pastor (6). Denominado así por estar específicamente diseñado para guiar y controlar otros gilgamesh. Estos ejemplares a los que se enfrentan ahora los Personajes llevan inactivos más de tres mil años y pese a todo funcionan con mortal eficiencia. La única ventaja con la que cuentan los PJs es el hecho de que su proceso de adaptación y toma de conciencia no ha llegado todavía a ser pleno, con lo que andan un poco desorientados, atacarán a los Personajes a la menor ocasión, pero si reciben daño se retirarán para reaparecer poco después y volver a atacar. Pasada media hora del primer encuentro con los Personajes, esta desorientación ya se habrá pasado y atacarán hasta el final.

Tamaño: Mediano.

Protección: 6.

FOR: 7, CON: 9, DES: 9, RAP: 9, INT: 3, ADA: 3, ATR: 1, AGR: 7, PER: 6, VOL: 3, R: 9, FM: 18.

Arma natural látigo 18 (x4). Alcance tres metros, Reacción 5, Penetración 6. El Daño tiene un penalizador a la Fortaleza de -4, a efectos del daño que provoca, la criatura tiene FOR 3. Cada ataque con éxito suelta una descarga eléctrica que

funciona como otro ataque independiente Penetración 2, Daño 1, (hay que realizar un nuevo Chequeo de Arma natural 18).

Trasfondos: Ambidiestro, Infatigable, Resistencia al dolor, Carrera.

Si el gilgamesh es de alguna manera retenido o inmovilizado sin posibilidad de escape explotará como una granada de Daño 8, Penetración 7, con un alcance de radio cinco metros.

D20:

Gilgamesh pastor: VD 7; constructo de tamaño Mediano; DG 6d10+12; pg 46; Mas –; Inic +7 (+3 Des, +4 Iniciativa mejorada); Vel 40'; Defensa 19, toque 13, desprevenido 16 (+3 Destreza, +6 armadura natural); AB +4; Prs +7; Atq +9 cuerpo a cuerpo (2d6+3, látigo); Atq comp +9 cuerpo a cuerpo (2d6+3, látigo); EC 5' por 5'; Alcance 15'; CE agarrón mejorado, constructo, visión en la oscuridad 60'; PA 2; TS Fort +2, Ref +5, Vol +2; Fue 16, Des 17, Con –, Int 10, Sab 10, Car 14.

Habilidades: Artesanía (mecánica) +6, Artesanía (robótica) +6, Avistar +5, Buscar +6, Escuchar +5, Hablar gilgamesh, Inutilizar mecanismo +6, Reparar +5, Saltar +10, Trepar +9.

Dotes: Ataque poderoso, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (látigo), Soltura con una habilidad (Artesanía [mecánica]), Soltura con una habilidad (Saltar).

Avance: según clase de personaje.

24.- Vías.

Tirados en las vías, cerca del impulsor del MAGLEV se encuentran los cadáveres tiroteados de dos empleados de la estación que quisieron escapar por aquí. Las vías a ambos lados de la estación se encuentran cortadas por una explosión. Hay que adentrarse unos cien metros en el túnel para poder verlo.

25.- Puente.

Puente extensible que corta la vía para comunicar ambos andenes, aguanta varias toneladas de peso y está diseñado para el paso de los pequeños vehículos que ayudan a descargar los diferentes MAGLEVs.

Estación de tránsito Bodel

Nº	Descripción	Visión cámara	Nº	Descripción	Visión cámara
1	Servicios	Leer texto.	16	Vagón 1	Sin visión del interior.
2	Duchas	Leer texto.	17	Vagón 2	Sin visión del interior.
3	Almacén	Leer texto.	18	Vagón 3	Sin visión del interior.
4	Vestuarios	Leer texto.	19	Vagón 4	Sin visión del interior.
5	Despacho	No hay visión.	20	Salida nº 1	No hay visión.
6	Despacho	Leer texto.	21	Salida nº 2	No hay visión.
7	Oficina	No hay visión.	22	Túnel	No hay visión.
8	Oficina	No hay visión.	23	Almacén	No hay visión.
9	Almacén	Leer texto.	24	Vías	Leer texto.
10	Control	No hay visión.	25	Puente	Leer texto.
11	Almacén	Leer texto.	26	Vestuario	Leer texto.
12	Almacén	Leer texto.	27	Duchas	Leer texto.
13	Andén 1	Leer texto.	28	Aseos	Leer texto.
14	Andén 2	Leer texto.	29	Almacén	Leer texto.
15	Impulsor	No hay visión del interior.			

Si los Personajes consultan sus visores podrán ver la visión de las cámaras de esas estancias en función de lo que aquí se presenta. El Director de Juego deberá hacer la lectura del texto correspondiente teniendo en cuenta que son cámaras situadas en el techo de cada estancia y que todo está iluminado por las luces de emergencia, o lo que es lo mismo que no hay casi luz.

26.- Vestuario de Señoras.

Vestuario para señoras vacío.

27.- Duchas de Señoras.

Duchas normales, sin nada de interés relevante.

28.- Aseos de Señoras.

Aseos típicos.

29.- Almacén.

Almacén vacío.

Última escena: vuelta a casa

Si los Personajes consiguen salir no habrá grandes recibimientos, un furgón policial les estará esperando para bien llevarles al hospital si hay algún herido, bien para llevarles a la central a presentar un primer informe superficial. En el caso que no hayan detectado la cámara de Esther, harán el viaje de vuelta oyendo en todos los noticiarios de Redención todo lo ocurrido contado con pelos y señales (en el exterior a Esther le será sumamente fácil transmitir los datos de su cámara a la red general). Si lo evitaron y confiscaron la cámara los noticiarios dirán que la explosión accidental de un MAGLEV causó quince muertos...

La información que hayan obtenido de Farian será despreciada por sus superiores, aparentemente no le darán credibilidad, si los Personajes presionan en busca de respuestas, se les dará la explicación de un nuevo robot experimental, se les dirá que han sido víctimas de un engaño, cualquier cosa, pero apartándoles de la verdad. Es en este momento, con los Personajes sabiendo lo que han visto y oído pero enfrentados a la incredulidad o secretismo de sus superiores, cuando estarán preparados para adentrarse en el oscuro trasfondo que conforma el universo de Redención JdR. Los Jugadores tendrán muchas preguntas sin respuestas; ¿quiénes eran realmente los terroristas?, ¿qué es realmente la Hermandad de Horus?, ¿por qué se oculta todo a la opinión pública?, ¿habrá más criaturas como estas?, será el Director de Juego el encargando de ir dándole poco a poco respuestas en subsiguientes aventuras.

Aventura, fluidez y reglas

En esta primera aventura es clave que los jugadores comiencen teniendo claro varios puntos básicos de las reglas, es responsabilidad del Director de Juego conseguirlo, deberán conocer los siguientes puntos:

1.- Los Chequeos se superan lanzando 1d20 y obteniendo igual o menor puntuación que el Nivel Objetivo necesario.
2.- El funcionamiento del sistema de Iniciativa.
3.- Un arma penetra si tiene un Nivel de Penetración igual o superior a la Protección.
4.- El Daño que causamos con un arma es igual al Nivel de Éxito multiplicado por el Daño del arma menos la Protección.
5.- Importante tener claro como funcionan los Niveles de Herida.
6.- Saber dar uso a los Puntos de Voluntad.
7.- Los diferentes tipos de Chequeos, principalmente Acciones Preparadas y Múltiples.

A lo largo del Juego deberá primar la fluidez sobre la rigidez de las reglas, a la hora de calcular Modificadores de Acción y Reacción, Niveles de Dificultad, etc., deberá estimarse de forma rápida, sin necesidad de confirmar cada

bono o penalizador que demos, si debería ser un +3 o un +4 (en caso de duda razonable no se debería actuar nunca en contra del Personaje Jugador).

Experiencia

Para calcular qué experiencia que obtienen los Personajes en esta sesión de juego habrá que responder a las siguientes preguntas:

¿Consiguieron evacuar a todos los rehenes?

¿Desactivaron la bomba?

¿Consiguieron acabar con los gilgamesh?

¿Consiguieron capturar algún terrorista con vida?, para el GS es importante aclarar lo sucedido, y si todos los terroristas han muerto...

¿Se comportaron los Personajes como auténticos agentes de la ley, o como mercenarios sin principios?

¿La periodista consiguió salir sin que los Personajes detectasen la cámara?

En función de cómo se respondan a estas preguntas, tanto a lo que el grupo de Personajes se refiere, cómo a cada Personaje de forma individual, se deberá asignar una experiencia u otra. Normalmente se indica, que un Personaje deberá recibir entre 10 y 100 Puntos de Experiencia por cada Aventura. Sin embargo no es lo mismo una aventura que dure tres sesiones de juego a que esté planteada para dos horas de juego. Se recomienda que en esta aventura, el Director de Juego, asigne entre 10 y 30 Puntos de Experiencia.

Textos de ayuda

Introducción a la aventura

A primera hora de la madrugada un comando terrorista ha asaltado un convoy de mercancías que se dirigía desde el espaciopuerto Tuckson a un centro de distribución de mercancías del Sector 12. Entre otra mercancía de diverso origen, en ese convoy viajaban dos contenedores con importantes restos arqueológicos de origen egipcio recién traídos de la Tierra.

Los terroristas ejecutaron el asalto al MR-0745 con gran precisión, obligándole a detenerse en la estación de tránsito Bodel y eliminando la seguridad del convoy y de la estación con macabra eficiencia. Tomaron personal civil a modo de rehenes. Todos los sistemas de video-vigilancia de la estación fueron desactivados los segundos previos al ataque.

Por algún motivo desconocido, los terroristas se demoraron demasiado y el Gabinete de Seguridad tuvo tiempo para acordonar la estación.

Treinta minutos antes que los GIEs entraran en acción el Gabinete de Seguridad consiguió restablecer el funcionamiento de ciertas cámaras de vigilancia.

El ataque de los GIEs se dividió en dos partes, un grupo se centró en la liberación de los rehenes y otro acosó y atacó al grueso del grupo terrorista.

Una vez se vieron cercados, los terroristas establecieron comunicación con el Mando Central del Gabinete de Seguridad, querían negociar su salida a cambio de la vida de los rehenes.

La postura oficial del Gabinete de Seguridad es de no negociación con terroristas.

A las 04:07 los Grupos de Intervención Especial asaltaron la estación, la misión hasta este momento transcurre satisfactoriamente, los GIEs van cumpliendo sus objetivos y acorralando al comando terrorista. El hecho de tener varias cámaras de vigilancia funcionando sin que los terroristas lo sepan está facilitando el ataque en gran medida.

Los últimos supervivientes del comando terrorista se están replegando al almacén donde parece han trasladado los contenedores del MR-0745.

Los Personajes Jugadores comienzan la aventura en los baños de caballeros protegiendo a los rehenes supervivientes, se escuchan disparos y gritos provenientes del otro lado de la estación.

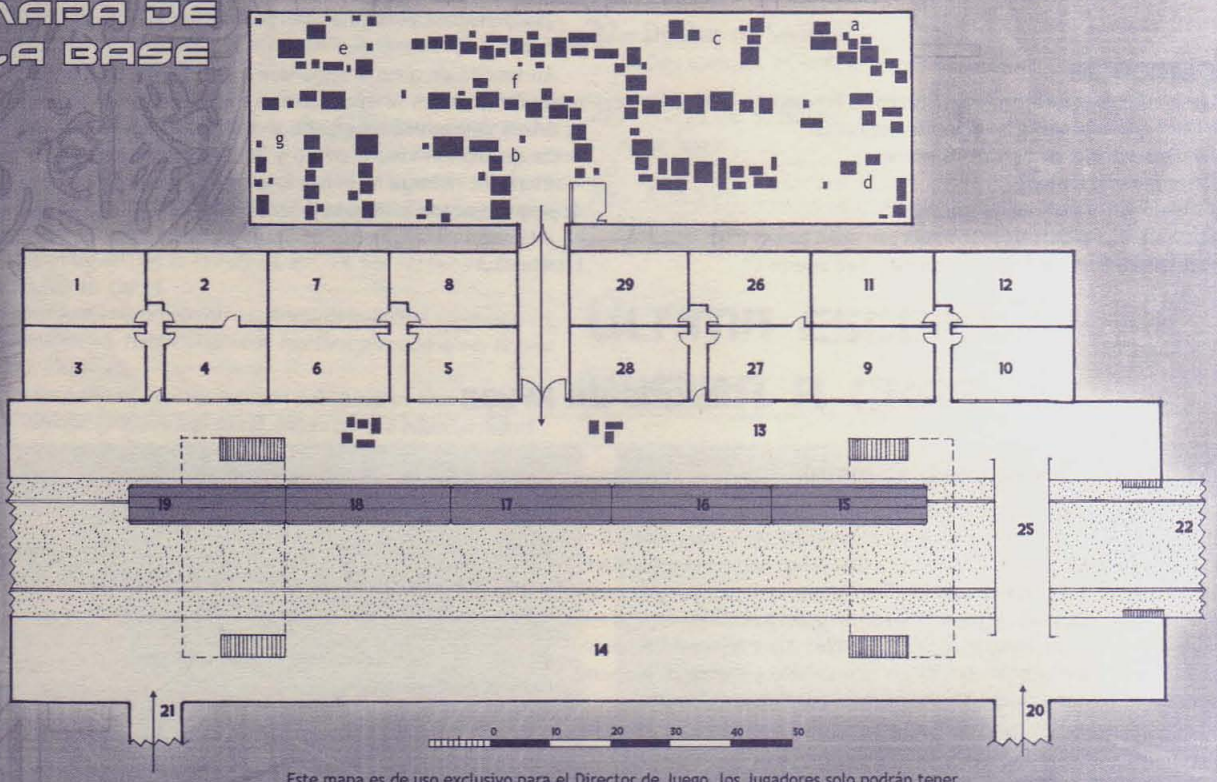
El resto de GIEs siguen arrinconando a los últimos supervivientes del comando terrorista. La operación parece que va a terminar en minutos.

Esta información debe ser fotocopiada y repartida entre los Jugadores para que la lean como introducción al juego.

4:13:00

Hora	Trascripción conversación radio
4:13:02	Rojo 2 a Jefe Rojo, los objetivos se están retirando ordenadamente, responden con fuego intenso, esto está muy lejos de haber acabado.
(Sonidos de disparos).	
4:13:17	Jefe Rojo a Rojo 2, sigan adelante.
(Sonidos de disparos).	
4:19:15	Rojo 4 a Jefe Rojo, estamos en la puerta, el almacén está repleto de contenedores y los objetivos se repliegan, no parecen hacer esfuerzos por detenernos aquí, parecen querer llegar a algún lado, no parecen actuar desorientados, espero instrucciones.
(Sonidos de disparos).	
4:20:12	Jefe Rojo a Rojo 4, adelante, repito adelante, tomen posiciones dentro del almacén, existe amenaza de bomba, hay que neutralizarlos de inmediato. Procedan.
(Sonidos de disparos).	
4:26:57	Rojo 2 a Jefe Rojo, Rojo 6 y Rojo 7 no contestan, repito, Rojo 6 y Rojo 7 no contestan, necesito confirmación.
	Jefe Rojo a Rojo 2, Rojo 6 y Rojo 7 no emiten, ¿qué está pasando Rojo 2?, conteste Rojo 2.
(Sonidos de disparos).	
4:35:07	¡Rojo 10 a Rojo 2, las compuertas del almacén se están cerrando!, ¡joder!, ¿qué cojones es...
...	Silencio.

MAPA DE LA BASE



Este mapa es de uso exclusivo para el Director de Juego, los Jugadores solo podrán tener acceso a él sin las referencias indicativas del interior del almacén principal

Si como Director de Juego lo consideras apropiado, puedes ampliar la aventura para introducir Capacidades Mentales Especiales en la partida. Ello requerirá un poco de trabajo extra antes de dar comienzo al juego, pero te permitirá probar todos los aspectos del Juego de Rol "Redención; un futuro a temer, un pasado a olvidar, un presente para luchar" en una sola sesión.

Lo ideal sería no introducir Individuos con Capacidades Mentales Especiales como Personajes Jugadores, sino introducirlos como Personajes No Jugadores que acompañen a los PJs. Podría ser un PNJ GIE que empiece desde el principio con los PJs, en el baño, con los rehenes, podría ser un rehén que manifieste un Talento en un momento de crisis con los terroristas emboscados, o incluso podría ser un terrorista postrado en el suelo herido, que ayuda a los Personajes contra los gilgamesh, para después morir dejando a los Personajes llenos de dudas.

Cualesquiera que sea la forma en la que introduzcas una o varias Capacidades Mentales Especiales, deberás hacerlo de forma que por un lado la manifestación del Talento tenga un protagonismo absoluto y a los Personajes les quede claro que algo sumamente extraño ha pasado, y por otro lado que la acción tras dicha manifestación sea frenética, de forma que los Jugadores no tengan tiempo de pensar ni investigar lo que ha ocurrido.

El Talento a manifestar de forma más sencilla, es aquel que implique el movimiento de algo. Pueden ser cajas que caen encima de un gilgamesh (haciendo ver a los PJs la cara de concentración y el gesto de manos, como atrayéndolas, que hace un terrorista moribundo), cajas que caen cubriendo a los Personajes de un ataque sorpresa, un GIE herido que hace que un arma caída a un par de metros se deslice rápidamente a su mano, para acto seguido disparar sobre alguna amenaza que sufran los Personajes Jugadores, etc.

Una vez ha ocurrido, no deberías dar explicaciones de lo que ha pasado (ni como Director de Juego ni como Personaje no Jugador), simplemente ha sucedido, como máximo repite la escena tal y como la contaste la primera vez, recuerda que estamos jugando en tiempo real... Si el PNJ que ha manifestado el Talento es interrogado seguramente no será consciente de lo que ha hecho, mirará con incredulidad a los Personajes Jugadores sin admitir que tal cosa sea posible.

REDENCIÓN

NOMBRE DEL JUGADOR

NOMBRE DEL PERSONAJE

PROFESIÓN Miembro de los Grupos de Intervención Especiales, Soldado de 1ª

LUGAR DE RESIDENCIA Ciudad espacial Redención

DESCRIPCIÓN FÍSICA

Edad 32 Altura 1.70 Peso

Sexo C. ojos azules C. pelo rubio

Especie Terrano

ATRIBUTOS

	Natural	Temporal
Fortaleza		6
Constitución		6
Destreza		6
Rapidez		6
Inteligencia		7
Sabiduría		7
Atractivo		5
Carisma		7
Percepción		5
Voluntad		6

PROTECCIÓN

Descripción

Armadura de combate con casco

Pro.	Loc.	
6	Cabeza	1-2
6	Tronco	3-12
6	Brazo I.	13-14
6	Brazo D.	15-16
6	Pierna I.	17-18
6	Pierna D.	19-20

BOCETO DEL PERSONAJE

MODIFICADORES

EM 15 FM 12

Reacción 11

Modificador Reacción 0

ESTABILIDAD MENTAL

NOTAS REACCIÓN

ESTADO FÍSICO

HERIDAS				TENSIÓN Y ATURDIMIENTO			
Nvl	Descr	Nvl Daño	Mod A	Nvl	Ten	At	Mod A
1	Leve	12	-1	1			-1
				2			
2	Moderada	24	-3	3			-2
				4			
3	Seria	36	-6	5			-3
				6			
4	Grave	48	-10	7			-4
				8			
5	Mortal	60	-15	9			-5
				10			

ESTADO FÍSICO

HABILIDADES

Descripción	1	2	3	4
Conocimiento del lugar	SAB	7	3	10
Cultura general	SAB	7	6	13
Idioma hablado (español)	SAB	7	7	14
Lectura y escritura (español)	SAB	7	5	12
Idioma hablado (inglés)	SAB	7	5	12
Lectura y escritura (inglés)	SAB	7	3	10
Supervivencia en base	I/P	6	1	7
Idioma hablado (francés)	SAB	7	2	9
Buscar / Ocultar	PER	5	5	10
Delincuencia	P/S	6	4	10
Psicología	SAB	7	7	14
Primeros auxilios	SAB	7	3	10

Descripción	1	2	3	4
Especialización (escolar)	DES	6	2	8
Arma de fuego C.L.	DES	6	5	11
Esquivar	DES	6	1	7
Observación	PER	5	2	7
Lucha	DES	6	3	9
Seguridad	INT	7	3	10

Descripción	1	2	3	4

La editorial autoriza a fotocopiar esta hoja para uso exclusivamente personal.

REDENCIÓN

ARMAMENTO

Descripción	Reacción 1	2	3	Alcance	Penetración	Daño	Munición Ráfaga	Nvl chequeo 1	2	3
Subfusil HK	4		4	3/70/140/210	6	6	30(3)	11	+1	12
Pistola GT	3		3	2/40/80/120	4	5	20	11		

TRASFONDOS

Descripción	Nivel	Notas
Terrano	1	
Riqueza	3	
Afiliación	2	
Sentido agudo vista	5	Tiene la vista un 30% mejor que la media. Se aplica en el cálculo de la distancia del arma

DATOS DEL PERSONAJE

Historia del Personaje

Trabajaba de enfermero en un pequeño hospital de Redención, decidió alistarse hace cinco años en busca de un poco de aventura, en principio para dos años, luego ya no pudo dejarlo.

Personalidad

Intenta actuar siempre profesionalmente, frío y tranquilo, aplicará detenidamente el sentido común ante cualquier situación.

Experiencia

EQUIPO

Descripción	Peso	Descripción	Peso
Botiquín de primeros auxilios	5	Armadura de combate	13
Parche coagulante	0.8	Esposas plásticas	0.8
Subfusil HK	3	Comunicador	–
Pistola GT	1.8	Equipo de escalada	–
Cuchillo	0.5	4 Cargadores subfusil HK	6.2
2 granadas sónicas	1.5	Enlace	1.5
2 cargadores de pistola	2.6	Ordenador portátil de muñeca	0.2
Gafas de visión nocturna	–	TOTAL PESO	37.9 kg

Créditos Solares

NOTAS

Equipo de escalada (arneses), gafas de visión nocturna, comunicador y enlace integrados en la armadura de combate. Modificador de acción por Carga Leve -1.

La editorial autoriza a fotocopiar esta hoja para uso exclusivamente personal.

REDENCIÓN

NOMBRE DEL JUGADOR

NOMBRE DEL PERSONAJE

PROFESIÓN Miembro de los Grupos de Intervención Especiales, Soldado de 1ª

LUGAR DE RESIDENCIA Ciudad espacial Redención

DESCRIPCIÓN FÍSICA

Edad 20 Altura 1.80 Peso

Sexo C. ojos marrón C. pelo castaño

Especie Terrano

ATRIBUTOS

	Natural	Temporal
Fortaleza	6	
Constitución	7	
Destreza	8	
Rapidez	7	
Inteligencia	6	
Sabiduría	5	
Atractivo	4	
Carisma	6	
Percepción	6	
Voluntad	7	

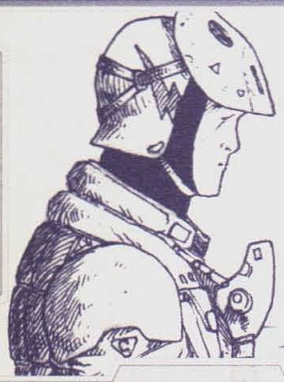
PROTECCIÓN

Descripción

Armadura de combate con casco

Pro.	Loc.	
6	Cabeza	1-2
6	Tronco	3-12
6	Brazo I.	13-14
6	Brazo D.	15-16
6	Pierna I.	17-18
6	Pierna D.	19-20

BOCETO DEL PERSONAJE



MODIFICADORES

EM 13 FM 15

Reacción 13

Modificador Reacción -1

ESTABILIDAD MENTAL

NOTAS REACCIÓN

ESTADO FÍSICO

HERIDAS

Nvl	Descr	Nvl Daño	Mod A
1	Leve	14	-1
2	Moderada	28	-3
3	Seria	42	-6
4	Grave	56	-10
5	Mortal	70	-15

TENSIÓN Y ATURDIMIENTO

Nvl	Ten	At	Mod A
1			-1
2			
3			-2
4			
5			-3
6			
7			-4
8			
9			-5
10			

ESTADO FÍSICO

HABILIDADES

Descripción	1	2	3	4
Conocimiento del lugar	SAB	5	3	8
Cultura general	SAB	5	2	7
Idioma hablado (español)	SAB	5	7	12
Lectura y escritura (español)	SAB	5	5	10
Idioma hablado (inglés)	SAB	5	5	10
Lectura y escritura (inglés)	SAB	5	3	8
Supervivencia en base	I/P	6	1	7
Buscar / Ocultar	PER	6	4	10
Delincuencia	P/S	5	1	6
Especialización (escalar)	DES	8	1	9
Arma blanca	D/R	7	1	8
Arma de fuego C.L.	DES	7	6	13

Descripción	1	2	3	4
Armamento pesado	DES	7	5	12
Esquivar	D/R	7	1	8
Demoliciones	INT	6	6	12
Conducción de maquinaria	DES	8	2	10
Artes marciales	D/R	7	3	10
Explosivos ligeros	DES	8	1	9
Tácticas	S/I	5	1	6

Descripción	1	2	3	4

La editorial autoriza a fotocopiar esta hoja para uso exclusivamente personal.

REDENCIÓN

ARMAMENTO

Descripción	Reacción 1	2	3	Alcance	Penetración	Daño	Munición Ráfaga	Nvl chequeo 1	2	3
Fusil de asalto GR	4			10/350/700/1050	7	8	40(3)	12		
Pistola	3			2/40/80/120	4	5	20	12		

TRASFONDOS

Descripción	Nivel	Notas
Terrano	1	
Riqueza	3	
Afiliación	2	
Resistencia al dolor	6	Sufre los efectos de la herida como si fuese de un nivel menor

DATOS DEL PERSONAJE

Historia del Personaje

Hijo de padre militar, hermanos militares, sólo tenía una salida profesional que considerase lógica. Quiere subir en el escalafón y en la actualidad prepara un examen a suboficial

Personalidad

Alegre, buen compañero, algo impetuoso, tiende a tomar decisiones propias si la autoridad al mando le da margen

Experiencia

EQUIPO

Descripción	Peso	Descripción	Peso
Fusil de asalto Dore	4.3	Gafas de visión nocturna	-
Pistola GT	1.8	Armadura de combate	13
Cuchillo	0.5	Esposas plásticas	0.8
2 granadas de fragmentación	1.5	Comunicador	-
2 granadas de luz	1.5	Equipo de escalada	-
Explosivo plástico con detonador (Fuerza 12, daño 10)	2	Enlace	1.5
6 cargadores del fusil de asalto	9.3	Ordenador portátil de muñeca	0.3
2 cargadores de pistola	2.6	TOTAL PESO	39.1 Kg

Créditos Solares

NOTAS

Equipo de escalada (arneses), gafas de visión nocturna, comunicador y enlace integrados en la armadura de combate. Modificador de acción por Carga Leve -1.

La editorial autoriza a fotocopiar esta hoja para uso exclusivamente personal.

REDENCIÓN

NOMBRE DEL JUGADOR

NOMBRE DEL PERSONAJE

PROFESIÓN Miembro de los Grupos de Intervención Especiales, Soldado de 1ª

LUGAR DE RESIDENCIA Ciudad espacial Redención

DESCRIPCIÓN FÍSICA

Edad 28 Altura 1.76 Peso

Sexo C. ojos castaño C. pelo negro

Especie Terrano

ATRIBUTOS

	Natural	Temporal
Fortaleza	6	
Constitución	7	
Destreza	8	
Rapidez	8	
Inteligencia	5	
Sabiduría	4	
Atractivo	6	
Carisma	5	
Percepción	6	
Voluntad	6	

PROTECCIÓN

Descripción

Armadura de combate con casco

Pro.	Loc.	
6	Cabeza	1-2
6	Tronco	3-12
6	Brazo I.	13-14
6	Brazo D.	15-16
6	Pierna I.	17-18
6	Pierna D.	19-20

BOCETO DEL PERSONAJE

MODIFICADORES

EM 14 FM 16

Reacción 14

Modificador Reacción -1

ESTABILIDAD MENTAL

NOTAS REACCIÓN

ESTADO FÍSICO

HERIDAS				TENSIÓN Y ATURDIMIENTO			
Nvl	Descr	Nvl Daño	Mod A	Nvl	Ten	At	Mod A
1	Leve	14	-1	1			-1
2	Moderada	28	-3	2			
3	Seria	42	-6	3			-2
4	Grave	56	-10	4			
5	Mortal	70	-15	5			-3
				6			
				7			-4
				8			
				9			-5
				10			

ESTADO FÍSICO

HABILIDADES

Descripción		1	2	3	4
Conocimiento del lugar	SAB	4	3	7	
Cultura general	SAB	4	6	10	
Idioma hablado (español)	SAB	4	7	11	
Lectura y escritura (español)	SAB	4	5	9	
Idioma hablado (inglés)	SAB	4	5	9	
Lectura y escritura (inglés)	SAB	4	3	7	
Supervivencia en base	I/P	5	1	6	
Especialización (escolar)	DES	8	5	13	
Arma blanca	D/R	8	5	13	
Lucha	DES	8	5	13	
Arma de fuego C.L.	DES	8	8	16	
Comunicaciones	INT	5	1	6	

Descripción		1	2	3	4
Esquivar	D/R	8	2	10	
Explosivos ligeros	DES	8	6	14	
Armamento pesado	DES	8	2	10	

Descripción	1	2	3	4

La editorial autoriza a fotocopiar esta hoja para uso exclusivamente personal.

REDENCIÓN

ARMAMENTO

Descripción	Reacción 1	2	3	Alcance	Penetración	Daño	Munición Ráfaga	Nvl chequeo 1	2	3
Fusil de precisión HK	6			10/180/360/5400	8	8	40(3)	16	+1	17
Pistola	3			2/40/80/120	4	5	20	16		

TRASFONDOS

Descripción	Nivel	Notas
Terrano	1	
Riqueza	3	
Afiliación	2	
Acostumbrado a lo horrible	6	No es necesario que realice Chequeos de Estabilidad Mental cuando ve cadáveres aunque sean auténticas escenas dantescas

DATOS DEL PERSONAJE

Historia del Personaje: Se alistó con 23 años obsesionado con los juegos multijugador vía red de terroristas contra terroristas. Siempre quiso ser un tirador de élite. Este trabajo es un nivel más del juego

Personalidad: Entusiasta, arriesgado, con gatillo fácil

Experiencia:

EQUIPO

Descripción	Peso	Descripción	Peso
Fusil de precisión HK	3.8	Esposas plásticas	0.8
Pistola GT	1.8	Comunicador	–
Cuchillo	0.5	Equipo de escalada	–
3 cargadores del fusil de precisión	3.15	Enlace	1.5
3 cargadores de la pistola	3.9	Ordenador portátil de muñeca	0.3
Gafas de visión nocturna	–		
2 granadas de humo	1.5		
Armadura de combate	13	TOTAL PESO	30.25

Créditos Solares:

NOTAS

Equipo de escalada (arneses), gafas de visión nocturna, comunicador y enlace integrados en la armadura de combate.

La editorial autoriza a fotocopiar esta hoja para uso exclusivamente personal.

REDENCIÓN

NOMBRE DEL JUGADOR

NOMBRE DEL PERSONAJE

PROFESIÓN Miembro de los Grupos de Intervención Especiales, Soldado de 1ª

LUGAR DE RESIDENCIA Ciudad espacial Redención

DESCRIPCIÓN FÍSICA

Edad 29 Altura 1.73 Peso

Sexo C. ojos verdes C. pelo castaño

Especie Terrano

ATRIBUTOS

	Natural	Temporal
Fortaleza	7	
Constitución	6	
Destreza	6	
Rapidez	6	
Inteligencia	7	
Sabiduría	8	
Atractivo	5	
Carisma	5	
Percepción	5	
Voluntad	6	

PROTECCIÓN

Descripción

Armadura de combate con casco

Pro.	Loc.	
6	Cabeza	1-2
6	Tronco	3-12
6	Brazo I.	13-14
6	Brazo D.	15-16
6	Pierna I.	17-18
6	Pierna D.	19-20

BOCETO DEL PERSONAJE

MODIFICADORES

EM 14 FM 12

Reacción 11

Modificador Reacción 0

ESTABILIDAD MENTAL

NOTAS REACCIÓN

ESTADO FÍSICO

HERIDAS

Nvl	Descr	Nvl Daño	Mod A
1	Leve	12	-1
2	Moderada	24	-3
3	Seria	36	-6
4	Grave	48	-10
5	Mortal	60	-15

TENSIÓN Y ATURDIMIENTO

Nvl	Ten	At	Mod A
1			-1
2			
3			-2
4			
5			-3
6			
7			-4
8			
9			-5
10			

ESTADO FÍSICO

HABILIDADES

Descripción	1	2	3	4
Conocimiento del lugar	SAB	8	3	11
Cultura general	SAB	8	6	14
Idioma hablado (español)	SAB	8	7	15
Lectura y escritura (español)	SAB	8	5	13
Idioma hablado (inglés)	SAB	8	5	13
Lectura y escritura (inglés)	SAB	8	3	11
Supervivencia en base	I/P	6	1	7
Buscar / Ocultar	PER	8	2	10
Especialización (escalar)	DES	6	2	8
Arma de fuego C.L.	DES	6	8	14
Electrónica	SAB	8	5	13
Informática	INT	7	5	12

Descripción	1	2	3	4
Comunicaciones	INT	7	3	10
Seguridad	INT	7	1	8
Tácticas	S/I	7	3	10
Mecánica	SAB	8	5	13
Lucha	DES	6	2	8
Explosivos ligeros	DES	6	1	7

Descripción	1	2	3	4

La editorial autoriza a fotocopiar esta hoja para uso exclusivamente personal.

REDENCIÓN

ARMAMENTO

Descripción	Reacción 1	2	3	Alcance	Penetración	Daño	Munición Ráfaga	Nvl chequeo 1	2	3
Subfusil HK	4			3/70/140/210	6	6	30(3)	II	+1	12
Pistola GT	3			2/40/80/120	4	5	20	II		

TRASFONDOS

Descripción	Nivel	Notas
Terrano	1	
Riqueza	3	
Afiliación	2	
Ambidiestro	6	1 nivel menos de dificultad en acciones múltiples

DATOS DEL PERSONAJE

Historia del Personaje

Entró en el Gabinete de Seguridad hace dos años como medio de ahorrar y coger experiencia y recomendaciones para poder entrar en la universidad.

Personalidad

Canto, amigo de sus amigos, intenta siempre minimizar el riesgo aunque cuando hay que entrar en acción nunca se queda atrás.

Experiencia

EQUIPO

Descripción	Peso	Descripción	Peso
Equipo de herramientas	18	Esposas plásticas	0.8
Subfusil HK	3	Comunicador	–
Pistola GT	1.8	20 metros de cuerda sintética	2
Cuchillo	0.5	Equipo de escalada	–
4 cargadores para el subfusil HK	6.2	Enlace	1.5
2 cargadores para la pistola GT	2.6	Ordenador portátil de muñeca	0.3
Gafas de visión nocturna	–		
Armadura de combate	13	TOTAL PESO	49.7 kg

Créditos Solares

NOTAS

Equipo de escalada (arneses), gafas de visión nocturna, comunicador y enlace integrados en la armadura de combate. Modificador de acción por Carga Leve -1.

La editorial autoriza a fotocopiar esta hoja para uso exclusivamente personal.

REDENCIÓN

NOMBRE DEL JUGADOR

NOMBRE DEL PERSONAJE

PROFESIÓN Miembro de los Grupos de Intervención Especiales, Soldado de 1ª

LUGAR DE RESIDENCIA Ciudad espacial Redención

DESCRIPCIÓN FÍSICA

Edad 35 Altura 1.68 Peso

Sexo C. ojos castaño C. pelo castaño

Especie Terrano

ATRIBUTOS

	Natural	Temporal
Fortaleza	6	
Constitución	7	
Destreza	6	
Rapidez	6	
Inteligencia	5	
Sabiduría	5	
Atractivo	5	
Carisma	5	
Percepción	7	
Voluntad	5	

PROTECCIÓN

Descripción

Armadura de combate con casco

Pro.	Loc.	
6	Cabeza	1-2
6	Tronco	3-12
6	Brazo I.	13-14
6	Brazo D.	15-16
6	Pierna I.	17-18
6	Pierna D.	19-20

BOCETO DEL PERSONAJE

MODIFICADORES

EM 14 FM 12

Reacción 13

Modificador Reacción 0

ESTABILIDAD MENTAL

NOTAS REACCIÓN

ESTADO FÍSICO

HERIDAS

Nvl	Descr	Nvl Daño	Mod A
1	Leve	14	-1
2	Moderada	28	-3
3	Seria	42	-6
4	Grave	56	-10
5	Mortal	70	-15

TENSIÓN Y ATURDIMIENTO

Nvl	Ten	At	Mod A
1			-1
2			
3			-2
4			
5			-3
6			
7			-4
8			
9			-5
10			

ESTADO FÍSICO

HABILIDADES

Descripción		1	2	3	4
Conocimiento del lugar	SAB	3	5	8	
Cultura general	SAB	2	5	7	
Idioma hablado (español)	SAB	7	5	12	
Lectura y escritura (español)	SAB	5	5	10	
Idioma hablado (inglés)	SAB	5	5	10	
Lectura y escritura (inglés)	SAB	3	5	8	
Supervivencia en base	I/P	1	6	7	
Tácticas	S/I	1	5	6	
Arma blanca	D/R	6	3	9	
Arma contundente	D/R	6	2	8	
Arma de fuego C.L.	DES	6	7	13	
Artes marciales	D/R	6	2	8	

Descripción		1	2	3	4
Esquivar	I/D	5	2	7	
Explosivos ligeros	DES	6	2	8	
Comunicaciones	INT	5	2	7	
Informática	INT	5	2	7	
Movimiento en B	DES	6	2	8	
Sorprender	INT	5	3	8	
Rastrear	PER	7	3	10	
Buscar / Ocultar	PER	7	4	11	
Especialización (escalar)	DES	6	2	8	

Descripción	1	2	3	4

La editorial autoriza a fotocopiar esta hoja para uso exclusivamente personal.

REDENCIÓN

ARMAMENTO

Descripción	Reacción 1	2	3	Alcance	Penetración	Daño	Munición Ráfaga	Nvl chequeo 1	2	3
Subfusil HK	4			3/70/140/210	6	6	30(3)	13	+1	14
Pistola GT	3			2/40/80/120	4	5	20	13		

TRASFONDOS

Descripción	Nivel	Notas
Resistencia al dolor	6	
Alerta	3	
Posición	2	Sargento GIE
Terreno	1	
Aspecto físico marcado	1	Cicatriz marcada levemente en la cara
Arrogante	4	
Riqueza	3	
Afiliación	2	

DATOS DEL PERSONAJE

Historia del Personaje: Se ha quedado anclado profesionalmente en sargento, por sus oficiales no es considerado ni bueno ni malo, simplemente cumplidor. Tiene ganas de quitarse el sobrenombre del eterno sargento (por su edad, lleva siéndolo 10 año)

Personalidad: Acostumbrado a la acción, respetuoso y profesional en su trabajo.

Experiencia:

EQUIPO

Descripción	Peso	Descripción	Peso
Subfusil HK	3	Armadura de combate	13
Pistola GT	1.8	Esposas plásticas	0.8
Cuchillo	0.5	Comunicador	-
Parches coagulantes	0.8	Detector de explosivos	2
6 cargadores para el subfusil	9.3	Enlace	1.5
2 cargadores para la pistola	2.6	Ordenador portátil de muñeca	0.3
Gafas de visión nocturna	-		
Equipo de escalada	-	TOTAL PESO	34.6 kg

Créditos Solares:

NOTAS

Equipo de escalada (arneses), gafas de visión nocturna, comunicador y enlace integrados en la armadura de combate.

Hoja de personaje desarrollada en el ejemplo de creación de Personaje.

La editorial autoriza a fotocopiar esta hoja para uso exclusivamente personal.

EJEMPLO DE CREACIÓN DE PERSONAJES

⌦ **Definimos el concepto de personaje:** miembro de los Grupos de Intervención Especial del Gabinete de Seguridad, típico comando antiterrorista.

⌦ **Definimos la edad:** 35. Puntos: (20x5)+(15x4)+30 = 100+60+30 = 190.

⌦ **Definimos la especie:** Terrano (Trasfondo Ventaja Nivel 1, -1 Nivel de Escala a Voluntad).

⌦ **Definimos Atributos (30 Puntos a gastar):** Fortaleza 6 (5 Puntos), Constitución 7 (7 Puntos), Destreza 6 (5 Puntos), Rapidez 6 (5 Puntos), Inteligencia 5 (0 Puntos), Sabiduría 5 (0 Puntos), Atractivo 5 (0 Puntos), Carisma 5 (0 Puntos), Percepción 7 (7 Puntos), Voluntad 5 (5 Puntos, dado que los Terranos tienen un Modificador de Escala -1 en el Atributo Voluntad, Nivel 5 cuesta como Nivel 6). Total puntos: 5+7+5+0+0+0+0+5+7+5=34. Hemos puesto 4 Puntos más de los que inicialmente tenemos, con lo que más adelante tendremos que obtenerlos por otro lado.

⌦ **Definimos Trasfondos** (30 Puntos a gastar).

Los Puntos que cuestan los diferentes Niveles de Atributos, Trasfondos, Habilidades y Estabilidad Mental, se rigen por diferentes tablas. Todas las tablas se basan en la escala ∑N+4, Nivel 1= 1+5=5, Nivel 2= 1+2+4=7, etc., la diferencia entre las diferentes tablas de coste radica en que tienen diferentes penalizadores de escala (por ejemplo, que Nivel 1, podría costar como Nivel 3, en vez de costar 1+4=5, costaría 1+2+3+4=10). Para cualquier duda sencillamente consultar la tabla correspondiente.

Trasfondos Ventajas: Resistencia al dolor Nivel 6 (25 Puntos), Alerta Nivel 3 (6 Puntos), Posición Nivel 2 (3 Puntos, equivale a Sargento de los GIEs), Terrano Nivel 1 (1 Puntos). Puntos Ventajas: 25+6+3+1=35 Puntos. Tenemos 5 Puntos gastados más de los que tenía con lo que vamos a intentar cubrir esos 5 Puntos con Trasfondos Desventajas.

Trasfondos Desventajas: Aspecto físico marcado Nivel 1 (1 Punto, representa una cicatriz de mediano tamaño en la cara, fácilmente visible en el rostro), Arrogante Nivel 4 (14 Puntos, el significado de este trasfondo podría ser que es un oficial de policía que se cree está un poco por encima de los demás, desprecia un poco la vida civil, recordando siempre que son los miembros del GS quienes se juegan la vida mientras el resto engorda, quizá es por esa actitud arrogante por lo que con 32 años no ha pasado de sargento). Puntos Trasfondos Desventajas: 1+14=15.

Tenemos: 30 Puntos iniciales – 35 Puntos Trasfondos Ventajas + 15 Puntos Trasfondos Desventajas = +10 Puntos.

Utilizando la tabla de Traspaso de Puntos podemos ver que cada 3 Puntos de Trasfondos, equivalen a 1 Punto de Atributo, con lo que podemos pasar 9 Puntos de Trasfondos a 3 Puntos de Atributo, lo que nos dejaría tan solo 1 Punto de Atributo por cubrir (recordemos que nos faltaban 4 Puntos). El otro Punto sobrante tendremos que perderlo dado que si lo traspasamos a Habilidades, Habilidades no podrá dar ya puntos (no son posibles los dobles Traspasos) y tendríamos que bajar algún Nivel en Atributos (Otra posibilidad sería el utilizar puntos de Estabilidad Mental).

⌦ **Definimos Habilidades:** (190 Puntos a gastar). Lo primero es cubrir ese Punto que nos queda de Atributos, mirando la tabla de Traspaso de Puntos tenemos que 4 Puntos de Habilidades son igual a un Punto de Atributo. Luego invertimos los 4 Puntos y ya tenemos cubiertos los Puntos de Atributo.

Tácticas, -1, SAB/INT. Nivel 1 (nos cuesta como Nivel 2 por su modificador al Nivel de Escala), 7 Puntos.
Arma blanca, -1, DES/RAP. Nivel 3 (nos cuesta como Nivel 4), 14 Puntos.
Arma contundente, X, DES/RAP. Nivel 2, 7 Puntos.
Armas de fuego cortas y ligeras, X, DES. Nivel 7, 32 Puntos.
Artes marciales, -2, DES/RAP, Nivel 2 (nos cuesta como Nivel 4), 14 Puntos.
Esquivar, -3, INT/DES, Nivel 2 (nos cuesta como Nivel 5), 19 Puntos.
Explosivos ligeros, -2, DES, Nivel 2 (nos cuesta como Nivel 4), 14 Puntos.
Comunicaciones, -1, INT, Nivel 2 (nos cuesta como Nivel 3), 10 Puntos.
Informática, X, INT, Nivel 3, 10 Puntos.
Movimiento en G, -1, DES, Nivel 2 (nos cuesta como Nivel 3), 10 Puntos.
Sorprender, -1, INT, Nivel 3 (nos cuesta como Nivel 4), 14 Puntos.
Rastrear, -1, PER, Nivel 3 (nos cuesta como Nivel 4), 14 Puntos.
Buscar / Ocultar, X, PER, Nivel 4, 14 Puntos.
Especialización Escalada, -2, DES, Nivel 2 (nos cuesta como Nivel 4), 14 Puntos.
Total: 4+14+7+32+14+19+14+10+10+10+14+14+14+14=190.

⌦ **Estabilidad Mental:** Tenemos 5 Puntos que los invertimos íntegramente en obtener Nivel 14 de Estabilidad Mental.

⌦ **Reacción:** Sumamos los Atributos Percepción y Rapidez: 7+6=13. Reacción: 13, Modificador de Reacción (lo miramos en la tabla correspondiente): 0.

⌦ **Factor de Movimiento:** Suma de los Atributos Destreza más Rapidez: 6+6=12.

⌦ **Modificadores por especie:** A continuación apuntamos los diferentes Modificadores obtenidos por ser Terrano.

⌦ **Habilidades:**
Conocimiento de lugar Nivel 3 (lugar de residencia).
Cultura General Nivel 2.
Idioma Hablado Nivel 7, escogemos español.
Idioma Hablado Nivel 5, escogemos inglés.
Lectura y escritura Nivel 5, español.
Lectura y escritura Nivel 3, inglés.
Supervivencia en base Nivel 1.

⌦ **Trasfondos:**
Riqueza N3. (A efectos de salario, a efectos de ahorro el Personaje posee 10.000 Créditos Solares).
Afiliación N2.

⌦ **Toques finales:** Ahora tendríamos que definir el nombre del Personaje, donde vive, si tiene familia, su personalidad (¿es una persona abierta?, ¿habladora?, ¿simpática?, por su Trasfondo ya sabemos que es algo Arrogante, ¿pero que más aspectos tiene su personalidad?), su aspecto físico (altura, constitución, ¿origen étnico oriental?, ¿europeo?, color de ojos y pelo, etc.), ¿qué pasado tiene?..., y así con un largo etcétera que nos ayudará a definir y a personalizar nuestro Personaje de forma más profunda, dándole un toque de realidad

APÉNDICE D20

REDENCIÓN

Este apéndice incluye todos los añadidos que necesitas para jugar a Redención aplicando el reglamento del sistema d20. Hablamos de añadidos, porque para poder utilizarlo, además del manual que tienes entre tus manos, necesitas disponer del Manual del Jugador o del Juego de Rol d20 Moderno que ha publicado en castellano Devir. Cualquiera de estos dos libros te puede servir, pero aunque las reglas empleadas son más parecidas a las que presenta el d20 Moderno, este apéndice ha sido diseñado pensando principalmente en los que poseen en Manual del Jugador en su versión original o en su actualización 3.5. En cualquier caso, basta con tener uno de los libros. A menudo se harán referencias a uno u otro libro ofreciéndote ideas para ampliar las reglas en función de si dispones uno de los manuales de referencia.

No lo olvides: en este apéndice no se detalla un sistema completo, la mayoría de las reglas que hay que aplicar se encuentran en los libros de referencia.

Antes de comenzar con las reglas, hay que recordar que este reglamento no es más que un apéndice de Redención: toda la ambientación, las descripciones del equipo y muchas otras cosas las encontrarás en los capítulos anteriores de este libro. Cualquier conflicto de reglas que encuentres entre este apéndice y el resto del libro o los manuales de referencia, se soluciona aplicando lo que especifique este apéndice.

CREACIÓN DE PERSONAJES

La mecánica de generación de personajes viene descrita en los manuales de referencia. En función de cuál de ellos se utilice, será necesario realizar unos mínimos ajustes.

CONSIDERACIONES PREVIAS

Manual del Jugador 3.0 o 3.5

En Redención no existe ningún tipo de penalizador a la experiencia por combinar clases de diferentes niveles, por lo que no se aplican las reglas relativas a las clases predilectas. Redención tampoco emplea alineamientos.

La Clase de Armadura es sustituida por la Defensa, que es exactamente igual que la primera, salvo en que se va incrementando con los niveles de clase que vaya obteniendo el personaje a través del bonificador a la Defensa. Suma los bonificadores correspondientes a los niveles en las clases que tengas y añade ese valor a la Defensa del PJ (por ejemplo, un héroe Duro 3/Rápido 5 tendría un bonificador +2 por sus niveles de héroe Duro y un +5 por los de Rápido). Este bonificador no se pierde cuando el personaje sufre una circunstancia que haga perder el bonificador de Destreza a la Defensa.

Las clases de personaje, entre otros beneficios, confieren talentos. Puedes considerarlos como aptitudes especiales.

Además, las clases de personaje del Manual del Jugador no están disponibles en Redención; en su lugar, podrás utilizar las que aquí se presentan. También se incluyen algunos conceptos nuevos, como las ocupaciones iniciales y los puntos de acción, que se detallan más adelante.

d20 Moderno

Redención se basa extensamente en este reglamento, pero ha sido ligeramente ajustado en función de las exigencias que plantea esta ambientación. En el *Juego de Rol d20 Moderno* podrás encontrar más detalles acerca de las reglas de los que se incluyen aquí y otras reglas más avanzadas que puedes querer aplicar, pero Redención contiene absolutamente todo lo que necesitas para jugar. Sin embargo, conviene hacer una serie de precisiones:

Ocupaciones iniciales: en Redención, el concepto de ocupación inicial se ha generalizado, por lo que las ocupaciones del d20 Moderno no están disponibles. Si crees que alguna de ellas es válida para esta ambientación, puedes aplicarla siempre que el DJ te dé su permiso.

Clases avanzadas: las clases avanzadas del d20 Moderno han sido diseñadas teniendo en mente otro tipo de ambientaciones; no obstante, la mayoría de las que aparecen en el Capítulo Seis son lo suficientemente genéricas como para que puedas utilizarlas también en Redención con unos cambios mínimos. Como siempre, la última palabra la tiene el DJ.

Riqueza, Reputación y Lealtades: en Redención no se emplean las reglas relativas a estos aspectos, aunque si lo consideras oportuno, puedes aplicarlas.

Acciones estándar: considera que las acciones estándar son acciones de ataque.

En todo lo demás, la mecánica de juego empleada es la típica del sistema d20 que ya conoces (los personajes obtienen una dote cada 3 niveles, pueden asignar 1 punto a una característica cada 4 niveles, etc.). Hay alguna regla adicional que podrás consultar en la sección de Reglas, después de este capítulo.

Más detalles

Ocupaciones iniciales

Tu personaje no comienza a vivir cuando lo generas, antes ha sido niño, ha crecido, y ha ido acumulando una serie de vivencias que le habrán aportado una serie de experiencias y conocimientos. Puede haber ocupado un puesto de trabajo, o simplemente puede haberse dedicado a estudiar. De hecho, no tiene por qué tratarse del pasado; tu personaje tendrá algún tipo de ocupación o trabajo a la que dedique su tiempo. A esto se le denomina "ocupación inicial", y permite que el personaje obtenga uno de los dos siguientes beneficios (a elegir por el jugador): una dote adicional o una habilidad de clase permanente.

Talentos

Las clases básicas ofrecen beneficios en forma de talentos. Estos talentos se agrupan en árboles de talentos y algunos de ellos contienen prerrequisitos. Algunos árboles tienen un orden predeterminado que hay que seguir al seleccionar talentos, mientras que otros simplemente ofrecen una lista para escoger. Cada vez que la tabla de una clase te indique has obtenido un talento, podrás escoger cualquiera de los que esa clase tenga disponibles, siempre que cumplas los prerrequisitos. No se puede elegir dos veces un mismo talento a no ser que se diga lo contrario en la descripción de dicho talento.

Dotes

Además de las dotes derivadas de la ocupación inicial y de la raza, todas las clases básicas reciben la dote inicial de Competencia con armas sencillas; esta dote se recibe de forma gratuita la primera vez que elijas un nivel de una de estas clases. Además, al ir obteniendo niveles en estas clases también se reciben dotes adicionales; estas últimas se han de elegir entre el listado de dotes adicionales que se incluye al final de la descripción de cada clase. Por último, también recibes una dote de forma gratuita cada tres niveles de personaje que obtengas, dote que podrás elegir libremente entre todas las disponibles. No olvides que lo que estás leyendo es un apéndice, así que algunas de las dotes no aparecen descritas aquí. Las que aparecen en el *Manual del Jugador* están escritas en negrita, las que vienen descritas en la versión 3.5 de este manual aparecen en *cursiva*, y las que aparecen en el d20 Moderno vienen subrayadas.

Estabilidad e Inestabilidad Mental

Los puntos de Estabilidad Mental miden la cordura y la salud mental de un personaje. La vida en una estación espacial y en el espacio no es sencilla y no es especialmente fácil recuperarse de ciertos traumas. La Estabilidad Mental de un personaje viene definida por una cifra que depende de la raza escogida, a la cual se ha de añadir el bonificador de Carisma del PJ. La Inestabilidad Mental de un PJ siempre comienza siendo 0, pero podrá incrementarse (y reducirse) a lo largo del juego. Consulta la sección de Estabilidad Mental y de Inestabilidad Mental en la sección de Reglas de este apéndice.

Razas

En lo no descrito, considera a todas las razas como humanos, salvo que no disponen de los puntos de habilidad adicionales.

Selenita

Modificadores a características: –2 a Fuerza y Carisma, +2 a Inteligencia y Sabiduría.

Movimiento base: 30 pies.

Estabilidad Mental inicial: 4 puntos.

Dotes iniciales: Movimiento en gravedades extrañas (3 veces) y otra dote a elegir.

Otros: penalizador –2 a la Defensa.

Mark

Modificadores a características: –2 a Fuerza, +2 a Sabiduría.

Movimiento base: 30 pies.

Estabilidad Mental inicial: 3 puntos.

Dotes iniciales: Competencia con trajes espaciales. Movimiento en gravedades extrañas (3 veces) y otra dote a elegir.

Otros: recibe un bonificador +2 racial a una habilidad de Saber a elegir y se la considera clásea.

Terrano

Modificadores a características: ninguno.

Movimiento base: 30 pies.

Estabilidad Mental inicial: 3 puntos.

Dotes iniciales: 2 dotes a elegir.

Otros: 4 puntos de habilidad adicionales a nivel 1, y 1 más por cada nivel subsiguiente.

GEN

Modificadores a características: –2 a Carisma, +2 a una característica a elegir.

Movimiento base: 30 pies.

Estabilidad Mental inicial: 3 puntos.

Dotes iniciales: 2 dotes a elegir.

Otros: a nivel 1 recibe una capacidad GEN a elegir.

Clases básicas de personaje

El Héroe Fuerte

Un nivel en esta clase es reflejo del entrenamiento físico realizado con el objeto de mejorar la fuerza y el poderío físico. Los héroes Fuertes destacan en el combate cuerpo a cuerpo y en otras actividades en las que prime la fuerza física.

Dado de Golpe: 1d8 + modificador de Constitución por nivel.

Puntos de acción: 5 + la mitad de su nivel de personaje (redondeado hacia abajo) con cada nivel nuevo que obtenga en esta clase.

Habilidades de clase: Artesanía (estructuras) (Int), Demoliciones (Int), Hablar un idioma (ninguna) Leer/escribir un Idioma (ninguna), Oficio (Sab), Reparar (Int), Saber (actualidad, local), Saltar (Fue) y Trepar (Fue).

Puntos de habilidad a nivel 1: (2 + modificador de Int) x 4.

Puntos de habilidad cada nivel: 2 + modificador de Int.

Dote inicial: Competencia con armas sencillas.

EL HÉROE FUERTE

Nivel de clase	Ataque base	S. de Fort	S. de Ref	S. de Vol	Rasgos de clase	Bonif. Defensa
1	+1	+1	+0	+0	Talento	+1
2	+2	+2	+0	+0	Dote adicional	+2
3	+3	+2	+1	+1	Talento	+2
4	+4	+2	+1	+1	Dote adicional	+3
5	+5	+3	+1	+1	Talento	+3
6	+6	+3	+2	+2	Dote adicional	+3
7	+7	+4	+2	+2	Talento	+4
8	+8	+4	+2	+2	Dote adicional	+4
9	+9	+4	+3	+3	Talento	+5
10	+10	+5	+3	+3	Dote adicional	+5

Talentos

Árbol de talentos de esfuerzo extremo

Un héroe puede dar más de sí mismo y realizar un esfuerzo extremo. Debe tratarse de un esfuerzo relacionado con una prueba de Fuerza o de una habilidad basada en Fuerza. Debes decidir si emplear esta aptitud antes de realizar la prueba, en cuyo caso, una acción estándar se convertirá en una acción de asalto completo.

Esfuerzo extremo: proporciona un bonificador +2 a la prueba.

Esfuerzo extremo mejorado: proporciona un bonificador adicional +2 a la prueba (para un total de +4).

Prerrequisito: esfuerzo extremo.

Esfuerzo extremo avanzado: proporciona un bonificador adicional +2 a la prueba (para un total de +6).

Prerrequisitos: esfuerzo extremo mejorado.

Árbol de talentos de ignorar dureza

El héroe Fuerte tiene un talento innato para encontrar los puntos frágiles de los objetos. Esto permite al héroe ignorar parte de la dureza de un objeto cuando realiza un ataque cuerpo a cuerpo con el fin de romperlo.

Ignorar dureza: ignora 2 puntos de la dureza de un objeto.

Ignorar dureza mejorado: ignora 2 puntos adicionales de la dureza de un objeto (para un total de 4).

Prerrequisito: ignorar dureza.

Ignorar dureza avanzado: ignora 2 puntos adicionales de la dureza de un objeto (para un total de 6).

Prerrequisitos: ignorar dureza mejorado.

Árbol de talentos de golpe cuerpo a cuerpo

El héroe Fuerte tiene un talento innato para incrementar el daño que causa cuerpo a cuerpo.

Golpe cuerpo a cuerpo: bonificador +1 al daño cuerpo a cuerpo.

Golpe cuerpo a cuerpo mejorado: bonificador adicional +1 al daño cuerpo a cuerpo (para un total de +2).

Prerrequisito: golpe cuerpo a cuerpo.

Golpe cuerpo a cuerpo avanzado: un bonificador adicional +1 al daño cuerpo a cuerpo (para un total de +3).

Prerrequisitos: golpe cuerpo a cuerpo mejorado.

Dotes adicionales

Artes marciales de combate, Artes marciales de combate mejoradas, *Ataque poderoso*, Atlético, *Crítico mejorado*, Competencia con armas arcaicas, Estabilidad Mental mejorada, *Gran hendedura*, *Hendedura*, *Impacto sin arma mejorado*, *Lucha a ciegas*, Pelea, Pelea mejorada, *Presa mejorada*, *Reflejos de combate*, *Soltura con un arma*.

EL HÉROE RÁPIDO

Un nivel en esta clase es reflejo del entrenamiento en coordinación, agilidad y reflejos. Los héroes Rápidos disponen de mejores Defensas, una buena progresión de ataque y una aptitud natural para las pruebas atléticas que requieren velocidad o agilidad.

Dado de Golpe: 1d8 + modificador de Constitución por nivel.

Puntos de acción: 5 + la mitad de su nivel de personaje (redondeado hacia abajo) con cada nivel nuevo que obtenga en esta clase.

Habilidades de clase: Artesanía (mecánica) (Int), Conducir (Des), Equilibrio (Des), Escapismo (Des), Esconderse (Des), Hablar un idioma (ninguna), Juego de manos (Des), Leer/escribir un Idioma (ninguna), Moverse sigilosamente (Des), Oficio (Sab), Pilotar (Des), Piruetas (Des) Saber (actualidad, local) (Int).

Puntos de habilidad a nivel 1: (4 + modificador de Int) x 4.

Puntos de habilidad cada nivel: 4 + modificador de Int.

Dote inicial: Competencia con armas sencillas.

EL HÉROE RÁPIDO

Nivel de clase	Ataque base	S. de Fort	S. de Ref	S. de Vol	Rasgos de clase	Bonif. Defensa
1	+0	+0	+1	+0	Talento	+3
2	+1	+0	+2	+0	Dote adicional	+4
3	+2	+1	+2	+1	Talento	+4
4	+3	+1	+2	+1	Dote adicional	+5
5	+3	+1	+3	+1	Talento	+5
6	+4	+2	+3	+2	Dote adicional	+6
7	+5	+2	+4	+2	Talento	+6
8	+6	+2	+4	+2	Dote adicional	+7
9	+6	+3	+4	+3	Talento	+7
10	+7	+3	+5	+3	Dote adicional	+8

Talentos

Árbol de talentos defensivo

El héroe Rápido tiene una aptitud innata para mejorar sus capacidades defensivas conforme incrementa su nivel de héroe Rápido.

Evasión: si el héroe Rápido se ve expuesto a un efecto que normalmente permita un tiro de salvación de Reflejos para sufrir la mitad del daño (como por ejemplo si se halla dentro del área de explosión de una granada), el héroe Rápido no sufrirá daño alguno si supera el tiro de salvación. Sólo

se puede emplear la evasión si se lleva armadura ligera o no se lleva armadura.

Esquiva asombrosa 1: el héroe Rápido retiene su bonificador de Destreza a la Defensa aunque sea cogido desprevenido o sea atacado por un oponente escondido (aunque sí lo pierde si es inmovilizado).

Prerrequisitos: evasión.

Esquiva asombrosa 2: el héroe Rápido no puede ser flanqueado: reacciona igual de bien contra dos oponentes en lados opuestos como contra un oponente único.

Prerrequisitos: evasión, esquiva sombrosa 1.

Rodar defensivamente: el héroe Rápido puede rodar hacia un lado cuando se le lance un ataque potencialmente mortal. Cuando un ataque a distancia o cuerpo a cuerpo vaya a dejar al héroe Rápido a 0 o menos puntos de golpe el héroe puede intentar rodar, para lo cual gastará un 1 punto de acción y podrá realizar un tiro de salvación de Reflejos (CD = daño causado). Si el ataque tiene éxito, el héroe Rápido sólo sufrirá la mitad del daño. El héroe debe ser capaz de poder reaccionar ante este ataque para poder utilizar el talento; si está inmovilizado, no podrá utilizarlo.

El talento de evasión no se aplica al rodar defensivamente.

Prerrequisitos: evasión, esquiva sombrosa 1.

Oportunista: el héroe Rápido puede emplear 1 punto de acción para utilizar este talento, pudiendo realizar un ataque de oportunidad contra un oponente al que otro personaje haya causado daño en combate cuerpo a cuerpo. Este ataque cuenta como el ataque de oportunidad del héroe Rápido durante este asalto. Sólo se puede utilizar una vez por asalto.

Prerrequisitos: evasión.

Árbol de talentos de velocidad incrementada

El héroe Rápido puede incrementar su velocidad base natural.

Velocidad incrementada: se incrementa la velocidad base en 5 pies.

Velocidad incrementada mejorada: se incrementa la velocidad base en otros 5 pies (para un total de 10 pies).

Prerrequisitos: velocidad incrementada.

Velocidad incrementada mejorada: se incrementa la velocidad base en otros 5 pies (para un total de 15 pies).

Prerrequisitos: velocidad incrementada mejorada.

Dotes adicionales

Acrobático, Artes marciales defensivas, Centrado, Competencia con armas de fuego personales, *Desarme mejorado*, *Disparo a bocajarro*, Disparo doble, Estabilidad Mental mejorada, *Impacto sin arma mejorado*, Lanzamiento de combate, *Movilidad*, Objetivo elusivo, *Pericia en combate*, *Reflejos de combate*, *Sigiloso*, *Sutileza con un arma*.

El Héroe Duro

El héroe Duro aprovecha su Constitución para obtener el máximo beneficio de ella. Un nivel de héroe Duro proporciona salud y resistencia física. Los héroes Duros tienen más puntos de golpe, buena fortaleza y la aptitud para minimizar parcialmente el daño.

Dado de Golpe: 1d10 + modificador de Constitución por nivel.

Puntos de acción: 5 + la mitad de su nivel de personaje (redondeado hacia abajo) con cada nivel nuevo que obtenga en esta clase.

Habilidades de clase: Artesanía (estructuras, mecánica) (Int), Avistar (Sab), Concentración (Con), Conducir (Des), Hablar un idioma (ninguna), Intimidar (Car), Leer/escribir un Idioma (ninguna), Oficio (Sab), Saber (actualidad, local), Supervivencia (entorno) (Sab) y Trepar (Fue).

Puntos de habilidad a nivel 1: (4 + modificador de Int) x 4.

Puntos de habilidad cada nivel: 4 + modificador de Int.

Dote inicial: Competencia con armas sencillas.

El Héroe Duro

Nivel de clase	Ataque base	S. de Fort	S. de Ref	S. de Vol	Rasgos de clase	Bonif. Defensa
1	+0	+1	+0	+0	Talento	+1
2	+1	+2	+0	+0	Dote adicional	+2
3	+2	+2	+1	+1	Talento	+2
4	+3	+2	+1	+1	Dote adicional	+3
5	+3	+3	+1	+1	Talento	+3
6	+4	+3	+2	+2	Dote adicional	+3
7	+5	+4	+2	+2	Talento	+4
8	+6	+4	+2	+2	Dote adicional	+4
9	+6	+4	+3	+3	Talento	+5
10	+7	+5	+3	+3	Dote adicional	+5

Talentos

Árbol de talentos de reducción del daño

Un héroe Duro tiene un talento innato para ignorar algunas cantidades de daño producido por la mayoría de las armas, pero no el producido por formas de energía o de ataque especiales.

Reducción del daño 1/–: el héroe Duro ignora 1 punto de daño producido por armas cuerpo a cuerpo o a distancia.

Prerrequisito: un talento del árbol de talentos de resistencia a la energía o del árbol de talentos de inquebrantabilidad.

Reducción del daño 2/–: el héroe Duro ignora 1 punto de daño adicional producido por armas cuerpo a cuerpo o a distancia (para un total de RD 2/–).

Prerrequisito: reducción del daño 1/–.

Reducción del daño 3/–: el héroe Duro ignora 1 punto de daño adicional producido por armas cuerpo a cuerpo o a distancia (para un total de RD 3/–).

Prerrequisito: reducción del daño 2/–.

Árbol de talentos de resistencia a la energía

El héroe Duro es especialmente resistente a ciertos tipos de efectos de energía.

Resistencia al ácido: el héroe Duro ignora una cantidad de daño de ácido igual a su modificador de Constitución.

Resistencia al frío: el héroe Duro ignora una cantidad de daño de frío igual a su modificador de Constitución.

Resistencia a la electricidad: el héroe Duro ignora una cantidad de daño de electricidad igual a su modificador de Constitución.

Resistencia al fuego: el héroe Duro ignora una cantidad de daño de fuego igual a su modificador de Constitución.

Resistencia a la radiación: recibe un bonificador igual a su modificador de Constitución a las salvaciones destinadas a evitar los efectos de la radiación.

Resistencia al sonido/conmoción: el héroe Duro ignora una cantidad de daño sónico o de conmoción igual a su modificador de Constitución.

Árbol de talentos de inquebrantabilidad

Permanecer consciente: el héroe Duro obtiene la aptitud de continuar realizando acciones cuando normalmente estaría inconsciente y moribundo. A –1 punto de golpe el héroe Duro actúa como si estuviera incapacitado, realizando bien una acción estándar, bien una acción de movimiento cada asalto hasta que llegue a –10 puntos de golpe y muera o hasta que sus puntos de golpe suban hasta 1 o más puntos de golpe. El héroe puede elegir caer en la inconsciencia.

Robusto: el héroe Duro es especialmente robusto, obteniendo un número de puntos de golpe igual a su nivel de héroe Duro cuando selecciona este talento. A partir de ese momento ganará 1 punto de golpe cada vez que obtenga 1 nivel de héroe Duro.

Renovar fuerzas: el héroe puede gastar un punto de acción para renovar fuerzas. Cuando hace esto, recupera un número de puntos de golpe igual a su modificador de Constitución. Este talento no incrementa los puntos de golpe del héroe Duro por encima del total normal.

Vigor: el héroe Duro se recupera el doble de rápido que lo normal. De esta manera, recupera 2 puntos de golpe por nivel por noche de descanso, 2 puntos de daño temporal de característica por noche de descanso y se despertará de su inconsciencia en la mitad de tiempo.

Prerrequisito: Robusto.

Dotes adicionales

Ágil, *Aguante*, *Alerta*, *Ataque poderoso*, Atlético, Confianza, *Correr*, *Embestida mejorada*, Estabilidad Mental mejorada, Experto en vehículos, *Finta mejorada*, *Gran fortaleza*, *Impacto sin arma mejorado*, Lucha callejera, Pelea, Pelea mejorada, *Presa mejorada*, Puñetazo aplastante.

El Héroe Listo

Un nivel de esta clase proporciona entrenamiento educacional en alguna materia técnica o académica. El héroe Listo combina las facultades de aprendizaje y raciocinio.

Dado de Golpe: 1d6 + modificador de Constitución por nivel.

Puntos de acción: 5 + la mitad de su nivel de personaje (redondeado hacia abajo) con cada nivel nuevo que obtenga en esta clase.

Habilidades de clase: Artesanía (arte visual, electrónica, estructuras, farmacéutica, mecánica, química, redactar, robótica) (Int), Buscar (Int), Demoliciones (Int), Averiguar intenciones (Sap), Falsificar (Int), Hablar un idioma (ninguna), Informática (Int), Inutilizar mecanismo (Int), Leer/escribir un idioma (ninguna), Oficio (Sab), Saber (administración, actualidad, biología y geología, burocracia, derecho, física y química, local, historia, religión) (Int).

Puntos de habilidad a nivel 1: (8 + modificador de Int) x 4.

Puntos de habilidad cada nivel: 8 + modificador de Int.

Dote inicial: Competencia con armas sencillas.

EL HÉROE LISTO

Nivel de clase	Ataque base	S. de Fort	S. de Ref	S. de Vol	Rasgos de clase	Bonif. Defensa
1	+0	+0	+0	+1	Talento	+0
2	+1	+0	+0	+2	Dote adicional	+1
3	+2	+1	+1	+2	Talento	+1
4	+3	+1	+1	+2	Dote adicional	+1
5	+3	+1	+1	+3	Talento	+2
6	+4	+2	+2	+3	Dote adicional	+2
7	+5	+2	+2	+4	Talento	+2
8	+6	+2	+2	+4	Dote adicional	+3
9	+6	+3	+3	+4	Talento	+3
10	+7	+3	+3	+5	Dote adicional	+3

Talentos

Árbol de talentos de investigación

Un héroe Listo tiene una aptitud natural para el estudio y la investigación. Estos talentos pueden ser seleccionados en cualquier orden.

Erudito: elige una de las habilidades del siguiente párrafo. El héroe Listo tiene un bonificador igual a su nivel de héroe Listo cuando realiza pruebas de esa habilidad. Este talento se puede escoger varias veces; cada una de ellas se aplicará a una habilidad distinta.

Artesanía (cualquiera), Buscar, Demoliciones, Falsificar, Informática, Inutilizar mecanismo, Reparar, Saber (cualquiera).

Lingüista: con este talento, un héroe Listo se convierte en un maestro lingüista. Cuando el héroe se encuentre con un nuevo idioma, sea hablado o en forma escrita, podrá realizar una prueba de Inteligencia para ver si lo entiende. La prueba tiene un bonificador igual al nivel de héroe Listo.

La CD depende del parecido que tenga dicho idioma con alguno de los que conozca, pero debería oscilar entre 15 y 25 Con este talento, el héroe podrá hacerse una idea del mensaje básico de un texto o una conversación; nunca podrá utilizar esta aptitud para conversar o para escribir en dicho idioma.

Prerrequisito: al menos 1 rango bien en Leer/escribir un idioma, bien en Hablar idioma en tres idiomas diferentes.

Árbol de talentos de estrategia

El héroe tiene las suficientes neuronas como para hallar las soluciones a ciertas situaciones.

Explotar debilidad: después del primer asalto de combate, el héroe Listo puede designar a un oponente e intentar encontrar un medio de imponerse a él a través de la materia gris y no de la fuerza. Debe realizar una prueba de Inteligencia (CD 15) a la que sumará un bonificador igual a su nivel de héroe Listo. Si la prueba tiene éxito, durante el resto del combate podrá utilizar el modificador de Inteligencia a sus tiradas de ataque en vez del de Fuerza o Destreza, pues habrá descubierto un punto flojo en el estilo de combate del enemigo.

Prerrequisito: un talento del árbol de talentos de investigación.

Plan: antes de una situación dramática, tanto si tiene relación con el combate como con una habilidad, el héroe Listo puede desarrollar un plan de acción para manejar la situación. Usar este talento requiere preparación; un héroe Listo no puede usar este talento cuando es sorprendido o si de algún otro modo no está preparado para una situación particular.

El héroe Listo realiza una prueba de Inteligencia con un bonificador igual a su nivel de Listo. El resultado de la prueba proporciona al héroe Listo y a sus aliados un bonificador de circunstancia. El héroe Listo no puede elegir 10 ni 20 cuando realiza esta prueba.

Resultado de la prueba	Bonificador
9 o menos	+0
10-14	+1
15-24	+2
25 o más	+3

Este bonificador se puede aplicar a todas las pruebas de habilidad y todas las tiradas de ataque realizadas por el héroe Listo y sus aliados, pero el bonificador sólo dura los primeros 3 asaltos.

Prerrequisito: un talento del árbol de talentos de investigación.

Truco: el héroe Listo tiene la capacidad de confundir temporalmente a un objetivo (un PNJ) gracias al uso de estratagemas y engaños. El objetivo debe estar a 30 pies del héroe y debe ser capaz de oír y comprender lo que el héroe diga.

Para utilizar un truco sobre un objetivo, el héroe debe emplear una acción de asalto completo y realizar una prueba de Inteligencia (CD 15), añadiendo su nivel de Listo como bonificador. El objetivo puede resistir el truco superando un tiro de salvación de Reflejos (CD 10 + nivel de clase de héroe Listo + bonificador de Int del héroe Listo). Si el tiro de salvación falla,

el objetivo se queda aturdido (incapaz de actuar, pero se puede defender normalmente) durante 1 asalto.

Prerrequisito: un talento del árbol de talentos de investigación.

Dotes adicionales

Cautela, Constructor, Culto, *Derribo mejorado*, *Desarme mejorado*, Diligente, Estabilidad Mental mejorada, Experto en vehículos, *Investigador*, Manitas, Meticuloso, *Pericia en combate*, *Reflejos rápidos*, *Soltura con un arma*, *Voluntad de hierro*.

El Héroe Dedicado

Un nivel equivale a fuerza de voluntad, sentido común, percepción e intuición. El héroe Dedicado combina la conciencia de sí mismo, la capacidad de entregarse a un fin, los sentidos aguzados y una mayor habilidad para analizar la información. Un héroe Dedicado puede ser penetrante, comprensivo, perceptivo o más sabio de lo que indica su edad. Puede ser atractivo o fascinante. Puede haberse dedicado a una causa, un ideal, una fe que vaya más allá de uno mismo sin por ello dejar de tener una confianza plena en sus propias capacidades.

Dado de Golpe: 1d6 + modificador de Constitución por nivel.

Puntos de acción: 5 + la mitad de su nivel de personaje (redondeado hacia abajo) con cada nivel nuevo que obtenga en esta clase.

Habilidades de clase: Artesanía (arte visual, farmacéutica, redactar, robótica) (Int), Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Curar heridas (Sab), Escuchar (Sab), Hablar un idioma (ninguna), Leer/escribir un Idioma (ninguna), Oficio (Sab), Saber (administración, actualidad, biología y geología, burocracia, derecho, física y química, local, historia, religión) (Int), Supervivencia (entorno) (Sab).

Puntos de habilidad a nivel 1: (4 + modificador de Int) x 4.

Puntos de habilidad cada nivel: 4 + modificador de Int.

Dote inicial: Competencia con armas sencillas.

El Héroe Dedicado

Nivel de clase	Ataque base	S. de Fort	S. de Ref	S. de Vol	Rasgos de clase	Bonif. Defensa
1	+0	+1	+0	+1	Talento	+1
2	+1	+2	+0	+2	Dote adicional	+2
3	+2	+2	+1	+2	Talento	+2
4	+3	+2	+1	+2	Dote adicional	+3
5	+3	+3	+1	+3	Talento	+3
6	+4	+3	+2	+3	Dote adicional	+3
7	+5	+4	+2	+4	Talento	+4
8	+6	+4	+2	+4	Dote adicional	+4
9	+6	+4	+3	+4	Talento	+5
10	+7	+5	+3	+5	Dote adicional	+5

Talentos

Árbol de talentos de empatía

Empatía: el héroe Dedicado tiene un don innato que le hace ser sensible a los sentimientos y pensamientos de los demás, sin que tengan que ser transmitidos de una manera explícita. Este talento innato proporciona un bonificador a las pruebas de las habilidades que supongan una interacción social (Averiguar intenciones, Diplomacia, Engañar, Interpretar e Intimidar), siempre que hayas estado al menos un minuto observando al objetivo antes de realizar la prueba. Este bonificador es igual al nivel de héroe Dedicado.

Prestar ayuda mejorado: si se supera la prueba de prestar ayuda, el bonificador del héroe Dedicado en los intentos de prestar ayuda se incrementa en +1. Se puede elegir este talento varias veces, cada una de las cuales incrementa el bonificador en +1.

Prerrequisito: empatía.

Intuición: el héroe Dedicado tiene una aptitud innata para sentir el peligro en el ambiente. El héroe Dedicado puede realizar un tiro de salvación de Voluntad (CD 15). Con un éxito, el héroe tendrá buenos o malos presentimientos sobre una situación específica; buenos o malos dependiendo de lo que pueda suponer el DJ teniendo en cuenta las circunstancias. Este talento se puede utilizar tantas veces por día como niveles de héroe Dedicado tenga el personaje.

Prerrequisito: empatía.

Árbol de talentos de curación

Don curativo: el héroe tiene un don para las artes curativas. Recibe un bonificador +2 a las pruebas de Curar heridas.

Mano curativa 1: la habilidad del héroe Dedicado para curar el daño utilizando un equipo médico se incrementa en +2 puntos de golpe.

Prerrequisito: don curativo.

Mano curativa 2: la habilidad del héroe Dedicado para curar el daño utilizando un equipo médico se incrementa en +2 puntos de golpe (para un total de +4).

Prerrequisito: mano curativa 1.

Árbol de talentos de introspectividad

Énfasis en habilidad: el héroe Dedicado escoge una única habilidad y recibe un bonificador +3 a todas las pruebas con esa habilidad.

Despierto: el héroe Dedicado presta atención intuitivamente a su alrededor. Añade su salvación base de Voluntad a las pruebas de Avistar o Escuchar para evitar la sorpresa.

Prerrequisito: énfasis en habilidad.

Fe: el héroe dedicado tiene una buena dosis de fe. Puede tratarse de fe en sí mismo, en un poder superior, o en ambos. Esta creencia permite al héroe Dedicado sumar su bonificador de Sabiduría a la tirada del dado cuando gaste un punto de acción para mejorar el resultado de un ataque, prueba de habilidad, tiro de salvación, o prueba de característica.

Prerrequisito: énfasis en habilidad.

Bajo presión: el héroe Dedicado elige un número de habilidades igual a 3 + su modificador de Sabiduría. Cuando haga una prueba con una de esas habilidades, el héroe Dedicado puede elegir 10 incluso si es distraído o está bajo estrés.

Prerrequisito: énfasis en habilidad y o bien despierto o bien fe.

Dotes adicionales

Alerta, *Aplicado*, Atento, Autosuficiente, Competencia avanzada con armas de fuego, Competencia con armas arcaicas, Culto, *Disparo a larga distancia*, *Engañoso*, Estabilidad Mental mejorada, Experto en vehículos, Experto médico, *Investigador*, *Lucha a ciegas*, Meticuloso, *Rastrear*, Riqueza, *Soltura con un arma*, *Voluntad de hierro*.

El Héroe Carismático

Un nivel de héroe Carismático demuestra facilidad para conectar con los demás, desarrolla habilidad para influir en sus acciones y mejora tu retórica, dialéctica y capacidad de seducción. El héroe combina el magnetismo personal con las técnicas de interacción social y con un toque de encanto. puede ser encantador o simpático; puede poseer una belleza impactante o bien un gran magnetismo personal. Puede ser fascinador o seductor.

Dado de Golpe: 1d6 + modificador de Constitución por nivel.

Puntos de acción: 5 + la mitad de su nivel de personaje (redondeado hacia abajo) con cada nivel nuevo que obtenga en esta clase.

Habilidades de clase

Artesanía (arte visual, redactar) (Int), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Engañar (Car), Hablar un idioma (ninguna), Interpretar (actuar, bailar, cantar, comedia, instrumentos de cuerda, instrumentos de percusión, instrumentos de viento, teclados) (Car), Intimidar (Car), Leer/escribir un idioma (ninguna), Negociar (Car), Oficio (Sab), Reunir información (Car), Saber (actualidad, local, religión) (Int).

Puntos de habilidad a nivel 1: (6 + modificador de Int) x 4.

Puntos de habilidad cada nivel: 6 + modificador de Int.

Dote inicial: Competencia con armas sencillas.

EL HÉROE CARISMÁTICO

Nivel de clase	Ataque base	S. de Fort	S. de Ref	S. de Vol	Rasgos de clase	Bonif. Defensa
1	+0	+1	+1	+0	Talento	+0
2	+1	+2	+2	+0	Dote adicional	+1
3	+1	+2	+2	+1	Talento	+1
4	+2	+2	+2	+1	Dote adicional	+1
5	+2	+3	+3	+1	Talento	+2
6	+3	+3	+3	+2	Dote adicional	+2
7	+3	+4	+4	+2	Talento	+2
8	+4	+4	+4	+2	Dote adicional	+3
9	+4	+4	+4	+3	Talento	+3
10	+5	+5	+5	+3	Dote adicional	+3

Talentos

Árbol de talentos de encanto

Encanto: el héroe Carismático recibe un bonificador igual al nivel de Carismático a todas las pruebas de habilidades basadas en Carisma realizadas para influenciar a miembros del sexo escogido. El bonificador de encanto no se puede usar contra personajes malintencionados u hostiles.

Favor: el héroe Carismático tiene la capacidad de conseguir ayudas menores de cualquiera que se encuentre. El héroe Carismático puede obtener información importante sin necesidad de tomarse la molestia de emplear parte de su tiempo realizando investigaciones. Los favores también pueden usarse para obtener equipo o documentos en calidad de préstamo, o para recibir otra asistencia menor durante el transcurso de una aventura.

Un héroe Carismático debe gastar 1 punto de acción para activar este talento. Para realizar la prueba de favor, lanza 1d20 y añade un bonificador igual al nivel de Carismático del personaje. El DJ establece la CD basándose en el favor solicitado. La CD varía desde 10 por un favor sencillo o hasta 30 para grandes favores, altamente peligrosos, costosos o ilegales. Un héroe Carismático no puede elegir 10 ni 20 a la hora de realizar esta prueba, ni puede realizar nuevos intentos para obtener el mismo (o al menos virtualmente el mismo) favor. El DJ puede no permitir cualquier favor que considere perjudicial para el juego.

Prerrequisito: encanto.

Cautivar: el héroe Carismático puede engatusar temporalmente a un objetivo (PNJ) a través del uso de las palabras y gracias a su porte. El objetivo debe estar a 30 pies del héroe y debe ser capaz de ver, oír y comprenderle.

Para cautivar a un objetivo, el héroe debe usar una acción estándar y realizar una prueba de Carisma (CD 15), añadiendo su nivel de Carismático como bonificador. Si la prueba de Carisma tiene éxito, el objetivo puede intentar resistirse superando un tiro de salvación de Voluntad (CD 10 + nivel de clase del héroe Carismático + bonificador de Carisma del héroe Carismático). Si el tiro de salvación falla, el héroe se convierte en el único foco de atención del objetivo. El objetivo no prestará atención a ningún otro durante 1 asalto. El efecto termina inmediatamente si el objetivo es atacado o amenazado.

Un héroe Carismático puede concentrarse en mantener cautivado a un objetivo durante asaltos adicionales, para lo cual debe concentrar todos sus esfuerzos en la tarea, y el objetivo volverá a realizar un nuevo tiro de salvación de Voluntad cada asalto. El efecto termina cuando el héroe deja de concentrarse o cuando el objetivo tenga éxito en una salvación.

Prerrequisitos: favor.

Árbol de talentos de charlatanería

Charlatanería: con este talento, puede añadir su nivel de Carismático como bonificador en las pruebas de Engañar, Diplomacia o Juegos de azar que realice para intentar mentir, engañar o retorcer la verdad de alguna otra forma.

Confundir: el héroe Carismático tiene la capacidad de confundir a un objetivo (PNJ) por medio de pura fuerza de personalidad, una sonrisa encantadora y charlatanería. El objetivo debe estar a 30 pies del héroe y debe ser capaz de ver, oír y comprender al héroe.

Para confundir a un objetivo, el héroe debe usar una acción estándar y superar una prueba de Carisma (CD 15), añadiendo su nivel de Carismático como bonificador. Si la prueba de Carisma tiene éxito, el objetivo puede intentar resistirlo superando un tiro de salvación de Voluntad (CD 10 + nivel de clase del héroe Carismático + bonificador de Carisma del héroe Carismático). Si el tiro de salvación falla, el objetivo recibe un penalizador –1 en las tiradas de ataque, pruebas de características, pruebas de habilidad y tiros de salvación durante un número de asaltos igual al nivel de Carismático del personaje.

Este talento puede ser seleccionado varias veces, cada vez incrementando el penalizador en –1.

Prerrequisito: charlatanería.

Provocar: el héroe Carismático tiene la capacidad de desconcertar temporalmente a un objetivo (PNJ) incitándole a través de insultos. El objetivo debe estar a 30 pies del héroe y debe ser capaz de oír y comprender al héroe.

Para provocar a un objetivo, el héroe debe usar una acción estándar y realizar una prueba de Carisma (CD 15), añadiendo su nivel de Carismático como bonificador. Si la prueba de Carisma tiene éxito, el objetivo puede intentar resistir el efecto superando un tiro de salvación de Voluntad (CD 10 + nivel de clase del héroe Carismático + bonificador de Carisma del héroe Carismático). Si el tiro de salvación falla, el objetivo se queda atontado (incapaz de actuar, pero puede defenderse normalmente) durante 1 asalto.

Se puede provocar a un adversario tantas veces como se quiera.

Prerrequisito: charlatanería, confundir.

Árbol de talentos de liderazgo

Coordinar: el héroe Carismático tiene un don para lograr que la gente trabaje junta. Si el héroe pasa un asalto completo dirigiendo a sus aliados y supera una prueba de Carisma (CD 10), el héroe proporciona a todos sus aliados dentro de 30 pies un bonificador +1 a sus tiradas de ataque y pruebas de habilidad. El bonificador dura un número de asaltos igual al modificador de Carisma del héroe. El héroe puede coordinar un número de aliados igual a la mitad de su nivel de Carismático, redondeando hacia abajo (con un mínimo de 1 aliado).

Inspiración: el héroe Carismático puede inspirar a sus aliados, apoyándolos e incrementando sus probabilidades de éxito. Un aliado debe escuchar y observar al héroe Carismático durante un asalto completo para que la inspiración fluya, y el héroe debe superar una prueba de Carisma (CD 10). El efecto dura un número de asaltos igual al modificador de Carisma del héroe.

Un aliado inspirado gana un bonificador de moral +2 a los tiros de salvación y a las tiradas de ataque y de daño. Un héroe Carismático no puede inspirarse a sí mismo. El héroe puede inspirar a un número de aliados igual a la mitad de su nivel de Carismático, redondeando hacia abajo (un mínimo de 1 aliado).

Prerrequisito: coordinar.

Inspiración mayor: el héroe Carismático puede inspirar a sus aliados hasta mayores extremos, apoyándolos e incrementando sus probabilidades de éxito. El efecto y las condiciones son los mismos que los del talento de inspiración, pero se recibe un bonificador de moral +1 adicional que se acumula con el +2.

Prerrequisitos: inspiración.

Dotes adicionales

Afiliación, Autosuficiente, Confianza, Contraestocada rápida, Creativo, De fiar, *Disparo a bocajarro*, *Esquiva*, *Engañoso*, Estabilidad Mental mejorada, *Investigador*, *Negociador*, *Persuasivo*, Posesión, *Reflejos rápidos*, Reputación, Riqueza, *Voluntad de hierro*.

Clases avanzadas de personaje

A continuación se describen las tres clases avanzadas que posiblemente van a resultar más útiles. Todas ellas han sido diseñadas teniendo en mente el Gabinete de Seguridad, y por supuesto, se pueden combinar libremente con las clases básicas y con otras clases avanzadas. Por limitaciones de espacio, no se incluyen clases de prestigio, pero al final de cada clase avanzada se incluyen una serie de indicaciones sobre cómo puede evolucionar un personaje que haya adquirido niveles en dicha clase que te pueden dar ideas para diseñar alguna clase de prestigio más especializada.

CLASES BÁSICAS, CLASES AVANZADAS Y CLASES DE PRESTIGIO

Las clases, todas ellas, no sólo son una forma de conseguir nuevas aptitudes y mejorar las preexistentes, sino que sirven para definir a un personaje. Redención apuesta fuertemente por este multiclaseo, y por ello no limita de ninguna forma la combinación entre cualquier clase o clases de cualquier tipo y reduce los prerrequisitos necesarios para acceder a ellas. Piensa en cualquier persona que conozcas, o en cualquier personaje de cine. Seguramente no cuadre en ninguna de las clases básicas, sino que tenga niveles en varias de ellas (en algunas más que en otras).

Las clases básicas describen los aspectos básicos del personaje y las capacidades que poseen en función de sus características y demás atributos. Las clases avanzadas entran más en detalle, y se basan en una serie de profesiones o dedicaciones genéricas que pueden aportar al personaje más aptitudes relacionadas con ellas. Las clases de prestigio son igual que las avanzadas, pero las profesiones y las dedicaciones son bastante especializadas. Estos tres tipos de clases son igual de poderosas; sólo se diferencian en que cuanto más nos acercamos a las básicas, el poder y los beneficios se reparten de una manera más genérica, mientras que la utilidad de las de prestigio suele concentrarse en aspectos mucho más concretos en los que el personaje destacará sobremanera.

Por supuesto, eres libre para diseñar nuevas clases avanzadas o de prestigio; para ello ten en cuenta estas indicaciones, cuenta con la aprobación y colaboración del DJ, y procura obtener un resultado equilibrado con las clases ya existentes, las cuales puedes utilizar como guía.

Héroe GEN

Los GEN, como raza, son creados artificialmente para potenciar algunas de las virtudes y paliar algunos de los defectos de los humanos. Para ello se les dota de unas potencialidades genéticas que ellos mismos pueden decidir desarrollar o no. Si un GEN quiere desarrollar sus aptitudes, ha de elegir esta clase avanzada, clase que podrá utilizar como puente para llegar a una clase de prestigio GEN más especializada, o que podrá multiclasear con otras clases básicas o avanzadas (exactamente igual que las demás), progresando en su dedicación normal a la vez que en sus capacidades GEN.

El poseer niveles en esta clase sólo significa que el personaje está activamente esforzándose en desarrollar sus potencialidades GEN.

Prerrequisitos: para ser un Héroe GEN, el personaje debe cumplir los siguientes prerrequisitos:

Raza: GEN.

Talento: el personaje debe poseer un talento de cualquiera de las clases básicas.

Dado de Golpe: 1d8 + modificador de Constitución por nivel.

Puntos de acción: 6 + la mitad de su nivel de personaje (redondeado hacia abajo) con cada nivel nuevo que obtenga en esta clase.

Habilidades de clase: Avistar (Sab), Concentración (Con), Equilibrio (Des), Escapismo (Des), Escuchar (Sab), Hablar un idioma (ninguna), Leer/escribir un Idioma (ninguna), Moverse sigilosamente (Des), Oficio (Sab), Piruetas (Des), Saber (actualidad, biología y geología, local) (Int), Saltar (Fue) y Trepar (Fue).

Puntos de habilidad cada nivel: 4 + modificador de Int.

HÉROE GEN

Nivel de clase	Ataque base	S. de Fort	S. de Ref	S. de Vol	Rasgos de clase	Bonif. Defensa
1	+0	+1	+1	+0	Capacidad GEN, habilidades cláseas	+0
2	+1	+2	+2	+0	Capacidad GEN	+1
3	+2	+2	+2	+1	Dote adicional	+1
4	+3	+2	+2	+1	Capacidad GEN	+1
5	+3	+3	+3	+1	Capacidad GEN, al límite	+2
6	+4	+3	+3	+2	Dote adicional	+2
7	+5	+4	+4	+2	Capacidad GEN	+2
8	+6	+4	+4	+2	Capacidad GEN	+3
9	+6	+4	+4	+3	Dote adicional	+3
10	+7	+5	+5	+3	Capacidad GEN, al límite	+3

Rasgos de clase

Habilidades cláseas: debido a las muy diversas dedicaciones a las que se puede ocupar un personaje GEN, poseen unas habilidades que varían

mucho de un individuo a otro. Puedes elegir dos habilidades; a partir de ahora, se considerarán habilidades de clase del Héroe GEN.

Capacidad GEN (Sb): obtienes una capacidad GEN a tu elección.

Al límite (Sb): en las situaciones límite, las capacidades especiales del Héroe GEN le permiten responder mejor que una persona normal. Por ello, cuando emplee un punto de acción cuya consecuencia consista en lanzar un dado adicional, el valor de dicho dado se incrementa: el d6 pasa a ser d8, y el d8 pasa a ser d10. Esta aptitud se apila consigo misma.

Dotes adicionales

Acrobático, *Ágil*, *Aguante*, *Alerta*, Ambidextrismo, Centrado, *Correr*, Diestro, *Dureza*, Energía heroica, *Esquiva*, Estabilidad mental mejorada, *Gran fortaleza*, *Iniciativa mejorada*, *Movilidad*, *Pericia/Pericia en combate*, *Rastrear*, *Reflejos de combate*, *Reflejos rápidos*, Umbral de daño masivo mejorado, *Voluntad de hierro*.

Clases de prestigio: pueden estar dirigidas a profesiones específicas en las que un GEN pueda aprovechar sus capacidades GEN para la realización de una o varias tareas relacionadas. Deberían tener como prerrequisitos aquellas capacidades GEN que faciliten la realización de la tarea en cuestión, no deberían conceder capacidades específicas, sino capacidades genéricas (en menor cantidad que esta clase avanzada) y alguna aptitud que permita mejorarlas o potenciarlas las capacidades relacionadas con la clase de prestigio. Salvo muy escasas excepciones bien justificadas, estas clases de prestigio no deberían tener más de 5 niveles.

Técnico del Gabinete de Seguridad

Aquellos que obtienen niveles en esta clase son personajes que han sido reclutados por el Gabinete de Seguridad y se les ha embarcado en alguna misión. A pesar de la nomenclatura, el entrenamiento de estos personajes tiene un fuerte componente militar, pero dedican parte de su tiempo a potenciar algunas aptitudes y conocimientos que puedan ser útiles en diversos aspectos no relacionados con el combate.

Esta clase se puede utilizar como puente para otras clases de prestigio técnicas más especializadas, en cuyo caso el personaje podría ser una especie de novato en lo suyo, o bien como dedicación más a largo plazo, siendo el personaje un técnico con unas capacidades más generales.

Prerrequisitos: para ser un Técnico del Gabinete de Seguridad, el personaje debe cumplir los siguientes prerrequisitos:

Dotes: Competencia con armas de fuego personales.

Ataque base: +1.

Habilidades: 5 rangos en tres de las siguientes habilidades Artesanía (electrónica, estructura, mecánica, química robótica), Demoliciones, Inutilizar mecanismos o Reparar.

Especial: debe pertenecer al Gabinete de Seguridad.

Dado de Golpe: 1d8 + modificador de Constitución por nivel.

Puntos de acción: 6 + la mitad de su nivel de personaje (redondeado hacia abajo) con cada nivel nuevo que obtenga en esta clase.

Habilidades de clase: Artesanía (cualquiera) (Int), Buscar (Sab), Concentración (Con), Conducir (Des), Demoliciones (Int), Falsificar (Int), Hablar un idioma (ninguna), Informática (Int), Inutilizar mecanismo (Des), Leer/escribir un Idioma (ninguna), Oficio (Sab), Pilotar (Des), Reparar (Int), Reunir información (Car) y Saber (actualidad, biología y geología, física y química, local) (Int).

Puntos de habilidad cada nivel: 6 + modificador de Int.

Técnico del Gabinete de Seguridad

Nivel de clase	Ataque base	S. de Fort	S. de Ref	S. de Vol	Rasgos de clase	Bonif. Defensa
1	+0	+1	+0	+1	Fuego de cobertura	+0
2	+1	+2	+0	+2	Manipulación rápida	+1
3	+2	+2	+1	+2	Dote adicional	+1
4	+3	+2	+1	+2	Maestría en habilidades	+1
5	+3	+3	+1	+3	Tecnología	+2
6	+4	+3	+2	+3	Dote adicional	+2
7	+5	+4	+2	+4	Sabotaje	+2
8	+6	+4	+2	+4	Combate cuerpo a cuerpo en grupo	+3
9	+6	+4	+0	+4	Dote adicional	+3
10	+7	+5	+0	+5	Técnico especialista	+3

Rasgos de clase

Fuego de cobertura (Ex): consulta la descripción de esta aptitud en los rasgos de la clase de Combatiente del Gabinete de Seguridad.

Manipulación rápida (Ex): puedes realizar pruebas de Demoliciones e Inutilizar mecanismos empleando una acción estándar en vez de una de asalto completo.

Maestría en habilidades (Ex): un Técnico del Gabinete de Seguridad selecciona un número de habilidades de su lista de clase igual a su modificador de Inteligencia (mínimo una). Cuando realice una prueba de habilidad con una de estas habilidades podrá elegir 10 incluso si el estrés y las distracciones normalmente le impiden hacerlo.

Tecnología (Ex): el Técnico del Gabinete de Seguridad tiene amplios conocimientos tecnológicos que le permiten realizar una prueba de Reparar (CD 15) para poder averiguar las funciones generales de cualquier dispositivo desconocido y las bases para su manejo. Esta aptitud no evita los penalizadores que se puedan sufrir en su manejo debido a la falta de instrucción (por ejemplo, la carencia de una determinada dote. El CD puede incrementar o reducir la CD de la prueba en función de la complejidad del dispositivo, y especialmente en función de si se basa en algún tipo de tecnología diferente.

Sabotaje (Ex): puedes emplear la habilidad de Inutilizar mecanismos para también sabotear mecanismos complejos (la CD se incrementa a 15 o 20 en función de su complejidad), incluso dispositivos electrónicos (CD 20 a 30). Consulta la habilidad de Inutilizar mecanismos.

Combate cuerpo a cuerpo en grupo (Ex): consulta la descripción de esta aptitud en los rasgos de la clase de Combatiente del Gabinete de Seguridad.

Técnico especialista (Ex): elige una de las siguientes habilidades: Artesanía (cualquiera), Conducir (Des), Demoliciones (Int), Falsificar (Int), Informática (Int), Pilotar (Des), Reparar (Int). Obtienes un bonificador introspectivo a las pruebas de la habilidad escogida igual al nivel de clase de Técnico del Gabinete de Seguridad.

Dotes adicionales

Afiliación (Gabinete de Seguridad), Artes marciales defensivas, Cautela, Centrado, Competencia avanzada con armas de fuego, Competencia con armaduras intermedias, Competencia con armaduras ligeras, Constructor, Culto, *Derribo mejorado*, *Desarme mejorado*, Diligente, *Disparo a bocajarro*, Estabilidad Mental mejorada, Experto en vehículos, *Impacto sin arma mejorado*, *Investigador*, Manitas, Meticuloso, *Movilidad*, Objetivo elusivo, *Pericia en combate*, Ráfaga corta, *Reflejos rápidos*, *Soltura con un arma*, *Sutileza con un arma*, *Voluntad de hierro*.

Clases de prestigio: están destinadas a labores técnicas específicas dentro de los grupos de acción del Gabinete de Seguridad. El ejemplo clási-

co lo constituye un ingeniero de cualquier tipo. La mayoría de ellas tendrán progresiones de ataque base bajas, muchos puntos de habilidad para distribuir, y subirán 1d6 puntos de golpe por nivel.

Combatiente del Gabinete de Seguridad

Estos personajes constituyen la principal fuerza de choque del Gabinete de Seguridad. Son entrenados para reaccionar en entornos hostiles, y combatir de multitud de formas diferentes.

Prerrequisitos: para ser un Combatiente del Gabinete de Seguridad, el personaje debe cumplir los siguientes prerrequisitos:

Dotes: Competencia con armas de fuego personales.

Ataque base: +2.

Especial: debe pertenecer al Gabinete de Seguridad.

Dado de Golpe: 1d10 + modificador de Constitución por nivel.

Puntos de acción: 6 + la mitad de su nivel de personaje (redondeado hacia abajo) con cada nivel nuevo que obtenga en esta clase.

Habilidades de clase: Artesanía (estructuras) (Int), Demoliciones (Int), Hablar un idioma (ninguna), Intimidar (Car), Leer/escribir un idioma (ninguna), Oficio (Sab), Piruetas (Des), Saber (actualidad, local), Saltar (Fue), Saber (actualidad, local) (Int), Supervivencia (entorno) (Sab) y Trepar (Fue).

Puntos de habilidad cada nivel: 2 + modificador de Int.

COMBATIENTE DEL GABINETE DE SEGURIDAD

Nivel de clase	Ataque base	S. de Fort	S. de Ref	S. de Vol	Rasgos de clase	Bonif. Defensa
1	+1	+2	+0	+0	Disparos mortales	+1
2	+2	+3	+0	+0	Fuego de cobertura	+1
3	+3	+3	+1	+1	Dote adicional	+2
4	+4	+4	+1	+1	Agilidad en presa	+2
5	+5	+4	+1	+1	Disparos mortales 2	+3
6	+6	+5	+2	+2	Dote adicional	+3
7	+7	+5	+2	+2	Disparo doble	+4
8	+8	+6	+2	+2	Combate cuerpo a cuerpo en grupo	+4
9	+9	+6	+3	+3	Dote adicional	+5
10	+10	+7	+3	+3	Disparos mortales 3	+5

Rasgos de clase

Fuego de cobertura (Ex): empleando una acción de ataque, un Combatiente del Gabinete de Seguridad puede emplear un arma semiautomática o automática para realizar tres disparos sin apuntar con el único objetivo de conceder un bonificador +4 de circunstancia a la Defensa de un personaje aliado. Si tu personaje ya poseía esta aptitud, obtienes el mismo beneficio pero sólo necesitarás emplear una acción de movimiento.

Disparo doble (Ex): consulta la dote del mismo nombre. Si ya se posee dicha dote, o se adquiere con posterioridad, el efecto de esta aptitud extraordinaria consistirá en la posibilidad de realizar un disparo triple (o "triple tap"), por lo que se sufrirá un penalizador adicional -4 a este ataque, pero causa +1 dado de daño (para un total de +2) si ha tenido éxito en el ataque. Para realizar un disparo triple se requiere una acción estándar. Un personaje capaz de realizar un disparo triple puede elegir realizar un disparo doble en su lugar (o un disparo normal).

Disparos mortales (Ex): antes de realizar un único disparo con un arma de fuego puedes gastar un punto de acción para causar que dicho disparo, de alcanzar a su objetivo cause 1d6 puntos de daño adicionales. A nivel 5, puedes elegir gastar el punto de acción después de saber si el disparo ha alcanzado a su objetivo, y a nivel 10, el daño adicional se incrementa hasta 1d0 puntos de daño. La aptitud sobrenatural "al límite" de los Héroes GEN no afecta a esta aptitud.

Combate cuerpo a cuerpo en grupo (Ex): los agentes del Gabinete de Seguridad se entrenan para combatir en grupos, y son capaces de obtener beneficios adicionales cuando lo hacen. Un Combatiente del Gabinete de Seguridad obtiene un bonificador +1 a sus ataques cuerpo a cuerpo contra un oponente por cada aliado que se halle adyacente a dicho oponente, además del bonificador al ataque del flanqueo (si hay flanqueo). Si el Combatiente ya posee esta aptitud, en lugar de obtenerla de nuevo podrá recibir el bonificador de flanqueo siempre que haya un aliado en un recuadro adyacente al enemigo al que ataca (aunque no se cumplan los requisitos normales al respecto de la posición).

Agilidad en presa (Ex): cuando un Combatiente del Gabinete de Seguridad se halla participando en una presa, no pierde sus bonificadores de Destreza a la Defensa.

Dotes adicionales

Afiliación (Gabinete de Seguridad), Artes marciales de combate, Artes marciales de combate mejoradas, *Ataque poderoso*, Atlético, *Crítico mejorado*, Competencia avanzada con armas de fuego, Competencia con arma cuerpo a cuerpo exótica, Competencia con armaduras intermedias, Competencia con armaduras ligeras, Competencia con armaduras pesadas, Competencia con armas arcaicas, Competencia con armas de fuego pesadas, *Derribo mejorado*, *Desarme mejorado*, *Disparo a bocajarro*, *Disparo a larga distancia*, Estabilidad Mental mejorada, *Gran hendedura*, *Hendedura*, *Impacto sin arma mejorado*, *Lucha a ciegas*, *Movilidad*, Objetivo elusivo, Pelea, Pelea mejorada, *Presa mejorada*, Ráfaga corta, Ráfaga larga, Recarga rápida, *Reflejos de combate*, *Soltura con un arma*.

Clases de prestigio: son clases de prestigio orientadas fundamentalmente hacia algún aspecto relacionado con el combate o las confrontaciones, como pueden ser los artilleros de naves o vehículos, oficiales, artificieros, etc. Todos ellos tendrán progresiones de ataque base de técnico o combatiente del Conejo de Seguridad (en función del uso que hagan de él), salvaciones potentes de Fortaleza, subirán 1d8 o 1d10 por nivel, y no deberían obtener más de 2 o 4 puntos de habilidad por nivel.

Habilidades

Aquí se listan todas las habilidades que utiliza Redención d20. Muchas de ellas ya aparecen descritas en el *Manual del Jugador*, por lo que en vez de describirlas de nuevo, te remitimos directamente a ellas y se describen únicamente los nuevos apartados o las habilidades que no aparecen. En las descripciones de las habilidades se especifica si es posible realizar nuevos intentos, si se puede o no elegir 10 o 20, y el tiempo que se tarda en realizar la prueba, así como cualquier otra circunstancia que se considere de interés. Es aconsejable, aunque no necesario, consultar el *Juego de Rol d20 Moderno* para expandir información y detalles sobre la mayoría de las habilidades.

Sinergias

Debido a que es prácticamente imposible generalizar y sintetizar todas los hipotéticos usos que se puedan hacer de una habilidad, no se describen las sinergias entre habilidades. En vez de ello, el DJ es libre para asignar

bonificadores de sinergia cuando considere que el poseer 5 o más rangos en una habilidad puede beneficiar a la prueba de otra habilidad.

Descripción de las habilidades

Artesanía (Int)

Sólo entrenada

La habilidad de Artesanía se centra en la fabricación o reparación de diferentes tipos de objetos. Cada uno de ellos debe elegirse individualmente. Salvo en el caso de Artesanía (redactar), se necesitan materias primas para la fabricación, materias primas que en su mayoría resultarán desperdiciadas (el DJ determinará su coste). En el *Juego de Rol d20 Moderno* tienes varios ejemplos de precios, de CD para las distintas habilidades de Artesanía, así como del tiempo necesario para diferentes tipos de proyectos.

Arte visual: permite pintar cuadros o dibujos, tomar fotografías, utilizar una videocámara o realizar cualquier otro tipo de obra de arte visual.

Electrónica: permite fabricar o reparar equipos electrónicos a partir de sus componente, tales como equipos de audio o vídeo, instrumentos de escucha o relojes, radios, comunicadores y equipos informáticos.

Estructuras: permite construir estructuras de madera de metal o de hormigón, como estantes, mesas, muros, casas, etc. Incluye también tareas como las de fontanería, pintura, cimentación o colocación de baños.

Farmacéutica: permite sintetizar drogas medicinales capaces de ayudar en los procesos de recuperación de enfermedades curables. Una droga medicinal puede conceder un bonificador de circunstancia +2 a las salvaciones de Fortaleza realizadas para resistir los efectos de una enfermedad o un bonificador de circunstancia +2 a las pruebas de Sanar.

Mecánica: permite construir aparatos mecánicos a partir de materias primas, como motores o parte de motores, armas, armaduras y otros chismes.

Química: permite mezclar elementos químicos para crear ácidos, bases explosivos y sustancias venenosas.

Redactar: sabes redactar con corrección diferentes tipos de construcciones literarias y has estudiado a los principales escritores de la historia y su estilo.

Robótica: no sólo sabes acerca de la fabricación de robots, sino que eres experto en su uso y programación.

Nuevos intentos: sí, pero salvo en el caso de Artesanía (redactar), tendrás que pagar de nuevo el coste de las materias primas.

Especial: normalmente se puede elegir 10 con cualquier tipo de Artesanía, pero sólo se puede elegir 20 con Artesanía (redactar).

Tiempo: depende completamente de la tarea en cuestión.

Averiguar intenciones (Sab)

Consulta el *Manual del Jugador.* También puedes utilizar esta habilidad para descifrar mensajes ocultos en una conversación.

Especial: puedes elegir 10, pero no 20.

Tiempo: generalmente se trata de una acción gratuita, pero dependiendo de la complejidad de la tarea, puede requerir más tiempo.

Avistar (Sab)

Consulta el *Manual del Jugador.*

Especial: puedes elegir 10 o elegir 20.

Tiempo: cada vez que tengas la oportunidad de ver algo puedes realizar una prueba de Avistar como acción gratuita. Como acción de movimiento, puedes intentar ver algo que no hubieras logrado (o que hayas creído no lograr) avistar previamente.

Buscar (Int)

Consulta el *Manual del Jugador.*

Especial: puedes elegir 10 o elegir 20.

Tiempo: una acción de asalto completo.

Concentración (Con)

Eres particularmente bueno centrando tu mente.

Prueba: Debes realizar una prueba de Concentración cuando estés realizando una acción que requiera toda tu concentración y puedas ser potencialmente distraído. Si la prueba tiene éxito, podrás continuar con tu acción normalmente; si se falla la prueba de Concentración, la acción fracasará automáticamente.

La CD depende de la naturaleza de la distracción.

Especial: podrás intentar realizar una acción a la defensiva si superas una prueba de Concentración (CD 15) y evitarás los ataques de oportunidad. Esto no se aplica a otras acciones que pudieran provocar ataques de oportunidad, como el movimiento. Si tienes éxito en la prueba de Concentración podrás intentar realizar la acción sin provocar ataque de oportunidad. Si tu prueba de concentración falla, la acción relacionada fracasará automáticamente.

Especial: no es posible elegir 10 ni elegir 20.

Tiempo: se trata de una acción gratuita.

Conducir (Des)

Esta habilidad te permite manejar vehículos de motor que se desplacen sobre una superficie terrestre.

Prueba: utiliza esta habilidad para evitar colisiones, o para dar esquinazo a un perseguidor mientras manejas un vehículo terrestre. No se necesita una prueba de Conducir para realizar maniobras rutinarias. Sólo hay que realizar una prueba cuando tiene lugar alguna circunstancia extraordinaria (por ejemplo, cuando se tiene prisa, se está persiguiendo a alguien o la carretera es peligrosa o se halle en mal estado).

Puedes emplear el sistema de maniobras de conducción y de persecuciones que aparece en el *d20 Moderno.*

Nuevos intentos: la mayoría de las pruebas de Conducir producen consecuencias que causan que realizar un nuevo intento sea imposible.

Especial: puedes elegir 10, pero no puedes elegir 20.

No hay penalizador cuando se maneja un vehículo terrestre destinado al transporte personal (todo terrenos, quads, motos y vehículos liberados). Para otro tipo de vehículos se requiere la dote de Maniobrar con vehículos terrestres si no se quiere sufrir un penalizador -4 a las pruebas de Conducir.

Tiempo: una acción de movimiento.

Curar heridas (Sab)

Utiliza esta habilidad para ayudar a personajes que hayan sido heridos, envenenados, o padezcan alguna enfermedad.

Prueba: la CD y el efecto dependerán de lo que intentes hacer:

Cuidados prolongados (CD 15): permitirá al paciente recuperar puntos de golpe y puntos de características perdidos por daño temporal a un ritmo superior: 3 puntos de golpe por nivel de personaje o 3 puntos de característica por día de descanso completo. Hay que realizar una nueva prueba cada día: si se falla, el ritmo de recuperación durante ese día será el normal.

Puedes atender a tantos pacientes como rangos tengas en la habilidad; debes dedicar al menos media hora diaria para atender a cada uno de ellos. Es necesario que los pacientes reposen durante todo el tiempo.

Curar puntos de golpe (CD 15): teniendo éxito en una prueba que dura una acción de asalto completo se conseguirá curar 1d4 puntos de golpe. Un personaje nunca podrá superar el total de sus puntos de golpe a través de este tipo de curación. Este tipo de curación sólo se puede aplicar con éxito una vez al día a cada personaje.

Reanimar a personajes atontados, aturdidos o inconscientes (CD 15): se puede eliminar la condición de atontado, aturdido o inconsciente de un personaje. Para ello se necesita emplear una acción estándar. No se puede recuperar a un personaje de su inconsciencia si tiene –1 o menos puntos de golpe sin estabilizar a dicho personaje en primer lugar.

Estabilizar a un personaje moribundo (CD 15): un éxito en una prueba de Curar heridas realizada durante una acción estándar permitirá estabilizar a un personaje. El paciente no recupera puntos de golpe, pero sí dejará de perderlos. Es necesario tener un equipo médico para estabilizar a un paciente. Un parche coagulante produce los mismos efectos y no requiere prueba.

Intervenciones quirúrgicas (CD 20): puedes realizar operaciones de campaña, coser profundas heridas, reajustar huesos rotos, y extraer balas o metralla. Al realizar este tipo de operaciones se recibe un penalizador –4, y un penalizador adicional –4 si no se dispone de instrumental quirúrgico. Para realizar intervenciones quirúrgicas se necesitan 1d4 horas +1 hora adicional por cada punto de golpe negativo que tenga.

La operación quirúrgica permite recuperar 1d6 puntos de golpe por cada nivel de personaje del paciente (hasta el máximo de sus puntos de golpe totales) si se ha tenido éxito en la prueba. Sólo se puede practicar una operación quirúrgica a un paciente por cada periodo de 24 horas.

El paciente de una operación quirúrgica resultará fatigado durante un periodo de 24 horas menos 2 horas por cada punto que la prueba de Curar heridas haya sobrepasado la CD. Nunca se puede reducir el periodo de fatiga por debajo de 6 horas.

Atender enfermedad (CD 15): puedes atender a un personaje que sea víctima de una enfermedad curable. Cada vez que el paciente necesite realizar un tiro de salvación contra los efectos dañinos de una enfermedad (después del efecto inicial), primero deberás hacer una prueba de Curar heridas para ayudar a la víctima a resistirse a los efectos secundarios. Para ello se requieren 10 minutos. Si la prueba tiene éxito, proporcionarás a la víctima un bonificador a su tiro de salvación igual al número de rangos que poseas en esta habilidad.

Tratar un veneno (CD 15): puedes atender a un personaje que haya sufrido un envenenamiento. Cada vez que el paciente necesite realizar un tiro de salvación contra los efectos secundarios del veneno, primero deberás hacer una prueba de Curar heridas para ayudar a la víctima a resistirse a los efectos secundarios. Para ello se necesita una acción estándar. Si la prueba tiene éxito, proporcionarás a la víctima un bonificador a su tiro de salvación igual al número de rangos que poseas en esta habilidad.

Nuevos intentos: sí, si se trata de recuperar puntos de golpe perdidos, reanimar a personajes atontados, aturdidos o inconscientes, estabilizar a personajes moribundos, y practicar operaciones quirúrgicas. En todos los demás casos no se puede repetir intentos.

Especial: puedes elegir 10 al hacer una prueba de Curar heridas. Puedes elegir 20 sólo si estás intentando recuperar puntos de golpe perdidos o reanimar a personajes atontados, aturdidos o inconscientes.

Se requiere un equipo médico para proporcionar cuidados prolongados, la recuperación de puntos de puntos de golpe perdidos y el cuidado de enfermedades y venenos. Para reanimar a personajes atontados, aturdidos o inconscientes se necesita un botiquín de primeros auxilios un equipo médico. Necesitas instrumental quirúrgico para realizar intervenciones quirúrgicas. Si no tienes las herramientas apropiadas sufrirás un penalizador –4 a tu prueba.

Sólo podrás utilizar la habilidad de Curar heridas sobre ti mismo para administrarte primeros auxilios, tratar enfermedades o envenenamientos. Recibirás un penalizador –5 a las pruebas destinadas a tratarte a sí mismo.

Tiempo: varía según la tarea, tal como se ha descrito antes.

Demoliciones (Int)

Sólo entrenada

Para colocar un artefacto explosivo sencillo de forma que detone en un lugar determinado no hace falta una prueba, pero sí hace falta si se quiere conectarlo a un detonador. También hace falta una prueba si se quiere colocar un explosivo para que cause máximo daño contra una estructura o para desactivar un artefacto explosivo.

Colocar detonador: la mayoría de los explosivos necesitan un detonador. Para conectar un detonador a un explosivo hace falta una prueba de Demoliciones (CD 10). Un fallo significa que el explosivo no detona como se había planeado. Un fallo por 10 o más significa que explosiona mientras el detonador está siendo instalado.

Se puede hacer que el explosivo sea difícil de desactivar. Para ello, se debe escoger la CD de desactivación antes de realizar la prueba destinada a colocar el detonador (debe ser superior a 10). La CD para colocar el detonador es la misma que para desactivar el artefacto.

Colocar un artefacto explosivo: si un explosivo se coloca contra una estructura fija (un objeto inanimado, estacionario y no atendido) puede incrementar el daño que se causa aprovechando las vulnerabilidades de la estructura. Un resultado de 15 o superior el explosivo causará doble daño a la estructura contra la cual ha sido colocado. Con un resultado de 25 o superior causará triple daño a esa estructura. En cualquier caso, siempre causará daño normal contra todos los objetivos que se hallen dentro de su radio de explosión.

Desactivar artefacto explosivo: desactivar un explosivo que haya sido previamente activado requiere una prueba de Demoliciones. La CD normalmente es 10, salvo que la persona que colocó el detonador escogiese una CD de desactivación mayor. Si se falla la prueba, no se desactivará el explosivo. Si se falla por 5 o más, el explosivo detonará.

Especial: puedes elegir 10 al hacer una prueba de Demoliciones, pero no puedes elegir 20.

Un personaje sin un equipo de demoliciones recibe un penalizador –4 a las pruebas de Demoliciones.

Tiempo: colocar un detonador suele llevar una acción de asalto completo. Colocar un artefacto explosivo o desactivarlo lleva un minuto o más, dependiendo de la envergadura del trabajo.

Diplomacia (Car)

Consulta el *Manual del Jugador*. En el *Juego de Rol d20 Moderno* puedes encontrar más detalles sobre esta habilidad, así como sobre los sobornos. Diplomacia no sirve para negociar con eficacia.

Especial: puedes elegir 10, pero no puedes elegir 20.

Tiempo: como mínimo necesita de una acción de asalto completo. El DJ puede determinar que algunas negociaciones requieren un periodo mayor de tiempo.

Disfrazarse (Car)

Consulta el *Manual del Jugador*. No es posible disfrazarse como un miembro de otra raza, y considera que disfrazarse como un miembro de otra clase es equivalente a disfrazarse como una persona que ejerza otra profesión (si la profesión es relevante para el disfraz).

Especial: puedes elegir 10 o elegir 20.

Un personaje sin equipo de disfraz recibe un penalizador –4 a las pruebas de Disfrazarse.

Puedes ayudar a disfrazarse a otra persona, a través del mecanismo de prestar ayuda.

Tiempo: requiere 1d4x10 minutos de preparación.

Engañar (Car)

Consulta el *Manual del Jugador*. Además, también puede servirte para comprender mensajes secretos mientras se aparenta estar hablando sobre otra cosa completamente diferente.

Especial: puedes elegir 10 (excepto para fintar en combate), pero no 20.

Tiempo: usar esta habilidad será, como mínimo, una acción de asalto completo, pero podrá llevar mucho más tiempo cuando intentes algo complicado. Utilizar Engañar para fintar en combate es una acción estándar.

Equilibrio (Des)

Penalizador de armadura

Consulta el *Manual del Jugador.*

Especial: puedes elegir 10, pero no 20.

Tiempo: realizar equilibrios mientras se mueve a la mitad de la velocidad o el movimiento acelerado son acciones de movimiento.

Escapismo (Des)

Penalizador de armadura

Consulta el *Manual del Jugador.*

Especial: puedes elegir 10. Puedes elegir 20 si no estás recibiendo una oposición activa.

Tiempo: una prueba para librarse de unas ligaduras, grilletes u otro tipo de ataduras (excepto alguien que te esté haciendo una presa) requiere un minuto. Escapar de una red se considera acción de asalto completo. Meterse por un hueco estrecho requiere 1 minuto como mínimo, dependiendo de la distancia que deba recorrerse.

Esconderse (Des)

Penalizador de armadura

Consulta el *Manual del Jugador.*

Especial: puedes elegir 10, pero no puedes elegir 20.

Tiempo: una prueba de Esconderse requiere una acción estándar.

Escuchar (Sab)

Consulta el *Manual del Jugador.*

Especial: puedes elegir 10, o elegir 20.

Tiempo: puede ser una reacción (si la pide el DJ) o una acción de movimiento (si activamente te tomas el tiempo para intentar escuchar algo). Si se elige 20, es necesario emplear una acción de asalto completo.

Falsificar (Int)

Consulta el *Manual del Jugador* para la descripción de la habilidad, pero los modificadores son los siguientes.

Factor	Modificador a la prueba	Tiempo
Tipo de documento		
Sencillo (carta mecanografiada, tarjeta de negocios)	+0	10 min.
Moderado (membrete, formulario comercial)	-2	20 min.
Complejo (libros de cuentas, permiso de conducir)	-4	1 hr.
Difícil (pasaporte)	-8	4 hr.
Muy difícil (DNI, placa de policía)	-16	24 hr.
Familiaridad		
Desconocido (visto una vez durante menos de un minuto)	-4	
Algo familiar (visto durante varios)	+0	
Bastante familiar (a mano o examinado a placer)	+4	
El falsificador ya ha falsificado documentos similares	+4	
El documento incluye firma específica	-4	

Algunos documentos requieren códigos de seguridad y autorización, sean auténticos o falsos. El DJ realizará esta prueba en secreto de forma que no sepas lo buena que es la falsificación.

Condición	Modificador a la prueba del lector
Tipo de documento poco conocido por el lector	-4
Tipo de documento algo conocido por el lector	-2
Tipo de documento perfectamente conocido por el lector	+0
El documento es revisado varias veces[1]	+4
El lector sólo puede echar un somero vistazo[1]	-2

[1] Acumulativas con las tres primeras condiciones de esta tabla. Aplica este modificador con cualquiera de los otros tres cuando sea apropiado.

La habilidad de Falsificar también se utiliza para detectar las falsificaciones de otro. El resultado de la prueba original de Falsificar de aquel que creó el documento debe enfrentarse a la prueba de Falsificar de la persona que examina la autenticidad del documento. Si el resultado de la prueba del examinador es igual o superior al resultado de la prueba de Falsificar original, se dará cuenta de la falsedad del documento. Un documento que contradiga un procedimiento, una orden o conocimiento previo de una persona, o que exija que el lector renuncie a una posesión o información, podría hacer que el lector sospechara más (por lo que se crearían circunstancias favorables para la prueba enfrentada de Falsificar de este lector).

Especial: puedes elegir 10, pero no puedes elegir 20.

Tiempo: falsificar un documento sencillo lleva 1 minuto. Documentos más extensos o más complicados llevan 1d4 minutos por página o más.

Hablar un idioma (ninguna)

Sólo entrenada

Hablar un idioma no funciona como las habilidades normales.

- Se empieza conociendo el idioma natal; no se necesitan rangos para ello.
- Cada idioma adicional cuesta un rango. Cuando añadas un rango a la habilidad de Hablar un idioma deberás escoger el nuevo idioma que aprenderás a hablar.
- No tendrás que realizar pruebas de Hablar un idioma: o conoces un idioma o no lo conoces.
- Para saber leer y escribir un idioma que puedas hablar necesitas adquirir la habilidad Leer/escribir un idioma correspondiente a ese idioma.
- Puedes elegir cualquier idioma, actual o antiguo. Tu DJ puede decidir que no puedes aprender un idioma específico en función de las circunstancias de vuestra campaña.

Informática (Int)

Utiliza esta habilidad para utilizar ordenadores, escribir o modificar programas, para saltarte o engañar a un dispositivo controlado por ordenador.

Prueba: la mayoría de las operaciones, tales como el empleo de una aplicación para usuarios típicos o realizar una búsqueda en redes de datos públicas, no requieren prueba de Informática (para buscar información en redes de datos públicas, se puede requerir una prueba de Reunir información). Sin embargo, buscar una red interna desconocida o un fichero concreto, programar, modificar programas existentes para que funcionen de forma diferente (mejor o peor), y atravesar sistemas de seguridad son cosas relativamente difíciles y requieren pruebas de habilidad.

Buscar fichero: buscar un listado de viajes en la vasta red informática de una compañía aérea, o buscar el dossier de un viejo crimen en un portátil de un inspector son ejemplos de típicos de búsqueda de ficheros o datos en un sistema desconocido. La CD de la prueba y el tiempo requerido varían en función del tamaño del lugar en el que estés buscando.

Tamaño del lugar	CD	Tiempo
Ordenador personal	10	1 asalto
Red de oficina pequeña	15	2 asaltos
Red de oficina pequeña	20	1 minuto
Red de una gran compañía	25	10 minutos

Burlar un sistema de seguridad: no se puede utilizar Informática para esto si no está entrenada. La CD la determina el programa de seguridad que ha sido instalado para defender el sistema. Si se falla la prueba por 5 o más, el sistema de seguridad alertará inmediatamente al administrador de que se ha producido una entrada no autorizada. Un administrador alertado puede identificarte o cortarte el acceso al sistema.

A veces, cuando se intenta acceder a un lugar difícil, tendrás que superar la seguridad de un sistema en más de una ocasión.

Nivel de seguridad	CD
Mínimo	20
Media	25
Excepcional	35
Máxima	40

Defender sistema: si tú eres el administrador del sistema de un lugar (que puede ser tan sencillo como tu ordenador personal), puedes defender el sistema contra los intrusos. Si tu sistema te alerta de la presencia de un intruso, podrás intentar cortarle el acceso (cerrarle la sesión) o incluso identificar al intruso.

Para cortarle el acceso realiza una prueba enfrentada de Informática contra el intruso. Si tienes éxito, la sesión del intruso se cerrará. Intentar cortar el acceso lleva una acción de asalto completo.

Una manera completamente segura de evitar futuros accesos es apagar el sistema. Si se trata de un ordenador único es algo bastante simple, pero un lugar con muchos ordenadores, puede ser una tarea que lleve mucho tiempo o incluso imposible.

Para identificar al intruso, realiza una prueba enfrentada de Informática contra el intruso. Si tienes éxito, averiguarás el lugar desde el que el intruso está operando (si se trata de un único ordenador, averiguarás el nombre del propietario de dicho ordenador). Para identificar al intruso se requiere 1 minuto de tiempo y una prueba diferente a la de cortar el acceso. La prueba sólo puede realizarse si el intruso accede a tu sitio durante todo ese tiempo.

Degradar programa: puedes destruir o modificar las aplicaciones de un ordenador para que sea más difícil o incluso imposible manejar dicho ordenador. La CD del intento depende de lo que estés intentando hacer. Colgar un ordenador sólo consigue que deje de funcionar. Su usuario puede reiniciarlo sin necesidad de superar una prueba de Informática (lleva 1 minuto). Si se destruyen los programas el ordenador quedará inservible hasta que los programas sean reparados. Si se dañan los programas, todas las pruebas de Informática que se realicen desde ese ordenador sufrirán un penalizador -4.

Grado de la alteración	CD	Tiempo
Colgar ordenador	10	1 minuto
Destruir programa	15	10 minutos
Dañar programa	20	10 minutos

Para arreglar el programa dañado se requiere una hora y una prueba de Informática contra una CD igual a la CD necesaria para dañarlo +5.

Programar: puedes crear un programa que te ayude con una tarea específica; si lo consigues obtendrás un bonificador de circunstancia +2 a esa tarea.

En este caso, una tarea específica es un tipo de operación con un objetivo. Por ejemplo, podrías escribir un programa que te ayude a encontrar ficheros en una red interna concreta. No te ayudará a saltarse los sistemas de seguridad de esa red interna, ni a encontrar ficheros en otra red interna diferente.

La CD para escribir un programa es 20; se requiere 1 hora para ello.

Manejar dispositivo de control remoto: muchos dispositivos (cámaras de seguridad, cerraduras electrónicas, alarmas, sistemas de comunicaciones, satélites y demás) están conectados a un sistema de control remoto. Si se accede al ordenador que controla dicho sistema, podrían apagarse o bien cambiar sus parámetros de funcionamiento. La CD depende de la naturaleza de la operación. Si fallas la prueba por 5 o más, el sistema alertará inmediatamente a su administrador.

Tipo de acción	CD	Tiempo
Apagar activos remotos (cámaras y cerraduras electrónicas)	20	1 asalto por remoto
Apagar pasivos remotos (detectores de movimiento y alarmas)	25	1 asalto por remoto
Reconfigurar parámetros	30	1 minuto por remoto
Cambiar contraseñas	25	1 minuto
Esconder pruebas de alteración	+10	1 minuto
Seguridad mínima	-5	–
Seguridad excepcional	+10	–
Seguridad máxima	+15	–

Especial: puedes elegir 10 al hacer una prueba de Informática. Puedes elegir 20 en algunos casos, pero no en aquellos en los que un fallo suponga un efecto perjudicial (no puedes elegir 20 para burlar un sistema de seguridad o para defender un sistema).

Si deseas aplicar unas reglas de "hackeo" más detalladas, consúltalas en el *Juego de Rol d20 Moderno.*

Tiempo: Informática requiere al menos una acción de asalto completo. El DJ puede determinar que algunas tareas requieren varios asaltos, varios minutos, o incluso más, tal como se ha descrito antes.

Interpretar (Car)

Consulta el *Manual del Jugador.*

El número de categorías de habilidad de Interpretar se mantiene finito a propósito. Antes de añadir una nuevo, procura integrarla en alguno de los ya existentes. Las categorías son las siguientes:

Actuar: eres un actor con talento, capaz de interpretar papeles dramáticos, de comedia, o de acción habilidosamente

Bailar: eres un bailarín con talento, capaz de realizar movimientos rítmicos con el cuerpo siguiendo patrones.

Cantar: eres un músico con talento para producir sonidos musicales con tu voz.

Comedia: eres un comediante con talento capaz de realizar monólogos y actuaciones cómicas ante una audiencia.

Instrumentos de cuerda: eres un músico dotado con talento para tocar instrumentos de cuerda, tales como guitarras, banjos, arpas, laúdes, cítaras y violines.

Instrumentos de viento: eres un músico dotado con talento para tocar instrumentos de viento, tales como flautas, clarinetes, trompetas, tubas, gaitas y trombones.

Percusión: eres un músico dotado con talento para tocar instrumentos musicales de percusión, tales como baterías, tambores, timbales, triángulos o xilófonos.

Teclados: eres un músico dotado con talento para tocar instrumentos musicales con teclados, tales como pianos, órganos o sintetizadores.

Nuevos intentos: no para la misma interpretación y audiencia.

Especial: puedes elegir 10, pero no puedes elegir 20.

Un personaje sin el instrumento apropiado fallará automáticamente cualquier prueba de Interpretar (instrumentos de cuerda, de viento, percusión o teclados), a no ser que disponga de instrumentos improvisados, en cuyo caso sufrirá un penalizador -4 a la prueba.

Tiempo: se requiere un lapso de tiempo que puede ir desde los varios minutos hasta una o más horas.

Intimidar (Car)

Consulta el *Manual del Jugador.*

Especial: puedes elegir 10, pero no puedes elegir 20.

Si eres más grande que la víctima, puedes añadir un bonificador +2 a tus pruebas de Intimidar por cada categoría de tamaño de diferencia. Si eres más pequeño, deberás aplicar un penalizador -2 por cada diferencia de tamaño.

Tiempo: una acción de asalto completo.

Inutilizar mecanismo (Int)

Sólo entrenada

Utiliza esta habilidad para desactivar un sistema de seguridad, abrir una cerradura mecánica, desactivar una trampa o trucar los frenos de un coche para que fallen cuando alcance una determinada velocidad. Puedes examinar un artefacto mecánico o electrónico que sea sencillo o medianamente pequeño, e inutilizarlo. El esfuerzo suele requerir el uso de herramienta apropiadas.

Prueba: el DJ se encargará de realizar las pruebas de Inutilizar mecanismo, de modo que el jugador no sepa si su personaje ha tenido éxito.

Abrir cerraduras: puedes forzar cerraduras convencionales, cerrojos de combinación o incluso cerrojos electrónicos. Para cerrojos mecánicos es necesario disponer de una pistola mecánica de apertura. Para abrir cerrojos electrónicos es necesario tener un equipo de herramientas. La CD depende de la calidad de la cerradura.

Tipo de cerradura (ejemplo)	CD
Barata (cerradura de escritorio)	20
Media (cerradura de seguridad de una casa)	25
Alta calidad (cerradura de seguridad de un negocio)	30
Alta seguridad (cámara acorazada de la sucursal de un banco)	40
Altísima seguridad (cámara acorazada de la central de un banco)	50

Desactivar un sistema de seguridad: puedes desactivar un sistema de seguridad, como una verja electrificada, un detector de movimiento o una cámara de seguridad. Es necesario que puedas acceder al sistema (por ejemplo, para acceder a un detector de movimiento es posible que necesites pasar a través del área que está vigilando). Cuando desactives un sistema vigilado, puedes intentar pasar inadvertido. Para eso se requieren 10 minutos y un equipo de herramientas, además la CD de la prueba se incrementa en +10.

Tipo de sistema (ejemplo)	CD
Barato (alarma de una casa)	20
Medio (cámara de seguridad de un almacén)	25
Alta calidad (detector de movimiento de un museo)	30
Alta seguridad (alarma de la cámara acorazada de un banco)	35
Altísima seguridad (detector de movimiento de una zona de alta seguridad)	40

Trampas y sabotaje: desactivar, forzar, estropear o atrancar un mecanismo simple tiene una CD de 10. Los artefactos más complicados tienen CD más altas. El DJ debe realizar la prueba. Si tiene éxito, habrás desactivado el mecanismo. Si has fallado por 4 o menos, el mecanismo no se habrá desactivado, pero se podrá volver a intentarlo. Si la prueba falla por 5 o más algo habrá ido mal. Si se trata de una trampa, la habrás activado. Si estabas realizando algún tipo de sabotaje, pensarás que lo has realizado correctamente, pero el aparato seguirá funcionando con normalidad.

Puedes apañar los mecanismos simples para que continúen funcionando normalmente durante un rato, y luego se estropeen (generalmente después de 1d4 minutos de utilización).

Nuevos intentos: sí, pero debes ser consciente de haber fallado para poder intentarlo de nuevo.

Especial: puedes elegir 10 al realizar una prueba de Inutilizar mecanismo. Puedes elegir 20 para abrir una cerradura o para desactivar un sistema de seguridad, salvo que estés intentando pasar inadvertido al abrir la cerradura o desactivar el mecanismo.

Si se tienen las herramientas apropiadas se tendrá mayor posibilidad de tener éxito en la prueba de Inutilizar mecanismo. Para abrir una cerradura se necesita una pistola mecánica de apertura (si se trata de una cerradura mecánica) o de un equipo de herramientas (si la cerradura es electrónica). Para desactivar un sistema de seguridad se necesita un equipo de herramientas. Si no tienes las herramientas apropiadas recibirás un penalizador -4 a la prueba.

Tiempo: para inutilizar un artefacto mecánico simple se necesita una acción de asalto completo. Artefactos más complicados pueden requerir 2d4 asaltos.

Juego de manos (Des)

Consulta Hurtar en el *Manual del Jugador* de la tercera edición o Juego de manos en el *Manual del Jugador* 3.5.

Especial: puedes elegir 10, pero no puedes elegir 20.

Puedes realizar una prueba de Juego de manos sin entrenar para esconder un arma o un objeto, pero siempre debes elegir 10.

Tiempo: una prueba de Juego de manos es una acción estándar.

Leer/escribir un idioma (ninguna)

Sólo entrenada

Leer/escribir un idioma no funciona igual que una habilidad normal.

- Automáticamente sabes leer y escribir tu idioma natal; no se necesitan rangos para ello.
- Cada idioma adicional cuesta un rango. Cuando añadas un rango a la habilidad de Leer/escribir un idioma deberás escoger un nuevo idioma que aprenderás a leer y escribir.
- No tendrás que realizar pruebas de Leer/escribir un idioma: o sabes cómo leer/escribir una lengua o no sabes.
- Para saber hablar un idioma que puedas leer y escribir, necesitas adquirir la habilidad de Hablar un idioma que corresponda a ese idioma.
- Puedes elegir cualquier idioma, actual o antiguo. Tu DJ puede decidir que no puedes aprender un idioma específico en función de las circunstancias de vuestra campaña.

Moverse sigilosamente (Des)

Consulta el *Manual del Jugador.*

Especial: puedes elegir 10, pero no puedes elegir 20.

Tiempo: una acción de movimiento.

Nadar (Fue)

Consulta el *Manual del Jugador.*

Negociar (Car)

Esta habilidad sirve para negociar con éxito y hacer posible que las transacciones sean más favorables a tus intereses. Afecta a todo tipo de negociaciones en las que se realice algún tipo de transacción, sin que tenga que estar valorada económicamente (por ejemplo, una negociación de paz), pero a diferencia de la habilidad Diplomacia, Negociar no sirve para causar buena impresión en el interlocutor ni para conocer las formas de tratamiento adecuadas.

Prueba: normalmente, se realizan pruebas de Negociación enfrentadas entre todos los interlocutores, y el DJ concederá los bonificadores que considere oportunos a cada una de las partes. El éxito en una prueba no significa necesariamente que los demás acepten tu postura, sino que el resultado de la negociación se acerca más a tu postura inicial que a la de los demás (cuanto mayor sea el grado de éxito, se acercará más a tu postura inicial).

Nuevos intentos: No.

Especial: puedes elegir 10, pero no elegir 20.

Tiempo: varía en función de la cantidad y la complejidad de los asuntos a tratar, así como de lo alejadas que se hallen las posturas iniciales.

Oficio (Sab)

Consulta el *Manual del Jugador.*

Pilotar (Des)

Sólo entrenada

Utiliza esta habilidad para manejar una aeronave. Se consideran aeronaves todas aquellas que no se desplazan sobre una superficie terrestre.

Prueba: las típicas tareas derivadas del pilotaje no requieren pruebas. Se requieren pruebas para situaciones de combate, maniobras especiales, en circunstancias extremas, o cuando el piloto quiere intentar algo que se sale de los parámetros de la normalidad de la aeronave. Al volar, puedes intentar realizar maniobras y piruetas simples (acciones en las que el piloto quiere realizar algo complicado muy rápidamente o en un espacio limitado).

En las estadísticas de cada vehículo (en la sección de Equipo de este apéndice) se incluye un modificador de maniobra que se aplica a las pruebas de Pilotar que realiza el operador del vehículo.

Especial: puedes elegir 10, pero no 20.

No hay penalizador cuando se maneja una aeronave convencional (avión, lanzadera o dirigible medio). Para otro tipo de vehículos se requiere la dote de Maniobrar con aeronaves para no sufrir un penalizador -4 a las pruebas de Pilotar.

Tiempo: una prueba de Pilotar requiere una acción de movimiento.

Piruetas (Des)

Sólo entrenada, Penalizador de armadura

Consulta el *Manual del Jugador.*

Especial: puedes elegir 10, pero no puedes elegir 20.

Tiempo: puedes intentar reducir el daño sufrido por una caída una vez cada caída. Puedes intentar una prueba de Piruetas como acción gratuita que debe ser realizada como parte de la acción de movimiento.

Reparar (Int)

Sólo entrenada

Esta habilidad sirve para arreglar maquinaria o complicados instrumentos electrónicos o mecánicos, como radios, vehículos, u ordenadores. El DJ establece la CD. Las reparaciones también implican un coste monetario si se necesitan nuevas piezas o componentes.

Tarea de reparación (ejemplo)	CD de Reparar	Tiempo	Precio
Sencilla (herramienta, arma sencilla)	10	1 min.	3.500-5.000
Normal (componente electrónico o mecánico)	15	10 min.	5.001-9.200
Complicada (aparato electrónico o mecánico)	20	1 hora	9.201-20.000
Muy complicada (aparato electrónico o mecánico de ultima generación)	25	10 horas	20.001-45.000

Chapuzas: puedes optar por realizar reparaciones temporales o chapuzas. Esto resta 5 a la CD y permite realizar la prueba únicamente en una acción de asalto completo. Sin embargo, con una chapuza sólo se puede arreglar un único problema y la reparación sólo durará hasta el final del encuentro o de la escena en curso. Esta aplicación de la habilidad de Reparar puede utilizarse incluso si la habilidad no está entrenada.

Nuevos intentos: sí, aunque en algunos casos el DJ puede decidir que un fallo en una prueba de Reparar tiene consecuencias negativas que impiden que se puedan realizar nuevos intentos.

Especial: puedes elegir 10 o elegir 20 cuando realizas una prueba de Reparar. Cuando realizas una prueba de Reparar para hacer una chapuza no puedes elegir 20.

Para reparar es necesario disponer de un equipo de herramientas; si no las tienes, recibirás un penalizador -4 a tu prueba.

Tiempo: consulta la tabla. Puedes hacer una chapuza en una acción de asalto completo.

Reunir información (Car)

Consulta el *Manual del Jugador.*

Esta habilidad también permite obtener información de los libros, redes de datos, y otras fuentes típicas.

Nuevos intentos: sí, pero cada nueva prueba llevará 1d4+1 horas.

Especial: puedes elegir 10, pero no puedes elegir 20.

Tiempo: 1d4+1 horas.

Saber (Int)

Sólo entrenada

Incluye varios campos de conocimiento, que se describen a continuación. Estos campos de conocimiento se han mantenido finitos a propósito. Antes de añadir uno nuevo, procura integrarlo en alguno de los ya existentes. La CD depende de la dificultad de la cuestión: 10 para aspectos básicos, 15 para preguntas fundamentales, y 30 para cuestiones muy complejas.

Actualidad: estás al tanto de los últimos acontecimientos acaecidos en la República Solar y conoces la identidad de las personas importantes.

Administración: sabes la forma de llevar la contabilidad de una empresa o proyecto, analizar balances, realizar presupuestos, etc.

Biología y geología: conocimientos sobre biología, botánica, genética, geología, y paleontología

Burocracia: conoces el funcionamiento de las diferentes administracio-

nes públicas de la República Solar, desde su organigrama, hasta los diversos medios de acceder a ella.

Derecho: conoces las leyes que rigen muy diversos campos de la vida social. Con 5 o más rangos, estás licenciado y colegiado y puedes ejercer como abogado.

Física y química: conocimientos sobre astronomía, química, matemáticas, física e ingeniería.

Historia: conoces los diferentes periodos de la historia de la humanidad.

[local]: sustituye "[local]" por una localización concreta. Conoces el lugar en cuestión, desde buenos restaurantes y lugares para dormir, hasta el emplazamiento de entidades públicas, y las zonas en las que se es más fácil conseguir objetos de dudosa procedencia legal.

Religión: conoces las organizaciones religiosas presentes y pasadas, su funcionamiento organización y credos.

Nuevos intentos: no.

Especial: siempre que se tenga al menos un rango, se puede elegir 10, pero no 20. Si no se poseen rangos, no se puede elegir ni 10 ni 20.

Tiempo: se trata de una acción gratuita.

Saltar (Fue)

Penalizador de armadura

Consulta el *Manual del Jugador.*

Especial: puedes elegir 10 cuando realizas una prueba de Saltar. Si no hay peligro asociado al fallo, también podrás elegir 20.

Tiempo: para utilizar la habilidad de Saltar se requerirá bien una acción de movimiento, bien una acción de asalto completo, dependiendo de si se completa el salto con una única acción de movimiento o con una acción de asalto completo.

Supervivencia (entorno) (Sab)

Consulta Supervivencia en el capítulo de habilidades de *Redención* para leer la descripción y los tres posibles entornos a los que se puede aplicar esta habilidad; cada uno de estos entornos es una habilidad independiente.

Si se dispone de la dote de Rastrear se podrán realizar pruebas de Supervivencia (entorno) para seguir rastros en dicho entorno. Consulta el *Manual del Jugador* para más referencia.

Especial: puedes elegir 10 al hacer una prueba de Supervivencia. Puedes elegir 20 al rastrear si no hay peligros ni se generan consecuencias negativas al fallar la prueba. No puedes elegir 20 al realizar pruebas periódicas para desenvolverte en entornos.

Tiempo: las pruebas básicas de Supervivencia tienen lugar cada día. Si se utiliza Supervivencia para Rastrear a alguien, las pruebas se realizan en función de la distancia, tal como se describe en la dote de Rastrear en el correspondiente libro de referencia.

Trepar (Fue)

Penalizador de armadura

Consulta el *Manual del Jugador.*

Especial: puedes elegir 10, pero no puedes elegir 20.

Tiempo: trepar a la mitad de tu velocidad es una acción de asalto completo. Si sólo se mueve la mitad de esa distancia (es decir, una cuarta parte de tu velocidad) será una acción de movimiento.

La escalada acelerada te permite moverte a tu velocidad normal en una acción de asalto completo. Podrías mover la mitad de esa distancia en una acción de movimiento.

Dotes

Además de las descritas más adelante, puedes utilizar las siguientes dotes. Las que aparecen en el *Manual del Jugador* están escritas en negrita, las que vienen descritas en la versión 3.5 de este manual aparecen en *cursiva*, y las que aparecen en el d20 Moderno vienen subrayadas. Ten en cuenta que algunas dotes aparecen en varios libros de referencia y presentan algunas diferencias; puedes utilizar cualquiera de ellas, siempre que todas las versiones que utilices procedan del mismo manual. Ten en cuenta que algunas de las dotes que aparecen en los libros de referencia han sido excluidas de esta lista porque no se han considerado apropiadas para Redención; si deseas utilizar alguna de ellas, antes pide permiso a tu DJ.

Acrobático, *Ágil*, *Aguante*, *Alerta*, Ambidextrismo, *Aplicado*, *Arollar mejorado*, *Ataque de torbellino*, *Ataque elástico*, *Ataque poderoso*, Cautela, Centrado, *Combate con dos armas*, *Combate con dos armas mayor*, *Combate con dos armas mejorado*, Constructor, *Correr*, Creativo, *Crítico mejorado**, *Defensa con dos armas*, De fiar, *Derribo mejorado*, *Desarme mejorado*, *Desenvainado rápido*, Desenfundado rápido, Diestro, *Disparo a bocajarro*, *Disparo a la carrera*, *Disparo a larga distancia*, *Disparo preciso*, *Dureza*, *Embestida mejorada*, *Engañoso*, *Esquiva*, Experto médico, *Finta mejorada*, *Golpe con escudo mejorado*, *Gran fortaleza*, *Gran hendedura*, *Hendedura*, *Impacto sin arma mejorado*, *Iniciativa mejorada*, *Investigador*, *Lucha a ciegas*, Manitas, Meticuloso, *Movilidad*, *Pericia/Pericia en combate*, *Persuasivo*, *Presa mejorada*, *Rastrear*, *Reflejos de combate*, *Reflejos rápidos*, Romper arma, *Romper arma mejorado*, *Sigiloso*, *Soltura con un arma*, *Soltura con una habilidad*, *Sutileza con un arma/Sutileza con las armas*, *Voluntad de hierro*.

**En Redención, la dote Crítico mejorado sólo se puede aplicar a armas cuerpo a cuerpo.*

Descripción de las dotes

Afiliación

Consulta la ventaja "Afiliación" en la página 94 de Redención.

Especial: esta dote se puede elegir de 1 a 3 veces. El número de veces marca la importancia del papel que ejerces en dicho colectivo.

Autosuficiente

Puedes ocuparte de ti mismo en situaciones y entornos adversos.

Beneficio: recibes un bonificador +2 a dos de las siguientes habilidades: Curar heridas, Supervivencia (entorno marciano), Supervivencia (OG), Supervivencia (base).

Especial: se puede elegir esta dote dos veces; la segunda de ellas se aplicará a las dos habilidades que no cogiste la primera vez.

Apuntar al blanco

Eres capaz de realizar disparos con precisión mortal usando armas a distancia.

Prerrequisitos: Sabiduría 13, Disparo a larga distancia.

Beneficio: antes de realizar un ataque a distancia, puedes emplear una acción de asalto completo para apuntar. Esto te concede un bonificador de circunstancia +2 a tu siguiente tirada de ataque. Una vez que comiences a apuntar, no te puedes mover, ni siquiera para dar un paso de 5 pies, hasta después de que realices tu siguiente ataque, o perderás el beneficio de la dote. Asimismo, si te rompen la concentración o te atacan antes de tu siguiente acción, perderás el beneficio de apuntar.

Artes marciales de combate

Estás entrenado para realizar y causar daño con ataques sin arma.

Prerrequisito: ataque base +1.

Beneficio: con un ataque sin arma causas un daño letal o no letal (a tu elección) igual a 1d4 + tu modificador de Fuerza. Tus ataques sin arma

cuentan como ataques con arma, lo cual significa que tus oponentes no reciben un ataque de oportunidad cuando les atacas sin armas.

Carencia: sin esta dote, un personaje sólo causa 1d3 puntos de daño no letal. Los ataques sin arma generan ataques de oportunidad normalmente y los que combaten sin armas normalmente no pueden realizar ataques de oportunidad.

Artes marciales de combate avanzadas

Eres un maestro en la lucha sin armas

Prerrequisitos: Artes marciales de combate, Artes marciales de combate mejoradas, ataque base +8.

Beneficio: cuando impactes con un golpe crítico con impacto sin arma sobre tu oponente causas triple daño.

Carencia: un golpe crítico sin armas causa doble daño.

Artes marciales de combate mejoradas

Estás muy bien entrenado en lo que respecta al ataque y al daño producidos por el combate sin armas.

Prerrequisitos: Artes marciales de combate, ataque base +4.

Beneficio: tu rango de amenaza de crítico con el ataque sin arma mejora hasta 19-20.

Carencia: un personaje sin esta dote sólo tiene un rango de amenaza de crítico de 20 con impacto sin armas.

Artes marciales defensivas

Eres adepto en evitar el daño en combates cuerpo a cuerpo.

Beneficio: obtienes un bonificador de esquiva +2 a la Defensa contra los ataques cuerpo a cuerpo.

Especial: toda condición que te haga perder el bonificador de Destreza a la Defensa también te hace perder todos los bonificadores de esquiva.

Ataque en marcha

Eres bueno disparando desde vehículos en movimiento.

Beneficio: no recibes un penalizador de velocidad al atacar desde un vehículo en movimiento.

Carencia: cuando ataca desde un vehículo en movimiento, un personaje recibe un penalizador basado en la velocidad del vehículo.

Competencia avanzada con armas de fuego

Puedes utilizar las armas de fuego en modo de disparo automático.

Prerrequisito: Competencia con armas de fuego personales.

Beneficio: puedes disparar cualquier arma de fuego personal en modo automático sin penalizador (siempre que el arma ofrezca esa posibilidad).

Carencia: los personajes que no tienen esta dote sufren un penalizador -4 a las tiradas de ataque realizadas con armas de fuego personales en modo de disparo automático.

Competencia con armas arcaicas

Eres competente en el uso de armas arcaicas, como espadas, arcos y hachas.

Beneficio: no recibes penalizador en las tiradas de ataque cuando empleas cualquier tipo de armas arcaicas.

Carencia: un personaje sin esta dote recibe un penalizador de falta de competencia -4 cuando realice ataques con armas arcaicas.

Competencia con arma cuerpo a cuerpo exótica

Escoge un arma cuerpo a cuerpo exótica. Eres competente con dicha arma.

Prerrequisito: ataque base +1.

Beneficio: puedes atacar normalmente con esta arma.

Carencia: un personaje que utilice un arma sin ser competente con su uso recibe un penalizador -4 a las tiradas de ataque.

Especial: puedes seleccionar esta dote varias veces. Cada vez que la selecciones debes escoger un arma cuerpo a cuerpo exótica diferente.

Competencia con armaduras ligeras

Eres competente con las armaduras ligeras.

Beneficio: cuando lleves una armadura con la que seas competente, recibirás su bonificador de armadura íntegro a Defensa. Además, el penalizador de armadura sólo se aplicará a las pruebas de Equilibrio, Escapismo, Esconderse, Moverse sigilosamente, Piruetas, Saltar y Trepar.

Carencia: un personaje que lleve una armadura con la que no sea competente sólo añadirá una parte del bonificador de equipo de esa armadura a su Defensa, y además ha de aplicar el penalizador de armadura a los ataques y a las pruebas de habilidad que impliquen movimiento.

Competencia con armaduras intermedias

Eres competente con las armaduras intermedias.

Prerrequisitos: Competencia con armaduras ligeras.

Beneficio: consulta Competencia con armaduras ligeras.

Carencia: consulta Competencia con armaduras ligeras.

Competencia con armaduras pesadas

Eres competente con las armaduras pesadas.

Prerrequisitos: Competencia con armaduras ligeras, Competencia con armaduras intermedias.

Beneficio: consulta Competencia con armaduras ligeras.

Carencia: consulta Competencia con armaduras ligeras.

Competencia con armas de fuego personales

Eres competente con todas las armas de fuego personales.

Beneficio: puedes disparar cualquier arma de fuego personal (un arma de fuego diseñada para ser portada y utilizada por una única persona) sin penalizadores.

Carencia: los personajes que no tienen esta dote realizan las tiradas de ataque con armas de fuego personales con un penalizador -4.

Competencia con armas de fuego pesadas

Puedes manejar ametralladoras pesadas, armas integradas en aeronaves, lanzacohetes y lanzagranadas.

Prerrequisitos: Competencia con armas de fuego personales, Competencia avanzada con armas de fuego.

Beneficio: puedes realizar tiradas de ataque con el arma normalmente.

Carencia: un personaje que emplee un arma sin ser competente en ella recibe un penalizador -4 a sus tiradas de ataque.

Competencia con armas sencillas

Sabes usar en combate todo tipo de armas sencillas.

Beneficio: puedes realizar tiradas de ataque con armas sencillas normalmente.

Carencia: un personaje sin esta dote recibe un penalizador -4 a las tiradas de ataque realizadas con armas sencillas.

Competencia con trajes espaciales

Estás acostumbrado a manejar trajes espaciales y mochilas de vuelo.

Beneficio: cuando lleves una traje espacial, recibirás su bonificador de armadura íntegro a Defensa. Además, el penalizador de armadura sólo se aplicará a las pruebas de Equilibrio, Escapismo, Esconderse, Moverse sigilosamente, Piruetas, Saltar y Trepar.

Carencia: un personaje que lleve un traje espacial sin ser competente sólo añadirá una parte del bonificador de equipo de esa armadura a su Defensa, y además ha de aplicar el penalizador de armadura a los ataques y a las pruebas de habilidad que impliquen movimiento.

Contraestocada rápida

Has aprendido a golpear allí donde tu oponente es más vulnerable en el mismo instante en que tu oponente te golpea a ti.

Prerrequisitos: Destreza 13, Esquiva.

Beneficio: una vez por asalto, si el enemigo que has designado como objetivo de la dote de Esquiva realiza contra ti un ataque de cuerpo a cuerpo o de toque cuerpo a cuerpo y falla, podrás realizar un ataque de oportunidad con un arma cuerpo a cuerpo contra ese oponente. Resuelve y aplica los efectos de los dos ataques simultáneamente. Esta dote no te permite realizar más ataques de oportunidad por asalto de los que normalmente puedas.

Desequilibrar oponente

Eres experto en desequilibrar a tus oponentes en combates cerrados.

Prerrequisitos: Artes marciales defensivas, ataque base +6.

Beneficio: durante tu turno, designa un oponente que no sea de más de una categoría de tamaño mayor o menor que tú. Ese oponente no puede añadir su modificador de Fuerza a las tiradas de ataque que realice contra ti (si el oponente tiene un penalizador de Fuerza, sí que se aplica dicho penalizador).

El modificador de Fuerza del oponente se sigue añadiendo al daño de manera normal. Puedes elegir a un nuevo oponente en cada turno.

Disparo doble

Puedes hacer dos tiros sucesivos con un arma de ataque a distancia como si fuera un ataque único.

Prerrequisitos: Destreza 13, Disparo a bocajarro.

Beneficio: cuando se utilice un arma semiautomática con al menos dos balas en el cargador, se pueden disparar dos balas como un solo ataque contra un único objetivo. El héroe recibe un penalizador -2 a este ataque, pero causa +1 dado de daño si ha tenido éxito en el ataque.

Al utilizar esta dote se gastan dos balas.

Energía heroica

Se puede realizar una acción adicional en un asalto.

Beneficio: el héroe puede realizar una acción adicional de ataque o de movimiento, antes o después de sus acciones normales. Se puede utilizar Energía heroica varias veces al día, dependiendo del nivel de personaje del héroe (tal como se indica más adelante), pero nunca más de una vez por asalto.

Nivel de personaje	Veces al día
1-4	1
5-8	2
9-12	3
13-16	4
17-20	5

Estabilidad Mental mejorada

Eres mentalmente más estable y menos predispuesto a sufrir desórdenes mentales.

Beneficio: suma 2 a tu valor de Estabilidad Mental.

Carencia: el valor de la Estabilidad Mental viene determinado por la raza del personaje.

Especial: puedes elegir esta dote varias veces: sus beneficios se apilan.

Lanzamiento de combate

Puedes utilizar la inercia de un oponente contra él.

Prerrequisito: Artes marciales defensivas.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a las pruebas enfrentadas de Fuerza y Destreza siempre que realices ataques de derribo o presa o cuando intentes evitar ataques de derribo o presa realizados contra ti.

Lucha callejera

Conoces las brutales y efectivas tácticas de lucha callejera.

Prerrequisitos: Pelea, ataque base +2.

Beneficio: una vez por asalto, si realizas un ataque cuerpo a cuerpo con éxito sin arma o con un arma ligera, causas un daño extra de 1d4 puntos de golpe.

Maniobrar con aeronaves

Sabes pilotar aeronaves poco habituales y de gran tamaño.

Prerrequisito: 4 rangos en Pilotar.

Beneficio: no recibes penalizador en las pruebas de Pilotar o en las tiradas de ataque que realices cuando estés manejando una aeronave que no sea un avión, una lanzadera o un dirigible medio.

Carencia: los personajes sin esta dote reciben un penalizador -4 en las pruebas de Pilotar al manejar una aeronave que no sea un avión, una lanzadera o un dirigible medio.

Maniobrar con vehículos terrestres

Sabes manejar los vehículos terrestres no destinados al transporte personal.

Prerrequisito: 4 rangos en Conducir.

Beneficio: no se recibe penalizador a las pruebas de Conducir o a los ataques que se realicen cuando se esté manejando un vehículo terrestre no destinado al transporte personal.

Carencia: los personajes que no tengan esta dote, recibirán un penalizador -4 a las pruebas de Conducir que se realicen para manejar un vehículo terrestre que no sea un todo terreno, un quad o una moto.

Movimiento en gravedad cero

Estás acostumbrado a moverte en entornos sin gravedad, como el espacio.

Beneficio: has sido estrenado para manejar los trajes y las unidades de maniobra, que te permiten "volar" en el vacío a un índice de movimiento de 40 pies con una maniobrabilidad mala.

Carencia: puedes "volar" a un índice de movimiento de 10 pies, con una maniobrabilidad torpe.

Movimiento en gravedades extrañas

Estás acostumbrado a moverte en gravedades distintas a la de tu lugar de nacimiento.

Beneficio: esta dote permite a un personaje eliminar un conjunto de penalizadores estándar originado por la diferencia de gravedades entre el lugar en el que se halle y su lugar de nacimiento. Consulta "Movimiento en función de la gravedad" en la sección de Reglas de este apéndice.

Especial: puedes elegir hasta 3 veces esta dote, cada una de las cuales elimina un conjunto estándar de penalizadores.

Objetivo elusivo

Puedes utilizar a los oponentes cuerpo a cuerpo como cobertura.

Prerrequisitos: Destreza 13, Artes marciales defensivas.

Beneficio: cuando luches con uno o varios oponentes cuerpo a cuerpo, los demás oponentes que intenten impactarte con ataques a distancia

reciben un penalizador -4 además del penalizador -4 habitual por disparar a un objetivo enzarzado en un combate cuerpo a cuerpo, por lo que el penalizador total acaba siendo -8.

Especial: un oponente con la dote de Disparo preciso reduce el penalizador hasta -4.

Pelea

Causas más daño en una pelea a puñetazos.

Beneficio: cuando haces un ataque sin arma, recibes un bonificador de competencia +1 a la tirada de ataque y causas 1d6 + modificador de Fuerza puntos de daño no letal.

Carencia: normalmente los ataques sin arma causan 1d3 + modificador de Fuerza puntos de daño no letal.

Pelea mejorada

Causas más daño en los combates a puñetazos.

Prerrequisitos: Pelea, ataque base +3.

Beneficio: cuando haces un ataque sin arma, recibes un bonificador de competencia +2 a la tirada de ataque y causas 1d8 + modificador de Fuerza puntos de daño no letal.

Carencia: normalmente los ataques sin arma causan 1d3 + modificador de Fuerza puntos de daño no letal.

Posesión

Consulta la ventaja "Posesión" en la página 92 de Redención.

Puñetazo aplastante

Eres hábil al coger a tus oponentes en frío.

Prerrequisitos: Pelea, ataque base +3.

Beneficio: cuando se realiza el primer ataque sin armas del personaje contra un oponente desprevenido, trata un ataque con éxito como golpe crítico. Este daño es siempre daño no letal.

Especial: incluso si tienes la aptitud para causar daño letal con impacto sin arma, el daño causado por el Puñetazo aplastante es siempre no letal.

Puñetazo aplastante mejorado

Eres extremadamente hábil al coger a tus enemigos en frío.

Prerrequisitos: Pelea, Puñetazo aplastante, ataque base +6.

Beneficio: cuando se realiza el primer ataque sin armas del personaje contra un oponente desprevenido, trata un ataque con éxito como un golpe crítico. Este golpe crítico causa triple daño. Este daño es siempre daño no letal

Especial: incluso si tienes la aptitud para causar daño letal con impacto sin arma, el daño causado por el Puñetazo aplastante mejorado es siempre no letal.

Ráfaga corta

Cuando utilices un arma de fuego con la opción de fuego automático, puedes disparar una ráfaga corta a un único objetivo.

Prerrequisitos: Sabiduría 13, Competencia avanzada con armas de fuego, Competencia con armas de fuego personales.

Beneficio: cuando utilices un arma de fuego automática que disponga de al menos cinco balas en el cargador, puedes disparar una ráfaga corta como un único ataque contra un solo objetivo. Recibes un penalizador -4 a la tirada de ataque, pero causas +2 dados de daño. Por ejemplo, un arma de fuego que normalmente causara 2d6 puntos daño, causaría 4d6 puntos de daño.

Disparar una ráfaga consume cinco balas y sólo se puede hacer si al menos hay cinco balas en el cargador.

Carencia: el fuego automático gasta diez balas, se realiza sobre un área de 10 pies por 10 pies, y no puede realizarse sobre un objetivo único. Sin esta dote, si intentas realizar un ataque de fuego automático sobre un objetivo único, contará como ataque normal, y todas las balas adicionales serán malgastadas.

Ráfaga larga

Puedes utilizar un arma de fuego automático para afectar un área más ancha o larga de lo normal.

Prerrequisitos: Competencia con armas de fuego personales, competencia avanzada con armas de fuego.

Beneficio: cuando uses un arma de fuego automático con dicha opción activada, puedes afectar a un área de cuatro cuadrados de 5 pies de largo y un cuadrado de ancho (es decir, cuatro cuadrados de 5 pies siempre que estén en línea recta).

Carencia: un arma de fuego con la opción de fuego automático activada afecta normalmente a un área de 10 por 10 pies.

Recarga rápida

Puedes recargar un arma a una velocidad excepcional.

Prerrequisito: ataque base +1.

Beneficio: recargar un arma de fuego con un cargador de petaca lleno o con un cargador rápido es una acción gratuita. Recargar un cargador interno de un arma de fuego es una acción de movimiento.

Carencia: recargar un arma de fuego con un cargador de petaca lleno es una acción de movimiento. Recargar un revólver sin cargador rápido, o recargar un cargador interno de un arma de fuego es una acción de asalto completo.

Reputación

Beneficio: eres conocido en un círculo social reducido.

Especial: esta dote se puede elegir varias veces. Cada una de ellas se ha de aplicar a un círculo social diferente.

Riqueza

Consulta la ventaja Riqueza en la página de Redención. El salario estándar es el de nivel 3.

Especial: esta dote se puede elegir varias veces. Cada una de ellas incrementará el nivel de salario en 1. Por ejemplo, un personaje que la haya cogido dos veces, tendrá un nivel de salario de 5.

Umbral de daño masivo mejorado

Eres más difícil de tumbar.

Beneficio: tu umbral de daño masivo se incrementa en tres puntos.

Carencia: un personaje sin esta dote tiene un umbral de daño masivo igual a su puntuación de Constitución. Con esta dote, el umbral de daño masivo del personaje es su Constitución actual +3.

Especial: un personaje puede seleccionar esta dote varias veces. Sus efectos se apilan.

Equipo

Para convertir los alcances de metros a pies, multiplica los metros por 3. Para convertir los kilos en libras, multiplícalos por 2. Si deseas una mayor precisión o necesitas convertir otras unidades, emplea el apéndice del *Manual del Jugador*.

CD de Compra y Restricción en *d20 Moderno*

Si deseas emplear las reglas relativas a la CD de Compra del *d20 Moderno* consulta la tabla de conversión de euros que hay en el Capítulo Siete: equipo del *Juego de Rol d20 Moderno* (ten en cuenta que unos 160 créditos solares equivalen a un euro). Para los objetos restringidos, puedes usar la siguiente tabla de conversión:

Accesibilidad Redención	Restricción d20 Moderno
0	–
1	Lic (+1)
2	Lic (+2)
3	Res (+2)
4	Mil (+3)
5	Ilegal (+4)

Accesibilidad y Disponibilidad

A la hora de intentar obtener material restringido o que requiere autorización, has de realizar una prueba de nivel del personaje con CD 10 + (nivel de accesibilidad x 2) o bien interpretar la situación.

Gran calidad

Los objetos de gran calidad ofrecen un bonificador +1 de gran calidad a la prueba asociada o a la tirada de ataque (si se trata de armas), siempre que sea aplicable. Incrementa el precio en un 20%. Las armas fabricadas por el kibbutz Draks son siempre de gran calidad.

Armas

Para manejar cada arma sin penalizadores se necesita poseer una determinada dote, que viene indicada en la columna de "Tipo" de la correspondiente columna. Consulta la descripción de las dotes del presente apéndice.

Armas a distancia

Cadencia de fuego: algunas armas de fuego tienen una cadencia de 1, lo que significa que sólo se pueden emplear una vez por asalto y después deben ser recargadas o sustituidas. En las armas de fuego hay múltiples tipos de mecanismos internos, por lo que tienen cadencias de fuego variables. Las tres cadencias de fuego posibles para las pistolas, armas largas y armas pesadas son tiro a tiro, semiautomática y automática.

Tiro a tiro: un arma con cadencia de fuego tiro a tiro requiere que el usuario accione el mecanismo que alimenta el arma y carga el gatillo de las armas. Ejemplos típicos son las escopetas. Un arma con cadencia de fuego de tiro a tiro sólo puede disparar una bala por asalto, aunque el portador tenga aptitudes o dotes que permitan más de disparos por asalto.

Semiautomática (S): estas armas se alimentan y cargan solas. Un arma semiautomática dispara una bala por ataque pero el mecanismo que alimenta el arma y carga el gatillo se acciona automáticamente tras cada disparo, por lo que se pueden aprovechar los ataques múltiples que tenga un personaje como consecuencia de un ataque base elevado.

Automática (A): con una simple presión del gatillo, las armas automáticas disparan ráfagas de disparos. Sólo las armas con cadencia de fuego automática se pueden colocar en modo de fuego automático, y las dotes relacionadas con el fuego automático sólo se pueden utilizar con estas armas.

Cargador: en esta columna se indica el tipo de cargador y su capacidad. La capacidad del cargador determina el número de balas que puede contener, y por tanto cuántas balas puede disparar el arma antes de que tenga que ser recargada. La manera de recargar el arma depende el tipo de cargador que utilice. El número listado es el número de balas del cargador; la palabra que sigue al número es el tipo de cargador: interno o petaca. El cuarto tipo, la cinta, tiene una capacidad ilimitada, por lo que en este caso no se indica el número.

Cinta: algunas armas utilizan munición en cinta. Las balas están encadenadas gracias a pequeños soportes de metal, formando una cinta. Una de estas cintas suele tener 50 balas, pero se pueden unir todas las cintas que haga falta.

Interno (int): algunas armas guardan la munición en un especio interno, que debe ser recargado a mano. Éste es el caso de las escopetas, y de algunos rifles.

Petaca (pet): se llama cargador de petaca a cualquier cargador que se pueda extraer del arma. Cuando se acaba, se puede intercambiar el cargador por otro que se haya rellenado previamente, minimizando así el tiempo de recarga.

Pistola ametralladora Marakov: posee un modo de disparo especial de tres balas en automático que pueden aprovechar aquellos que posean la dote de ráfaga corta. El modo funciona igual que la dote Ráfaga corta, salvo que sólo se disparan 3 balas, se sufre un penalizador –3 y se causa 3d6 puntos de daño.

Pistola aturdidora: proyecta el sonido en un cono que alcanza los 30 pies y tiene 15 pies de diámetro en su base ancha. Aquellos que se hallen en el área deberán realizar una salvación de Fortaleza (CD 15) para evitar quedar aturdidos durante 1d6+1 asaltos. Se reciben 1d4 puntos de daño sónico independientemente del resultado de la salvación. Con este arma no se pueden realizar golpes críticos.

Lanzallamas: un lanzallamas consiste una mochila o unas bombonas presurizadas que se llevan a la espalda y contienen combustible, conectadas a un tubo con un encendedor. Dispara una línea de llamas de 5 pies de ancho y 30 de largo que causa 3d6 puntos de daño de fuego a todas las criaturas y objetos en su camino. No es necesaria ninguna tirada de ataque, por lo que tampoco se necesita ninguna dote para manejar el arma con efectividad. Cualquier criatura atrapada en la línea de llamas puede realizar una salvación de Reflejos (CD 15) para recibir sólo la mitad del daño. Las criaturas que disfruten de cobertura obtienen un bonificador a su salvación de Reflejos.

Cualquier criatura u objeto inflamable que reciba daño de un lanzallamas y no haya superado la salvación de Reflejos se prende fuego, recibiendo 1d6 puntos de daño de fuego cada asalto subsiguiente hasta que las llamas se extingan. Si el fuego sólo alcanza a una criatura u objeto se podrá apagar o sofocar como acción de asalto completo. Descargar un extintor es una acción de movimiento y sofoca las llamas instantáneamente en un área de 10 por 10 pies.

Las bombonas del lanzallamas tienen una dureza de 5 y 5 puntos de golpe. Cuando se lleva encima, la mochila tiene una Defensa igual a 9 + el modificador de Destreza del portador + el bonificador de clase del portador. Cuando se reduce una bombona a 0 puntos de golpe, se rompe y explota, causando 6d6 puntos de daño de fuego al portador (no se permite salvación) y 3d6 puntos de daño por salpicaduras a las criaturas y objetos en que se hallen en los recuadros de 5 pies adyacentes (salvación de Reflejos CD 15 para sufrir sólo la mitad del daño).

Un lanzallamas puede disparar 10 veces antes de que el suministro de combustible agote. Recargar o reemplazar una mochila de combustible tiene una CD de compra de 13.

Táser y fusil de descarga: Si impacta, causa 1d4 puntos de daño de daño de electricidad y el objetivo debe superar un tiro de salvación de Fortaleza (CD 15) para no quedar paralizado durante 1d6 asaltos. Recargar un táser es una acción de asalto completo que provoca ataques de oportunidad.

Armas a distancia

Arma	Tipo	Daño	Crítico	Tipo de daño	Incremento de distancia	Cadencia de fuego	Cargador	Tamaño
Pistola GT	AFP	2d6	20	Balístico*	30 pies	S	20 pet.	Pequeño
Pistola ametralladora Marakov	AFP	2d6	20	Balístico*	30 pies	S	25 pet.	Pequeño
Pistola aturdidora	AFP	1d4 y especial	No	Sónico	texto	T	20	Pequeño
Escopeta GT	AFP	2d8	20	Balístico*	40 pies	S	5 int.	Grande
Subfusil HK	AFP	2d6	20	Balístico*	50 pies	S, A	30 pet.	Grande
Subfusil Groar	AFP	2d6-1	20	Balístico*	55 pies	S, A	50 pet.	Grande
Fusil de asalto Dore o GR	AFP	2d8	20	Balístico*	80 pies	S, A	40 int.	Grande
Fusil de precisión HK	AFP	2d10	20	Balístico*	100 pies	S	10 int.	Grande
Fusil de descarga Marakov	AFP	1d4 y parálisis	texto	Eléctrico	30 pies	S	6 int.	Grande
Ametralladora pesada Dore	AFPe	2d12	20	Balístico*	130 pies	A	Cinta	Enorme
Ametralladora pesada HK	AFPe	2d10	20	Balístico*	120 pies	A	Cinta	Enorme
Táser	Sencilla	1d4 y parálisis	texto	Eléctrico	5 pies	1	3 int.	Pequeño
Lanzallamas	AFPe	3d6	texto	Fuego	texto	1	5 int.	Grande
Ballesta ligera	Sencilla	1d8	19-20	Penetrante	40 pies	1	1 int.	Pequeño
Ballesta pesada	Sencilla	1d10	19-20	Penetrante	40 pies	1	1 int.	Mediano

*Si no estás empleando las reglas del d20M, considera todos los tipos de daño Balístico como Penetrante.
AFP: Armas de fuego personales
AFPe: Arma de fuego pesada

Armas cuerpo a cuerpo

Armas de cuerpo a cuerpo

Arma	Tipo de arma	Daño	Crítico	Tipo de Daño	Incremento de distancia	Tamaño
Objeto con Punta	Sencilla	1d2	19-20	Penetrante	10 pies	Menudo
Objeto afilado	Sencilla	1d2	20	Penetrante	10 pies	Menudo
Arma blanca pequeña	Sencilla	1d4	19-20/x2	Penetrante	10 pies	Menudo
Defensa policial	Sencilla	1d6	20	Contundente	–	Pequeño
Bayoneta	Arcaica	1d3	19-20/x2	Penetrante	–	Menudo
Florete	Arcaica	1d6	18-20/x2	Penetrante	–	Mediano
Espada	Arcaica	1d8	19-20/x2	Cortante	–	Mediano
Hacha	Arcaica	1d8	x3	Cortante	–	Mediano

Granadas

Arma	Daño	Crítico	Tipo de daño	Radio de explosión	CD Reflejos	Incremento de distancia	Tamaño
Fragmentación	4d6	–	Cortante	20 pies	15	10 pies	Menudo
Sónica	3d6	–	Sónico	20 pies	texto	10 pies	Pequeño
Luz	texto	–	Ceguera	15 pies	15	10 pies	Pequeño
Gas	texto	–	texto	texto	texto	10 pies	Pequeño
Minas	texto	–	texto	texto	texto	–	Pequeño
Explosivo de uso múltiple	VA	–	Contundente	VA	VA	–	VA

Granadas

Granadas sónicas: las grandas sónicas causan daño no letal. Si supera una salvación de Fortaleza (CD 15), se sufrirá sólo la mitad de daño indicado.

Granadas de luz: las granadas de luz causan ceguera durante 2d6 asaltos a todos aquellos que se hallen a 15 pies o menos del punto de explosión de la granada, y fallen la salvación de Reflejos.

Granadas de gas: las granadas de gas somnífero aturden a todos aquellos que fallen una salvación de Fortaleza (CD 15) durante el tiempo que permanezcan en la zona afectada y 1d4+2 asaltos después de dejarla, salvación que deberán realizar todos los asaltos que permanezcan en la zona

Protecciones

Protecciones	Tipo	Bonificador de armadura*	Bonificador al no competente	Modificador máximo Des	Penalizador de armadura	Velocidad
Escudo estándar	–	+2	–	–	-1	–
Casco estándar	texto	texto	–	–	–	–
Lente de protección	–	texto	–	–	–	–
Chaleco antibalas	Ligero	+5	+2	+3	-2	25
Armadura de combate	Intermedio	+6	+3	+2	-3	20
Blindaje de asalto	Pesado	+8	+4	+1	-6	15
Traje de artificiero	Pesado	+9	+4	-1	-8	15
Traje de camuflaje	Ligero	+3	+1	+4	-2	25
T. de protección especial	–	texto	texto	VA	VA	VA
Traje espacial	Espacial	+2	+1	+3	-3	20
Equipo de sellado	–	texto	–	–	–	–
Ropa general	–	+0	+0	–	–	–

*Si juegas con el d20 Moderno, el bonificador no es de armadura, sino de equipo.

afectada, hasta que la nube de gas se disperse. La nube de gas se dispersa lo suficiente como para dejar de producir efectos a los 20 asaltos; con una brisa ligera, se dispersará en 10 asaltos, y con un viento fuerte apenas durará 2 asaltos. Consulta el Sumario de estados de la *Guía del Dungeon Master* para determinar las consecuencias de hallarse "aturdido". La zona afectada comienza siendo un recuadro de 5 pies, y se incrementa a un radio de 10 pies en el segundo y posteriores asaltos.

Equipo de demoliciones: contiene detonadores y diversas herramientas y accesorios que facilitan tanto la colocación como la desactivación de diversos tipos de explosivos. Se trata de un maletín que pesa 6 kg. y cuesta 45.000 créditos solares.

MUNICIÓN

Munición inteligente: concede un bonificador de equipo +3 a la tirada de ataque y un penalizador -2 al daño (mínimo 1).

Munición perforadora: los éxitos con ataques realizados con munición perforadora causan 2 puntos de daño menos (mínimo 1) pero restan 5 a la reducción del daño del objetivo (si la tiene).

Munición explosiva: concede un bonificador de equipo +2 al daño y un penalizador -2 a la tirada de ataque.

Munición aturdidora: concede un penalizador -3 al daño. Causa daño no letal.

Accesorios de armas

Mira láser: concede un bonificador +1 de equipo al ataque.

Mira telescópica: concede un bonificador +1 de equipo al ataque.

Mira inteligente: concede un bonificador +3 de equipo al ataque. Sólo disponible para fusiles de francotirador.

Bípode: concede un bonificador +1 de equipo al ataque.

Sistema de guiado: pesa 2 libras y ½ más por cada marcador físico.

Gafas de visión mejorada: concede la aptitud de visión en la oscuridad y visión en la penumbra y elimina los efectos perjudiciales de fogonazos y resplandores (como el causado por una granada de luz).

Supresor: causa un penalizador -1 al ataque.

Suspensor: permite portar y disparar ametralladoras pesadas o armas similares. Sólo se contará la mitad del peso (redondeando hacia abajo) del arma que se lleve sujeta con el suspensor a efectos de la capacidad de carga del personaje.

Protecciones

Bonificador al no competente: el máximo bonificador de equipo que la armadura ofrece a la Defensa de aquellos que no son competentes con dicha armadura (carecen de la dote correspondiente).

Penalizador de armadura: el penalizador de armadura se aplica a las siguientes habilidades: Equilibrio, Escapismo, Esconderse, Moverse sigilosamente, Piruetas, Saltar y Trepar.

Cascos: se considera que los cascos forman parte de la correspondiente armadura, por lo que no hay que adquirirlo de manera separada. Algunas armaduras, como el chaleco antibalas, no incluyen cascos; en estos casos, el utilizar un casco no ofrecerá beneficio adicional, aparte de los dispositivos de los que disponga dicho casco. La CD de compra indicada es la equivalente a un casco con sistema de comunicaciones.

Chaleco antibalas: además de los beneficios indicados en la tabla, concede al usuario una resistencia al daño 5 contra la electricidad y un bonificador +5 a la salvación de Fortaleza destinada a evitar los efectos de las radiaciones.

Armadura de combate: además de los beneficios indicados en la tabla, concede al usuario que tenga la dote Competencia con armaduras intermedias un bonificador +4 de equipo a la Fuerza sólo a los efectos de calcular la capacidad de carga.

Traje de camuflaje: un personaje enfundado en un traje de camuflaje recibe un bonificador de equipo +10 a las pruebas de Esconderse. El bonificador se incrementa hasta +20 si el personaje está estático.

Trajes de protección especiales: estos trajes suelen conceder resistencia a la energía 15 contra algún tipo específico de energía. No necesitan dote, y no suelen conceder bonificadores de armadura superiores a +1. Cada traje tiene unas características individuales y diferentes a las de los demás. Los límites al modificador de Destreza no son muy restrictivos, el penalizador de armadura es muy leve y no restringen la velocidad.

Traje espacial: requiere la dote Competencia con trajes espaciales.

Equipo de sellado: ante agujeros del tamaño de una bala normal, el equipo funciona correctamente un 75% de las veces; perforaciones del tipo de los que produce un desgarrón pequeño causan que el equipo de sellado funcione un 50%; con un desgarrón considerable, el equipo funciona sólo 25% de las veces. El equipo de sellado no funciona con desgarrones gran-

des. El DJ puede ajustar estos porcentajes en función de las circunstancias como considere oportuno.

Robots

Para manejar y programar los robots, se utiliza la habilidad Artesanía (robótica) con algunas posibles concesiones a Informática.

Seguridad

Esposas y collares de descarga: cuando se activan causan 1d6 puntos de daño eléctrico por asalto hasta que se apaguen. Tienen suficiente energía como para funcionar 10 asaltos. CD para romper 25. Escapismo CD 30.

Cerraduras: el modelo base se puede abrir con una prueba de Inutilizar Mecanismo CD 30. Se pueden adquirir modelos más seguros con opciones adicionales a un precio superior.

Detector de mentiras: concede un bonificador +8 de equipo a las pruebas de Averiguar intenciones destinadas a saber si un objetivo analizado con el detector miente u oculta algo importante.

Detector de explosivos portátil: permite realizar pruebas de Buscar para localizar explosivos en radio de 5 pies. La CD básica es 15.

Esposas plásticas: CD para romper 30. Escapismo CD 35.

Sistema de seguridad: ofrece un bonificador +4 de equipo a aquellos que lo empleen en pruebas de Avistar, Buscar o Escuchar enfrentadas contra pruebas de Esconderse o Moverse sigilosamente.

Pistola mecánica de apertura: se trata de un pequeño dispositivo de forma similar a una pistola con una especie de broca intercambiable que hace las veces de cañón. Se puede introducir en las cerraduras mecánicas, y facilita enormemente su apertura cuando se carece de una llave. Pesa 0'5 kg. y cuesta 10.000 créditos.

Supervivencia

Parche de vacío: para utilizarlo, hay que superar una prueba de Destreza (CD 10).

Purificador de agua: el agua se purifica automáticamente sin necesidad de prueba. Si el DJ decide que el agua es excesivamente tóxica, el purificador no funcionará.

Unidades médicas

Biomonitor: detecta con bastante precisión los puntos de daño que ha sufrido la víctima. Para manejarlo, hay que superar una prueba de Curar heridas (CD 10).

Botiquín básico: se pueden encontrar en todas partes, aunque su popularidad ha disminuido ante el empuje de los parches coagulantes. Contiene suficientes materiales (y unas sencillas instrucciones) para tratar una herida antes de transportar al herido ante un profesional médico. Consulta la habilidad Curar heridas. Cuesta unos 5.000 créditos y pesa 2 kilos.

Instrumental quirúrgico: se necesita instrumental quirúrgico para poder realizar operaciones de campaña, coser heridas profundas, reajustar huesos rotos, y extraer balas o metralla. Este equipo consiste en un maletín que contiene tijeras rectas y curvas, escalpelos, agujas, porta agujas, pinzas de varios tipos, desinfectantes, hilo de sutura, instrumental de prensión y clampeo, instrumental de disección, sonda, bisturí, guantes estériles, mascarilla, gorro, calzas, gafas, gasas y compresas. Consulta la habilidad Curar heridas. Pesa 5 kilos y cuesta 100.000 créditos.

Tanque criogénico: para poder usarlo correctamente es necesario superar una prueba de Curar heridas (CD 8). Si se falla esta prueba o se supera el máximo tiempo de estancia en su interior permitido (1 año), por cada semana de permanencia en su interior la víctima sufre 2d6 puntos de daño.

Parche coagulante: estabiliza automáticamente a un PJ moribundo. No se requiere ninguna prueba de habilidad.

Drogas

Los tiempos que tardan en hacer efecto las drogas son: inyección en vena: 1 asalto; inyección intramuscular: 8 minutos; inhalación: 2 minutos; ingestión: 15 minutos. Si el que toma las drogas desea resistirse a sus efectos (vomitando o llevando a cabo algún intento de desintoxicación antes de que estas surtan efecto), deberá realizar una salvación de Fortaleza (CD 10 + Potencia de la droga indicada en la página 142 de Redención).

Blood: duración: 3d6 horas; +2 Fue y Des; bonificador +1 de moral a las pruebas de Avistar, Buscar y Escuchar. Tiempo de actuación: 6 asaltos.

Dazzler: duración: 4d6 horas; -8 Int; penalizador -1 a todas las pruebas de habilidad y característica, a todas las salvaciones, a la Defensa y a todas las tiradas de ataque. Tiempo de actuación: 10 asaltos.

Duron: recupera o evita el estado de aturdimiento durante 3d6 minutos. -2 Fue y Des; penalizador -1 a las pruebas de Avistar, Buscar y Escuchar. Tiempo de actuación: 6 asaltos.

Introrfina: duración 3d6 horas; -6 Int y Sab; penalizador -3 a las pruebas de Avistar, Buscar y Escuchar. Tiempo de actuación: 8 asaltos.

Navidad: duración 4d6 minutos; +2 Des y Con, -2 Int; bonificador +1 de moral a las pruebas de Avistar, Buscar y Escuchar. Tiempo de actuación: 8 asaltos.

R-3: duración 2d6 horas; +2 Fue, Des y Con, -2 Int; al administrarse la víctima debe superar una salvación de Fortaleza CD 12 para no sufrir un penalizador -8 a Con. Tiempo de actuación: 1 minuto.

Sonreínas: duración 1d6 horas; +6 Con, -4 Sab y -2 Des e Int. Tiempo de actuación: 2 minutos.

Speedy: duración 4d6 minutos. +2 Des y Con; penalizador -1 a todas las pruebas de habilidad y característica, a todas las salvaciones, a la Defensa y a todas las tiradas de ataque. Tiempo de actuación: 5 asaltos.

Trash: duración 2d6 horas. +4 Sab, -4 Des, Int +2; Estabilidad Mental; penalizador -3 a las pruebas de Avistar, Buscar y Escuchar. Tiempo de actuación: 5 asaltos.

Whitelight: duración 3d6 horas. -4 Int; penalizador -1 a todas las pruebas de habilidad y característica, a todas las salvaciones, a la Defensa y a todas las tiradas de ataque. Tiempo de actuación: 5 minutos.

Equipo vario

Botas de baja gravedad: reduce un conjunto estándar de penalizadores debido una gravedad inferior (acumulable con los beneficios de la dote Movimiento en gravedades extremas), pero provoca un penalizador -2 a la Iniciativa, y un penalizador -1 a la Defensa.

Detector de movimiento portátil: con una prueba de Buscar CD 12 se puede detectar el movimiento de criaturas de tamaño Mediano, añade +4 a la CD por cada tamaño inferior de la criatura. Las criaturas de tamaño superior a Mediano se detectan automáticamente.

Mochila de vuelo: permite volar a un índice de velocidad de 40 pies por encima de la superficie lunar. Permite una maniobrabilidad regular. La mochila no sólo es compleja de operar, sino que para familiarizarse con el movimiento se necesita un prolongado entrenamiento. Es necesario poseer la dote Competencia con trajes espaciales.

Traje antigravedad: funciona exactamente igual que las botas de baja gravedad, pero sólo para gravedades superiores a la normal.

Gafas de visión nocturna: conceden al usuario la aptitud de visión en la penumbra.

Gafas IR o UV: conceden al usuario la aptitud de visión en la oscuridad.

Equipo de escalada: concede un bonificador +4 de equipo a las pruebas de Trepar destinadas a escalar superficies.

Exoesqueletos: tienen una capacidad de carga equivalente a Fuerzas entre 30 y 40.

Equipo de disfraz: maletín con maquillajes, pelucas y diversos aditamentos que evitan sufrir el penalizador –4 a Disfrazarse. Pesa 4 kg. y cuesta 15.000 créditos solares.

Vehículos

Para obtener un permiso de conducir, hace falta tener como mínimo 2 rangos en la habilidad (Conducir o Pilotar) apropiada para manejar dicho vehículo. En el caso de vehículos especiales que requieran dote para no sufrir penalizador a su manejo, para poseer el permiso de conducir, es necesario haber elegido la correspondiente dote.

Los transportes del Gabinete de Seguridad suelen poseen durezas ligeramente superiores.

Maniobra: es el modificador que hay que sumar o restar a las pruebas de Conducir o Pilotar destinadas a manejar dicho vehículo.

Vehículo	Inic.	Man.	Veloc.	Def.	Dur.	PG
Todo terreno	-1	+0	120	8	5	40
Quad	+0	+1	100	9	5	30
Moto	+2	+2	140	10	5	20
Vehículo liberado	-1	+1	200	8	5	32
Fark 23	-2	-2	250	8	5	40
Lanzadera	+2	+0	1.000	16	10	80
Carguero del espacio profundo	+2	-1	900	18	10	180
Cruceros de batalla	+0	-4	800	21	20	250
Caza	+4	+2	1.100	22	5	120

El modificador a la iniciativa depende del tamaño, por lo que al no existir una correlación directa entre el tamaño de los vehículos terrestres y las aeronaves (las escalas comparativas son distintas), tampoco se pueden comparar los modificadores de iniciativa. Lo mismo se puede aplicar a los modificadores de maniobra. La velocidad viene expresada en km/hora; la de las naves es la velocidad atmosférica, muy inferior a las velocidades que pueden alcanzar en el espacio (las diferencias entre la velocidad de un tipo y la otro tipo de aeronave son mucho mayores en el espacio). Los transportes del Gabinete de Seguridad suelen llevar un blindaje que concede un bonificador de armadura +3 a la Defensa a dicho vehículo.

Reglas

Varias

Puntos de acción (PA)

Los puntos de acción permiten al personaje poner su empeño en la consecución de un objetivo. Antes de realizar una tirada, el jugador puede decidir gastar 1 punto de acción para sumar el resultado de 1d6 a dicha tirada (a partir de nivel 8 en vez de sumar 1d6 sumará 2d6, y a partir de nivel 15 sumará 3d6). Se puede afectar de esta forma a las tiradas de ataque, pruebas habilidad, de característica o de nivel, o a los tiros de salvación. No se pueden añadir a las tiradas de daño, ni a las de los puntos de golpe que se reciben al subir de nivel, ni a ninguna otra. Si el DJ lo permite, puedes gastar el punto de acción después de haber realizado la tirada, pero siempre antes de saber si has tenido éxito o no en la acción (es decir, no sabías la CD de la prueba o la tirada, o la Defensa del oponente y no sabes si has conseguido lo que te proponías, aunque puedes tener una idea aproximada en función del resultado que hayas obtenido).

Salvo que una regla específica diga lo contrario, sólo se puede gastar 1 punto de acción por asalto. En principio, sólo se obtienen puntos de acción al subir un nivel, por lo que se aconseja gastarlos cuidadosamente. Sin embrago, tras la realización de alguna gesta especialmente heroica, el DJ puede asignar algún punto de acción a los protagonistas. No existe un valor máximo de puntos de acción que puede tener un personaje.

Para utilizar algunos talentos o algunas aptitudes se necesita gastar un punto de acción. Si lo utilizas con este fin, no obtendrás el beneficio del d6, y por supuesto, en ese mismo asalto no podrás gastar otro punto de acción.

Movimiento en función de la gravedad

Todas las razas disponibles en Redención tienen un índice de movimiento de 30 pies. En el presente apéndice la gravedad base es 1.0 (la de la Tierra, consulta las diferentes gravedades en la página 159 de Redención). Si la gravedad es mayor o menor que la gravedad base, los personajes sufrirán una serie de penalizadores. Por cada 0.20 de diferencia entre la gravedad, se recibe un conjunto estándar de penalizadores de gravedad:

- El índice de movimiento se reduce en 5 pies.
- Penalizador –4 a las tiradas de ataque.
- Penalizador –2 a la Defensa.
- Penalizador –2 a las salvaciones de Reflejos.
- Penalizador –4 a las pruebas de Equilibrio y Saltar.
- Penalizador –2 a las pruebas de Moverse sigilosamente y Trepar.

Estos penalizadores se acumulan con ellos mismos si la diferencia de gravedad es la suficiente como para aplicar dos o más conjuntos estándar de penalizadores. La dote Movimiento en gravedades extrañas puede mitigar estos penalizadores.

Combate

Armas de fuego

El tipo de ataque con armas de fuego más habitual es el disparo único. Para ello sólo se requiere emplear una acción de ataque. Las armas con cadencia de fuego semiautomática permiten realizar más de un único disparo por asalto, por lo que aquellos personajes con el ataque base lo suficientemente alto como para disponer de ataques múltiples (por ejemplo, +11/+6/+1), podrían aprovechar una acción de asalto completo para disparar varias veces (en el ejemplo anterior 3 veces). Recuerda que todas las armas de fuego necesitan una dote de algún tipo si no se quiere sufrir un penalizador –4.

Además, las armas con cadencia de fuego automática permiten realizar una acción de ataque para disparar una ráfaga de 10 balas a una zona de 10 por 10 pies, haciendo un barrido por esa zona que obliga a todos los que se hallen en su interior a superar una salvación de Reflejos (CD 15) para no recibir un balazo y sufrir el daño normal del arma. Para ello, el jugador ha de especificar la zona que quiere llenar de balas, y realizar una tirada de ataque contra CD 10. Si falla, nadie se verá obligado a realizar la salvación y nadie resultará alcanzado por las balas. Este fuego automático no es lo mismo que una ráfaga corta, que consiste en disparar 5 balas a un mismo

objetivo (consulta la dote 'Ráfaga corta'). Cuando se utiliza un arma de fuego personal (aquellas diseñadas para que las pueda utilizar una persona sin necesidad de ayuda) para realizar un ataque de fuego automático, se sufre un penalizador -4 que puede evitarse con la dote de Competencia avanzada con armas de fuego.

Para recargar el arma, se necesita invertir una acción de movimiento para recargar un arma que utilice un cargador de petaca. Si utiliza cargador interno, se necesita una acción de asalto completo para rellenarlo.

Arrojar explosivos

Para arrojar un explosivo, hay que elegir una zona de 5 pies por 5 pies (un recuadro) como objetivo, y realizar una tirada de ataque contra ese recuadro (CD 10, con los correspondientes penalizadores por distancia). Si se tiene éxito, el explosivo aterrizará en ese recuadro y explosionará causando daño a todos los que se hallen en su radio de efecto. Si se falla la tirada de ataque, el explosivo se habrá desviado de su destino una distancia que depende de los incrementos de distancia que haya sufrido la tirada de ataque. Si hasta el recuadro objetivo había 1 único incremento de distancia, el explosivo sólo se habrá desviado 5 pies, por lo que muy probablemente todavía dañe al que se halle en el recuadro objetivo. Si se habían aplicado 2 o 3 incrementos de distancia, el explosivo se habrá desviado 10 pies, y si los incrementos de distancia eran 4 o 5, el explosivo habrá fallado por 15 pies. Determina la dirección del desvío y el recuadro final en el que explosiona al azar.

Combate desde vehículos

Normalmente no hay que realizar pruebas de Conducir o Pilotar o pilotar para manejar vehículos terrestres o aeronaves; sólo se necesitan cuando surja una situación especial que no se pueda superar con una conducción/pilotaje pausado convencional. En este tipo de situaciones, lo normal es realizar una prueba de Conducir o Pilotar empleando sólo una acción de movimiento (por ejemplo, si lo que se quiere es ir más rápido), pero si se quiere realizar algún tipo de maniobra complicada (como un giro de 90° a gran velocidad, o un derrapaje), habrá que dedicar a ello una acción de asalto completo. En el primer caso, el conductor/piloto aún tiene una acción estándar que puede emplear para cualquier cosa (por ejemplo, para atacar). Un copiloto (y sólo uno) puede emplear la acción de prestar ayuda para mejorar las posibilidades de éxito de una prueba del conductor.

Cuando un personaje ataca desde un vehículo en movimiento, sufre un penalizador a las tiradas de ataque que varía entre -1 y -4 en función de la velocidad a la que se desplace dicho vehículo. Este penalizador (sea el que sea) se puede evitar si se dispone de la dote Ataque en marcha. Del mismo modo, alguien que se desplace en un vehículo recibe un bonificador a su Defensa de la misma entidad que el penalizador que sufre a sus ataques.

Cuando se ataca a un vehículo, hay que tener en cuenta la Defensa del vehículo. Pero también se puede atacar a un personaje que viaje en el interior de un vehículo, para lo cual, habrá que tener en cuenta la Defensa del personaje, que debe incluir los bonificadores derivados de la velocidad del vehículo, y los que le otorgue la cobertura que supone el vehículo (normalmente, una persona que viaja en el interior de un vehículo está parcialmente cubierta por el mismo).

Si decides emplear las reglas de conducción y persecuciones del *Juego de Rol d20 Moderno*, ignora las reglas de este apéndice que contradigan lo expuesto en dicho manual (por ejemplo, la dote Ataque en marcha ofrece ventajas adicionales).

Daño masivo

Si un personaje sufre como consecuencia de un único impacto una cantidad de puntos de golpe superior a su umbral de daño masivo deberá superar un tiro de salvación de Fortaleza con un CD igual a la cantidad de daño sufrido para evitar morir como consecuencia del daño masivo. El umbral de daño masivo de un personaje es igual a su puntuación de Constitución, aunque puede incrementarse eligiendo la dote de Umbral de daño masivo mejorado.

Daño radioactivo

La radioactividad normalmente no produce puntos de daño, sino que suele causar los efectos adversos que se describen en la correspondiente sección de Redención. Para evitarlos, la víctima deberá superar una salvación de Fortaleza con una CD típica de 15, pero que el DJ podrá incrementar o reducir en función de la gravedad de las emisiones radioactivas.

Curación

Aplica las reglas normales de curación natural del sistema d20. La estancia en un hospital permite recuperar puntos de golpe y puntos de característica al doble del ritmo natural. Ten en cuenta que si el herido ya estuviera duplicando su velocidad de curación natural por otro motivo, el resultado final no sería cuadruplicar esa velocidad de curación natural, sino triplicarla.

Estabilidad e inestabilidad mental

Las reglas de Estabilidad Mental se aplican sólo a personajes heroicos o inteligentes. El DJ puede asignar trastornos o Capacidades Mentales Especiales a personajes no jugadores si lo considera oportuno.

Estabilidad Mental

Para una definición de la Estabilidad Mental, consulta la página 184 de Redención. Cuando un personaje se enfrente a una situación potencialmente dañina para su salud mental, deberá realizar una prueba de Estabilidad Mental, lanzando 1d20 y sumando el resultado a su valor de Estabilidad Mental. La CD de esta prueba es 10 + un modificador que depende de la gravedad de la situación que origina la prueba. Puedes aplicar los mismos modificadores que se utilizan para el sistema de Redención, que se hallan en la página 185 Si se falla la prueba, el personaje obtendrá 1 punto de Inestabilidad Mental.

Inestabilidad Mental

Todos los personajes comienzan con 0 puntos de Inestabilidad Mental, pero a lo largo de la partida esta cifra irá variando. Se incrementa fallando pruebas de Estabilidad Mental, y se reduce en 1 punto por cada semana que transcurra. Además, el DJ puede decidir que a través de un tratamiento psiquiátrico o a través de la administración prolongada de algún tipo de drogas, o incluso al finalizar con éxito las misiones asignadas, también pueda reducirse la Inestabilidad Mental. También se puede permitir que se reduzca la Inestabilidad Mental gastando puntos de acción, pero en ningún caso esto servirá para evitar la aparición de un trastorno que tenga lugar después de un fallo en una prueba de Estabilidad Mental. Nunca debería recuperarse más de 1 punto de Inestabilidad Mental a la vez.

Cada vez que se obtenga un nuevo punto de Inestabilidad Mental, y el nuevo total se halle entre el valor de la Estabilidad Mental y el doble de la Estabilidad Mental del PJ, éste sufrirá un trastorno temporal. Cada vez que se obtenga un nuevo punto de Inestabilidad Mental, y el nuevo total supere el valor del doble de la Estabilidad Mental del PJ, éste sufrirá un trastorno permanente. Por ejemplo, un PJ tiene 5 puntos de Estabilidad Mental. Si obtiene un punto de Inestabilidad Mental, y sumándolo a los puntos de Inestabilidad Mental que ya tiene la cifra se halla entre 6 y 10

puntos, obtendría un trastorno temporal. Si superara los 10, obtendría un trastorno permanente.

Trastornos temporales

Cuando un PJ sufra un trastorno temporal, el DJ puede elegir entre uno de los siguientes (el que crea que encaja mejor con la situación), o puede lanzar 1d6 y aplicar el que corresponda de la siguiente tabla. Los trastornos temporales duran 2d10 asaltos.

1d6	Trastorno
1	Desvanecimiento
2	Enajenación
3	Histeria
4	Huida
5	Nerviosismo
6	Parálisis

Desvanecimiento: el PJ pierde la consciencia.

Enajenación: el PJ quedará fuera de sí, y golpeará al PJ o PNJ que tenga más cerca. Si no hay PJ ni PNJ cerca, golpeará los objetos o paredes más cercanos.

Histeria: el PJ llora, grita o se acurruca sobre sí mismo, perdiendo la consciencia sobre el entorno que le rodea. Es incapaz de atacar o de realizar cualquier otra acción, y pierde su bonificador de Destreza a la Defensa.

Huida: el personaje hará todo lo posible por huir de la escena que haya provocado su fallo en la prueba de Estabilidad Mental, y hará cualquier cosa para conseguirlo (incluyendo el atacar a amigos o enemigos que le impidan/dificulten la huida). Una vez se haya alejado, continuará alterado, aunque consciente de lo que sucede a su alrededor, hasta que transcurran los 2d10 asaltos, momento en el que recuperará su estado normal.

Nerviosismo: el PJ se hallará sumamente nervioso y será incapaz de actuar ni pensar demasiado coherentemente. Sufre un penalizador -4 de circunstancia a todas las pruebas de habilidades o características y a todas las tiradas de ataque que realice. Además sufrirá un penalizador -2 de circunstancia a la Defensa.

Parálisis: el PJ queda inmovilizado.

Trastornos permanentes

Los trastornos permanentes no tienen efectos directos sobre el sistema de reglas, son pautas que el jugador deberá tener en cuenta al interpretar su personaje. Consulta la página 186 de Redención para leer las descripciones de los trastornos permanentes.

Un trastorno permanente dura indefinidamente, hasta que sea superado por el PJ. Para ello, deberá internarse al menos durante 1 mes en una institución psiquiátrica y tras ello gastar 1 punto de acción. Si durante un par de meses el PJ no obtiene ningún punto de Inestabilidad Mental, el DJ podría permitirle gastar 1 punto de acción para poder realizar una prueba de Estabilidad Mental (CD 10 + Inestabilidad Mental del personaje), y de tener éxito, determinar que ha superado su trastorno permanente.

Acostumbrarse a lo horrible

A lo largo del curso de las aventuras, algunos PJs pueden llegar a acostumbrarse a ciertas situaciones que en circunstancias normales pudieran provocar una prueba de Estabilidad Mental. En tales casos, el DJ puede decidir obviar la tirada, o aplicar algún bonificador de circunstancia a la misma que refleje el menor impacto que causa esa escena sobre los PJs acostumbrados. En circunstancias muy excepcionales —personajes que ya estén a la vuelta de todo— el DJ puede conceder algún punto de Estabilidad Mental a los PJs de forma gratuita.

Capacidades GEN

Para saber lo que son las capacidades GEN y la descripción de las mismas, Consulta "Capacidades GEN" en la página 100 de Redención. Los bonificadores obtenidos se consideran de tipo racial porque son consecuencia de la pertenencia a una raza o especie. Si algún personaje, jugador o no, o criatura obtuviera una de estas capacidades por medio de un origen distinto, el tipo cambiaría a mejora.

Potenciación Sensorial

Visión; Enfoque a larga distancia

Recibes un penalizador -1 a la Iniciativa. Reduces un incremento de distancia a la hora de calcular los penalizadores por la distancia en los ataques a distancia (hasta un mínimo de 1 incremento de distancia).

Visión; Enfoque a corta distancia

Recibes un bonificador +3 racial a las pruebas de Avistar y Buscar. Como contrapartida, sufres un penalizador -1 a la Iniciativa.

Visión nocturna

Recibes la aptitud especial de visión en la penumbra.

Oído

Recibes un bonificador +5 racial a las pruebas de Escuchar. Si en tu entorno se produce un ruido ensordecedor, deberás superar una salvación de Fortaleza para no quedar ensordecido (-4 a las pruebas de Iniciativa; fallo automático de las pruebas de Escuchar) durante 3d6 asaltos. La CD típica de esta salvación es 15, pero el DJ podrá modificarla en función de la intensidad del ruido.

Olfato

Recibes la aptitud especial de olfato.

Físico Aumentado

Estructura ósea reforzada

Recibes resistencia al daño de 1/-, acumulable con los talentos del árbol de resistencia al daño del héroe Duro y otras formas de reducción del daño.

Estructura ósea reforzada mejorada

Recibes una resistencia al daño de 2/-, acumulable con los talentos del árbol de resistencia al daño del héroe Duro y otras formas de reducción del daño.

Prerrequisito: estructura ósea reforzada.

Piel privilegiada; Extremos de frío y calor

Recibes resistencia a la energía 5 contra el frío y el calor.

Piel privilegiada; Radioactividad

Recibes un bonificador +5 racial a los tiros de salvación de Fortaleza destinados a evitar los efectos de la radioactividad.

Piel privilegiada; Electricidad

Recibes resistencia a la energía 10 contra la electricidad.

Piel privilegiada; Dureza extrema

Recibes un bonificador +2 de armadura natural a la Defensa.

Capacidades expandidas

Aceleración

Recibes un bonificador +3 racial a la Iniciativa e incrementas tu movimiento base en +10. Como contrapartida nunca puedes elegir 10 ni 20 en tus pruebas.

Pulmonar; Filtro traqueal

Concede inmunidad a las toxinas por vía pulmonar.

Pulmonar; Expansión capacidad pulmonar

Recibes un bonificador +4 racial a las pruebas de Constitución realizadas para seguir corriendo, para evitar el daño no letal debido a una marcha forzada o para aguantar la respiración, y un bonificador +4 racial a las salvaciones para resistir el daño por asfixia.

Pulmonar; Cuerdas vocales

Un personaje con esta capacidad que emplee una acción de asalto completo para emitir un grito con todas sus fuerzas, obligará a todos los que se hallen en un radio de 30 pies (incluido él mismo) a realizar una salvación de Fortaleza (CD 15). Aquellos que no la superen quedarán ensordecidos (-4 a las pruebas de Iniciativa; fallo automático de las pruebas de Escuchar) durante 2d6 asaltos y recibirán 2d6 puntos de daño sónico. Los que la superen evitarán el efecto de ensordecimiento y sufrirán sólo la mitad del daño. Si el GEN resulta dañado durante el asalto en el que está emitiendo el grito, esta capacidad no funcionará. Los personajes que lleven algún tipo de protección auditiva recibirán un bonificador de circunstancia. Los personajes que previamente se hallasen ensordecidos también resultan afectados.

Tolerancia

Sistema nervioso

Recibes un bonificador +3 a las pruebas de Estabilidad Mental que realices como consecuencia de situaciones tensas.

Sistema sanguíneo; Sistema sanguíneo

Recibes un bonificador +6 racial a las salvaciones realizadas contra toxinas que actúen a través de la sangre.

Sistema sanguíneo; Fábrica de plaquetas

Duplica la velocidad natural de curación de puntos de golpe del GEN (hasta 2 puntos por nivel por día), e incrementa hasta un 20% las posibilidades de estabilizarse cada asalto cuando se esté moribundo.

Desarrollo Mental

Bipolaridad

Recibes un bonificador +5 racial a las pruebas de Concentración.

Expansión

Elige una habilidad de Saber. Independientemente de las clases que tengas, considera esa habilidad como si fuera de clase y añade un bonificador +4 racial a todas las pruebas que realices de ese Saber.

SECCIÓN DEL DJ

Nuevas habilidades

Las siguientes habilidades no están disponibles para los PJs recién creados, y sólo se podrá obtener rangos en ellas cuando concurran determinadas circunstancias en el transcurso de las partidas. Se trata de una especie de "habilidades exclusivas" cuya existencia los PJs ignoran hasta que llega el momento de adquirir rangos en ellas.

Leer/escribir idioma alienígena (ninguna)

Sólo entrenada

Consulta la descripción en la página 217 de Redención. Sólo se podrá aprender a leer y escribir un determinado idioma alienígena cuando el DJ lo determine.

Saber (tecnología alienígena) (Int)

Sólo entrenada

Consulta la descripción en la página 217 de Redención. Sólo podrá obtenerse rangos en ella cuando el DJ decida que se ha producido una determinada circunstancia que permita a los PJs aprender algo sobre la tecnología alienígena.

Saber (CME) (Int)

Sólo entrenada

Consulta la descripción en la página 217 de Redención. Sólo se puede obtener rangos en ella si los personajes obtienen algún conocimiento acerca de las Capacidades Mentales Especiales. En cuanto un personaje obtenga una Capacidad Mental Especial, podrá asignar rangos a Saber (CME) como si se tratara de una habilidad transclásea. También se puede obtener una habilidad

Prueba: hay que realizar una prueba de Saber (CME) cada vez que se quiera manifestar una Capacidad Mental Especial (cada CME tiene una CD diferente). También se puede realizar una prueba para reconocer la manifestación de una CME.

Nuevos intentos: sólo se pueden realizar nuevos intentos si lo que se pretende es manifestar una CME, aunque el nuevo intento no cancelará los efectos de haber fallado anteriormente, y habrá que pagar de nuevo el coste de la CME.

Tiempo: varía para cada CME.

Sacrificio (Car)

Sólo entrenada

Consulta la descripción en la página 217 de Redención. Sólo se puede obtener rangos en ella si el personaje posee alguna Capacidad Mental Especial.

Prueba: empleando una acción de movimiento, el héroe puede realizar una prueba de Sacrificio (CD 10) y "sacrificar" una parte de una puntuación de una característica para facilitar la manifestación de una Capacidad Mental Especial. Para ello, por cada 2 puntos sacrificados se obtiene un bonificador de +1d6 de sacrificio en una prueba de manifestación de una CME que se ha de realizar durante el siguiente minuto al sacrificio. Todos los puntos sacrificados de una misma vez han de pertenecer de una misma característica. La CD de la prueba de Sacrificio se incrementa en +5 por cada 2 puntos por encima de los 2 puntos básicos que se quieran sacrificar. Los puntos sacrificados se recuperan siguiendo las reglas del daño temporal a las características. Un fallo en la prueba no acarrea consecuencias dañinas, ni siquiera se produce la pérdida de los puntos que se intentaban sacrificar.

Nuevos intentos: sí, pero se ha de esperar 10 minutos antes de volverlo a intentar.

Tiempo: acción de movimiento.

Capacidades mentales especiales

Consulta la página 218 para obtener una descripción de las Capacidades Mentales Especiales.

Obtención de CME

Las CME se obtienen cada vez que se obtiene un 20 en una prueba de Estabilidad Mental (consulta la sección de Reglas de este apéndice) que se haya realizado en una situación en la que la vida del personaje corra peligro. No olvides que la vida del PJ no corre peligro en todas las situaciones que originan una prueba de Estabilidad Mental, y cuando se dé el caso, la vida del PJ ha de estar seriamente amenazada, no es suficiente con que exista alguna vaga posibilidad de que muera. Como regla opcional, se puede conceder una CME de menor entidad cuando el resultado sea 19.

Cuando un personaje obtenga una CME, automáticamente desarrollará la habilidad de Saber (CME) con 0 rangos, que utilizará para manifestarla, y podrá asignar rangos a la misma como si fuera una habilidad transclásea cuando suba de nivel. La CME concreta que el PJ obtiene la decide el DJ,

que podrá elegirla al azar, o determinarla en función de las circunstancias. Lo ideal es elegir una CME que pueda tener utilidad en la situación que ha dado origen a la adquisición de la misma. Cuando se adquiere una CME, se manifestará automáticamente de forma gratuita (el PJ no deberá pagar el coste, ni emplear el tiempo de manifestación necesario, ni realizar la prueba de manifestación: el éxito es automático). La primera manifestación no ha de producirse inmediatamente después de la prueba de Estabilidad Mental; el DJ puede elegir cualquier momento de la misma escena que considere apropiado. Las siguientes veces se manifestará de forma normal.

Descripción de las CME

Poder	Prueba manif.	Tiempo de manif.	Coste	Duración	TS
Empujar	CD 12	A. estándar	1 pa	1 min/niv	Fort
Mover	CD 15	A. estándar	1 pa	1 min/niv	Fort
Manipular	CD 20	A. estándar	1 pa	1 min/niv	Fort
Levitar	CD 18	A. asalto completo	1 pa	3 asal/niv	Fort
Golpe	CD 15	A. estándar	1 pa	2 asal/niv	No
Barrera	CD 18	A. estándar	1 pa	1 min/niv	No
Perturbación	CD 12	A. estándar	1 pa	3 asal/niv	No
Intuición	CD 12	A. estándar	1 pa	1 min/niv	Vol
Intuición de combate	CD 15	A. estándar	1 pa	5 asal/niv	Vol
Emocionar	CD 15	A. asalto completo	1 pEM	1 asal/niv	Vol
Manipulación emocional	CD 20	2 asal	2 pEM	1 asal/niv	Vol
Amnesia	CD 18	3 asaltos	1 pEM	Perman.	Vol
Apertura mental		CD 18	2 asaltos	1 pEM	1
min/niv	Vol				
Comunicación	CD 12	A. estándar	1 pa	1 min/niv	No
Confusión	CD 15	A. estándar	1 pa	1 min/niv	Vol
Descarga mental	CD 15	2 asaltos	1 pEM	2 min/niv	Vol
Control	CD 23	3 asaltos	1 pa	1 asal/niv	Vol
Ilusión	CD 20	3 asaltos	1 pa	Perman	Vol
Escudo mental	CD 15	A. estándar	1 pa	10 min/niv	Vol
Tensión	CD 15	A. asalto completo	1 pa	Perman	Vol
Transferencia	CD 23	A. asalto completo	2 pEM	1 asal/niv	Vol
Dormir	CD 23	A. estándar	1 pEM	5 min/niv	Vol
Percibir talento	CD 12	2 asaltos	1 pa	10 min/niv	Vol
Curación	CD 18	A. asalto completo	1 pa	Perman	No
Control del metabolismo	CD 15	2 asaltos	1 pa	10 min/niv	No
Crioquinesis	CD 23	2 asaltos	1 pa	1 min/niv y 1 pEM	Fort/ mitad*
Ignición	CD 23	A. asalto completo	1 pa y 1 pE	1 min/niv	Fort
Invisibilidad	CD 26	A. asalto completo	1 pa y 1 pEM	1 min/niv	No
Descarga	CD 23	A. asalto completo	1 pa	Instant y 1 pEM	Fort/ mitad
Cambio	CD 18	A. asalto completo	1 pa y 1 pEM	1 min/niv	Vol
Fuerza	CD 15	A. asalto completo	1 pa	5 asal/niv	No
Resistencia	CD 15	A. asalto completo	1 pa y 1 pEM	5 asal/niv	No
Expansión sensorial	CD 12	A. asalto completo	1 pa	5 asal/niv	No

pa: punto de acción
pEM: punto de Estabilidad Mental

Manifestación de CME

Una vez que un PJ haya desarrollado una CME, podrá intentar manifestarla voluntariamente cuando desee. Sin embargo, para ello, necesitará emplear un tiempo, realizar una prueba de Saber (CME) y pagar su coste, circunstancias que varían y que se detallan en cada CME concreta. Aunque no se falle la prueba de manifestación de una CME, se habrá de pagar el coste siempre que se intente.

Descripción de las CME

Las descripciones aparecen en las páginas 222-227 de Redención. En la siguiente tabla se incluyen sus estadísticas para el sistema d20, y a continuación se describen las precisiones de aquellos que las necesiten. La CD de los TS necesarios para resistir el efecto es 10 + valor de la habilidad Saber (CME) del manifestador. Sólo pueden realizar salvaciones las criaturas, y los objetos que se hallen en posesión de alguien; los objetos no atendidos resultan afectados automáticamente siempre que se supere la prueba de manifestación. Al respecto de la duración se tiene en cuenta el nivel de personaje del que manifiesta el talento.

Manipulación, Fuerzas y Movimiento

El peso que puede mover una criatura con la mente es igual a su [nivel de personaje + valor en Saber (CME)] x 10 libras. Cada vez que se cambie de objetivo, se ha de emplear de nuevo el tiempo de manifestación y realizar una nueva prueba de manifestación, pero no será necesario pagar el coste de nuevo.

Golpe: para impactar hay que tener éxito en un ataque de toque a distancia, y se causará 1d3 puntos de daño.

Barrera: ofrece resistencia al daño 5/– contra ataques a distancia, acumulable con cualquier otra resistencia al daño.

Control Mental

No se puede variar de objetivo. Para ello, hay que manifestar de nuevo la CME y pagar de nuevo el coste.

Intuición de combate: proporciona un bonificador +2 introspectivo a la Defensa y a las tiradas de ataque contra un único oponente.

Amnesia: antes de borrar los recuerdos, debes saber exactamente qué recuerdos vas a borrar. La víctima recibirá un modificador a su TS en función de la intensidad de los recuerdos y del tiempo que haya pasado.

Intensidad	Modificador	Tiempo	Modificador
Muy intenso	+8	Minutos	+8
Intenso	+4	Horas	+4
Normal	+0	Días	+0
Poco intenso	-4	Meses	-4
Casi olvidado	-8	Años	-8

Apertura mental: sólo se pueden leer los pensamientos que esté teniendo el objetivo en ese momento. Si el objetivo tiene la CME de Escudo mental activada, realiza pruebas enfrentadas de manifestación.

Confusión: el sujeto sufre un penalizador –3 a todas sus pruebas de habilidad o característica y a todas sus tiradas de ataque.

Descarga mental: aplica los mismos bonificadores que para Amnesia.

Tensión: añade 1 punto de Inestabilidad Mental a la víctima.

Transferencia: para romper el vínculo hay que emplear y una acción estándar, y durante los 3 siguientes asaltos el manifestador sufrirá un penalizador –4 a todas sus pruebas de habilidad o característica y a todas sus tiradas de ataque.

Control Corporal

Curación: cura 2d6 puntos de golpe o 1 punto de característica.

Control del metabolismo: concede un bonificador +5 introspectivo a las pruebas de Engañar.

Crioquinesis: concede resistencia al fuego o frío 5 (no requiere TS) o produce 1d6 puntos de daño por frío o fuego por asalto (sí requiere TS).

Ignición: crea una llama que puede prender y hacer arder a alguien, causando 1d6 puntos de daño por asalto hasta que el fuego sea apagado.

Invisibilidad: otorga una posibilidad de fallo del 40% a enemigos que le ataquen, y concede un bonificador +8 de circunstancia a Esconderse.

Descarga: produce 3d6 puntos de daño eléctrico.

Cambio: el TS es sólo para objetivos involuntarios.

Fuerza: el objetivo recibe un bonificador +5 introspectivo a la Fuerza.

Resistencia: el objetivo recibe una resistencia al daño 5/– contra cualquier ataque físico, acumulable con cualquier otra resistencia al daño que se posea.

Expansión sensorial: concede un bonificador +6 introspectivo a cualquier prueba relacionada con el sentido elegido.

Tecnología alienígena

Armadura simbiótica

Al ponérsela hay que superar una salvación de Fortaleza (CD 15) para no caer inconsciente durante 1d4 horas. Ofrece un bonificador +7 de armadura, un penalizador de armadura de 2, un bonificador de Destreza máximo +3, un bonificador +2 de equipo a Fuerza y Constitución, un penalizador –2 a la Destreza, un penalizador –3 a la Iniciativa y un penalizador –2 a las pruebas de Avistar, Buscar y Escuchar.

Armas láser

Los fusiles son similares a los fusiles de asalto descritos en la sección, pero causan 1d6 puntos de daño adicionales y conceden un bonificador +1 de gran calidad a las tiradas de ataque. Los acumuladores tienen dureza 15 y 15 puntos de golpe. Si sus puntos de golpe se reducen a 0, explotan causando 4d6 puntos de daño de conmoción a todos aquellos que se hallen en un radio de 15 pies. Tienen cadencia de fuego semiautomática.

Fusil de criogenización

Es igual que el lanzallamas, pero causa daño por frío. Tienen dureza 15 y 15 puntos de golpe. Si sus puntos de golpe se reducen a 0, explotan causando 4d6 puntos de daño por frío a todos aquellos que se hallen en un radio de 15 pies.

Drogas

Somnífero: produce efectos similares al conjuro *dormir*, salvo que el tiro de salvación de Fortaleza tiene CD 15. Duración: 4d6 x 10 minutos.

Suero de la verdad: penalizador –2 a Inteligencia, penalizador –4 a Sabiduría, y penalizador –2 a todas las pruebas. Cuando se formule una pregunta a la víctima, se verá obligado a responder si no supera una salvación de Voluntad (CD 20). Duración: 6d6 minutos.

Suero sugestivo: si la víctima no supera una salvación de Fortaleza (CD 15), sufrirá un penalizador –4 a la puntuación de Inteligencia y Sabiduría y

sufrirá los efectos descritos en la Sección del DJ de Redención. Duración: 2d6 minutos.

Escudos energéticos

Proporcionan un bonificador +8 de armadura a todos los que se hallen tras uno de ellos. No se pueden utilizar en combates cuerpo a cuerpo. Para poder realizar ataques a distancia estando detrás de un escudo energético, es necesario asomarse por uno de los extremos, por lo que el bonificador de armadura se reduce hasta +6. Para utilizar armas a distancia que no empleen una trayectoria rectilínea (como granadas), no es necesario asomarse.

Potenciador

Proporciona un bonificador +2 de equipo a Inteligencia y Sabiduría.

Traje mimético

Proporciona una posibilidad de fallo del 30% a los ataques dirigidos contra el portador, como consecuencia de la ocultación.

PNJs Alienígenas

Hijos de Ra

Se crean igual que el resto de los personajes, pero puedes añadir el resultado de 1d6 a tres características. Pueden elegir inicialmente las habilidades especiales que aparecen en esta sección del DJ. Saber (biología y geología) y Saber (física y química) son habilidades de clase. Pueden adquirir rangos en Hablar idioma alienígena, Leer/escribir idioma alienígena y Saber (tecnología alienígena) de forma normal. Añade 1 punto de habilidad por cada nivel que tengan (4 a nivel 1). Reciben Movimiento en gravedades extrañas (2 veces) y 2 dotes más a elegir a nivel 1. Comienzan con 6 puntos de Estabilidad Mental. Poseen una capacidad GEN a nivel 1, y obtienen una capacidad GEN adicional cada 4 niveles.

Kir-engir

Igual que los Hijos de Ra, salvo que las capacidades GEN que obtienen son consecuencia de los implantes cibernéticos, pero considéralas Capacidades GEN a efectos de juego.

Animales y criaturas

Descripción de aptitudes

Aquí puedes consultar la descripción de las aptitudes que no aparecen descritas en el *Manual del Jugador*.

Agarrón mejorado: si la criatura logra golpear con un arma cuerpo a cuerpo infligirá daño normal e intentará iniciar una presa como acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad. Para ello no será necesario un ataque de toque inicial y sólo funciona contra oponentes de al menos una categoría de tamaño menos. Las criaturas

La criatura podrá llevar a cabo la presa con normalidad, o limitarse a inmovilizar a su oponente usando la parte de su cuerpo empleada en el agarrón mejorado. Si opta por lo último, sufrirá un penalizador -20 a sus pruebas de presa, pero no se considerará apresada; la criatura no perderá su bonificador de Destreza a la Defensa, seguirá amenazando recuadros y podrá utilizar sus ataques restantes contra otros oponentes.

Un éxito en una inmovilización no infligirá ningún daño adicional, a no ser que la criatura posea también la aptitud de constreñir. Si la criatura no constriñe, todo éxito en una prueba de presa que realice en asaltos sucesivos infligirá automáticamente el daño indicado para el ataque con el que inició la inmovilización.

Cuando una criatura consigue inmovilizar tras un ataque de agarrón mejorado, arrastrará al oponente hasta su espacio. Este acto no provoca ataques de oportunidad. La criatura no se considera apresada mientras inmoviliza al adversario, por lo que amenazará a los recuadros adyacentes y retendrá su bonificador de Destreza, e incluso podrá moverse siempre y cuando pueda arrastrar el peso de su oponente.

Olfato: las criaturas dotadas de olfato pueden identificar olores familiares igual que los humanos hacen con las escenas conocidas. La criatura podrá detectar a sus oponentes por medio del olfato en un radio de 30 pies (60 con viento a favor, 15 con viento en contra; si el olor es fuerte se duplica o triplica el alcance). Cuando una criatura detecta un olor, no se revela la posición exacta de donde emana, sólo su presencia en algún punto dentro del alcance. La criatura puede emplear una acción de movimiento o de ataque para averiguar de qué dirección procede. Si se mueve a 5 pies o menos de la fuente del olor, la criatura podrá precisar su posición.

Las criaturas con esta aptitud pueden rastrear por medio del olfato, realizando una prueba de Sabiduría para localizar o seguir un rastro. La CD típica de un rastro reciente es 10. La CD se modifica en función de la intensidad del olor de la presa, la cantidad de criaturas perseguidas y la antigüedad del rastro. La CD aumentará en 2 por cada hora que el rastro se haya enfriado. Por lo demás, la aptitud sigue las mismas reglas que la dote Rastrear. Las criaturas que estén rastreando por medio del sentido del olfato ignoraran los efectos causados por las condiciones de la superficie y la mala visibilidad.

Descripción de animales

Caballo

Estas estadísticas describen las razas menores de caballos de trabajo, como el "cuarto de milla", el árabe o los caballos salvajes. Hasta 230 libras es una carga ligera para un caballo, de 231-460 es carga mediana, y una pesada oscila entre 461-690 libras. Un caballo puede arrastrar hasta 3.450 libras.

Un caballo no puede luchar mientras transporta a un jinete.

Olfato (Ex): consulta 'Olfato' en la sección de 'Descripción de aptitudes'.

Caballo: VD 1; animal Grande; DG 3d8+6; pg 19; Mas 15; Inic +1; Vel 60'; Defensa 13, toque 10, desprevenido 12 (-1 tamaño, +1 Des, +3 natural); AB +2; Prs +7; Atq +2 cuerpo a cuerpo (1d4+1, pezuña); Atq comp +2 cuerpo a cuerpo (1d4+1, 2 pezuñas); EC 10' por 10'; Alcance 5'; CE olfato, visión en la penumbra; TS Fort +6, Ref +4, Vol +2; PA 0; Fue 13, Des 13, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6.

Habilidades: Avistar +6, Escuchar +6.

Dotes: Aguante, Correr.

Avance: no.

Cocodrilo

Acuático: los cocodrilos pueden moverse en el agua sin necesidad de realizar pruebas de Nadar, y nunca se ahogarán.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, el cocodrilo debe impactar con su ataque de mordisco a una criatura de su categoría de su tamaño como mucho. Si consigue una inmovilización, agarrará a su víctima con su boca y la sumergirá bajo el agua, intentando inmovilizarla en el fondo. Consulta 'Agarrón mejorado' en la sección de 'Descripción de aptitudes'.

Bonificador a habilidad: los cocodrilos reciben un bonificador de especie +12 a las pruebas de Esconderse cuando se hallan sumergidos.

Cocodrilo de tamaño Mediano: VD 2; de tamaño Mediano animal; DG 3d8+9; pg 22; Mas 17; Inic +1; Vel 20', Nd 30'; Defensa 15, toque 11, desprevenido 14 (+1 Des, +4 natural); AB +2; Prs +6; Atq +6 cuerpo a cuerpo (1d8+6, mordisco), o +6 cuerpo a cuerpo (1d12+6, coletazo); Atq comp +6

cuerpo a cuerpo (1d8+6, mordisco), o +6 cuerpo a cuerpo (1d12+6, coletazo); EC 5' por 5'; Alcance 5'; CE acuático, agarrón mejorado, visión en la penumbra; TS Fort +6, Ref +4, Vol +2; Puntos de acción (PA) 0; Fue 19, Des 12, Con 17, Int 2, Sab 12, Car 2.

Habilidades: Avistar +5, Esconderse +7 (+19 si está sumergido), Escuchar +5.

Dotes: Alerta, Soltura con una habilidad (Esconderse).

Avance: 4-5 DG (de tamaño Mediano); 6-7 DG (Grande).

Cocodrilo Enorme: VD 4; animal Enorme; DG 7d8+28; pg 59; Mas 19; Inic +1; Vel 20', Nd 30'; Defensa 16, toque 9, desprevenido 15 (–2 tamaño, +1 Des, +7 natural); AB +5; Prs +21; Atq +11 cuerpo a cuerpo (2d8+12, mordisco), o +11 cuerpo a cuerpo (1d12+12, coletazo); Atq comp +11 cuerpo a cuerpo (2d8+12, mordisco), o +11 cuerpo a cuerpo (1d12+12, coletazo); EC 15' por 15'; Alcance 10'; CE acuático, agarrón mejorado, visión en la penumbra; TS Fort +9, Ref +6, Vol +3; PA 0; Fue 27, Des 12, Con 19, Int 1, Sab 12, Car 2.

Habilidades: Avistar +5, Esconderse +0 (+4 si está sumergido), Escuchar +5.

Dotes: ninguna.

Avance: 8-16 DG (Enorme); 17-32 DG (Gargantuesco).

Escorpión

Sentido de la vibración (Ex): un escorpión puede detectar y localizar con precisión la situación de una criatura en contacto con la tierra que se halle a 60 pies.

Veneno (Ex): la víctima de un impacto de aguijón de un escorpión debe superar una salvación de Fortaleza (CD 11) para no recibir 1d3 puntos de daño temporal a Fuerza; se debe superar una segunda salvación de Fortaleza (CD 11) un minuto después para evitar recibir otros 1d2 puntos de daño temporal a Fuerza.

Rasgos de sabandija:

Competencia con armas y armaduras: las sabandijas sólo son competentes con sus armas naturales.

Puntuaciones de característica: las sabandijas no tienen puntuación Inteligencia.

Visión en la oscuridad (Ex): la mayoría de las sabandijas dotadas de órganos visuales tienen visión en la oscuridad con un alcance de 60 pies.

Inmunidades: las sabandijas son inmunes a los efectos enajenadores.

Resistencia al daño masivo (Ex): las sabandijas reciben un bonificador de especie +5 a las salvaciones de Fortaleza destinadas a anular los efectos del daño masivo.

Escorpión: VD ¼; sabandija Menuda; DG ¼d8+1; pg 2; Mas 12; Inic +0; Vel 10'; Defensa 14, toque 12, desprevenido 14 (+2 tamaño, +2 natural); AB +0; Prs –8; Atq +2 cuerpo a cuerpo (1d2–4, pinza); Atq comp +2 cuerpo a cuerpo (1d2–4, 2 pinzas), –3 cuerpo a cuerpo (1d2–4 más veneno, aguijón); EC 2 ½' por 2 ½'; Alcance 0'; CE veneno, visión en la oscuridad 60', sentido de la vibración 60', rasgos de sabandija; TS Fort +3, Ref +0, Vol +0; PA 0; Fue 2, Des 10, Con 12, Int –, Sab 10, Car 2.

Habilidades: Equilibrio +10, Esconderse +18, Moverse sigilosamente +10, Nadar +10, Trepar +12.

Dotes: Sutileza con un arma (aguijón), Sutileza con un arma (pinza).

Avance: no.

Gato

Bonificadores a habilidades: los gatos reciben un bonificador de especie +4 a las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente. En zonas con hierba o matojos altos el bonificador de especie a las pruebas de Moverse sigilosamente se incrementa hasta +8. Los gatos utilizan el modificador de Destreza en las pruebas de Saltar.

Dotes adicionales: los gatos reciben la dote adicional de Sutileza con un arma (mordisco) y Sutileza con un arma (garra).

Gato: VD ¼; animal Menudo; DG ½d8; pg 2; Mas 10; Inic +2; Vel 30'; Defensa 14, toque 14, desprevenido 12 (+2 tamaño, +2 Des); AB +0; Prs –12; Atq +4 cuerpo a cuerpo (1d2–4, garra); Atq comp +4 cuerpo a cuerpo (1d2–4, 2 garras), –1 cuerpo a cuerpo (1d3–4, mordisco); EC 2 ½' por 2 ½'; Alcance 0'; CE visión en la penumbra; TS Fort +2, Ref +4, Vol +1; PA 0; Fue 3, Des 15, Con 10, Int 2, Sab 12, Car 7.

Habilidades: Avistar +4, Equilibrio +10, Esconderse +17 (+21 en hierba alta o maleza), Escuchar +4, Moverse sigilosamente +9, Saltar +6, Trepar +5.

Dotes: Sutileza con un arma (garra), Sutileza con un arma (mordisco).

Avance: no.

León

Abalanzarse (Ex): si un león salta sobre su enemigo durante el primer asalto de combate, podrá realizar un ataque completo, incluso si ya ha realizado una acción de movimiento.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, el león debe impactar con un ataque de mordisco. Si consigue una inmovilización, podrá desgarrar. Consulta 'Agarrón mejorado' en la sección de 'Descripción de aptitudes'.

Desgarramiento (Ex): un león que consiga inmovilizar a su oponente podrá realizar un ataque de desgarramiento (+9 cuerpo a cuerpo) con sus patas traseras para causar 1d4+2 puntos de daño cada una. Si el león se abalanza sobre un oponente, también podrá desgarrar.

Bonificadores a habilidades: los leones reciben un bonificador de especie +4 a las pruebas de Equilibrio, Esconderse y Moverse sigilosamente. En zonas de hierba crecida o maleza densa, el bonificador a Esconderse se incrementa a +12.

León: VD 3; animal Grande; DG 5d8+10; pg 32; Mas 15; Inic +3; Vel 40'; Defensa 15, toque 12, desprevenido 12 (–1 tamaño, +3 Des, +3 natural); AB +3; Prs +12; Atq +7 cuerpo a cuerpo (1d4+5, garra); Atq comp +7 cuerpo a cuerpo (1d4+5, 2 garras), +2 cuerpo a cuerpo (1d8+2, mordisco); EC 10' por 10'; Alcance 5'; CE abalanzarse, agarrón mejorado, desgarramiento 1d4+2, visión en la penumbra; TS Fort +6, Ref +7, Vol +2; PA 0; Fue 21, Des 17, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6.

Habilidades: Avistar +5, Equilibrio +7, Esconderse +3 (+7 en hierba alta o maleza), Escuchar +5, Moverse sigilosamente +11.

Dotes: Alerta, Correr.

Avance: 6-8 DG (Grande).

Lobo

Olfato (Ex): consulta 'Olfato' en la sección de 'Descripción de aptitudes'.

Derribar (Ex): un lobo en que impacta con su ataque de mordisco puede intentar derribar a su oponente como acción gratuita sin necesidad de realizar ataque de toque y sin provocar ataques de oportunidad. Si el intento falla, el oponente no podrá reaccionar e intentar derribar al lobo.

Bonificador a habilidad: los lobos reciben un bonificador de especie +4 a las pruebas de Supervivencia al rastrear empleando el olfato.

Lobo: VD 1; animal de tamaño Mediano; DG 2d8+4; pg 13; Mas 15; Inic +2; Vel 50'; Defensa 14, toque 12, desprevenido 12 (+2 Des, +2 natural); AB +1; Prs +2; Atq +4 cuerpo a cuerpo (1d6+1, mordisco); Atq comp +4 cuerpo a cuerpo (1d6+1, mordisco); EC 5' por 5'; Alcance 5'; CE olfato, derribar, visión en la penumbra; TS Fort +5, Ref +5, Vol +1; PA 0; Fue 13, Des 15, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6.

Habilidades: Avistar +4, Esconderse +3, Escuchar +6, Moverse sigilosamente +4, Supervivencia +1 (+5 al rastrear con el olfato).

Dotes: Rastrear, Soltura con un arma (mordisco).

Avance: 3-4 DG (Grande).

Mula

Visión en la penumbra (Ex): las mulas pueden ver el doble de lejos que un humano bajo la luz de las estrellas, la luna, de una antorcha o bajo condiciones similares de iluminación deficiente. Retienen la aptitud para distinguir los colores en dichas condiciones.

Olfato (Ex): consulta 'Olfato' en la sección de 'Descripción de aptitudes'.

Bonificador a habilidad: las mulas obtienen un bonificador +2 de especie a las pruebas de Equilibrio.

Mula: VD ½; animal de tamaño Mediano; DG 2d8+2, pg 11; Mas 12; Inic +0; Vel 30'; Defensa 13, toque 11, desprevenido 12 (+1 Des, +2 natural); AB +1; Prs +1; Atq +1 cuerpo a cuerpo (1d3, mordisco); Atq comp +1 cuerpo a cuerpo (1d3, mordisco); EC 5' por 5'; Alcance 5'; CE visión en la penumbra, olfato; TS Fort +4, Ref +4, Vol +0; PA 0; Fue 10, Des 13, Con 12, Int 1, Sab 11, Car 4.

Habilidades: Avistar +5, Equilibrio +3, Escuchar +5.

Dotes: Aguante.

Avance: no.

Oso

Olfato (Ex): consulta 'Olfato' en la sección de 'Descripción de aptitudes'.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, el oso debe impactar con un ataque de garra. Consulta 'Agarrón mejorado' en la sección de 'Descripción de aptitudes'.

Oso: VD 4; animal Grande; DG 6d8+24; pg 51; Mas 19; Inic +1; Vel 40'; Defensa 15, toque 10, desprevenido 14 (–1 tamaño, +1 Des, +5 natural); AB +4; Prs +16; Atq +11 cuerpo a cuerpo (1d8+8, garra); Atq comp +11 cuerpo a cuerpo (1d8+8, 2 garras), +6 cuerpo a cuerpo (2d8+4 mordisco); EC 10' por 10'; Alcance 10'; CE agarrón mejorado, visión en la penumbra, olfato; TS Fort +9, Ref +6, Vol +3; PA 0; Fue 27, Des 13, Con 19, Int 2, Sab 12, Car 6.

Habilidades: Avistar +6, Escuchar +6, Trepar +18.

Dotes: Aguante, Correr, Rastrear.

Avance: 7-10 DG (Grande).

Perro

Olfato (Ex): consulta 'Olfato' en la sección de 'Descripción de aptitudes'.

Bonificadores a habilidades: los perros reciben un bonificador de especie +2 a las pruebas de Saltar. También reciben un bonificador de especie +4 a las pruebas de Supervivencia cuando rastreen empleando el olfato.

Perro Pequeño: VD ⅓; animal Pequeño; DG 1d8+2; pg 6; Mas 15; Inic +3; Vel 40'; Defensa 14, toque 14, desprevenido 11 (+1 tamaño, +3 Des); AB +0; Prs –3; Atq +2 cuerpo a cuerpo (1d4+1, mordisco); Atq comp +2 cuerpo a cuerpo (1d4+1, mordisco); EC 5' por 5'; Alcance 5'; CE olfato; TS Fort +4, Ref +5, Vol +1; PA 0; Fue 13, Des 17, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6.

Habilidades: Avistar +5, Escuchar +5, Nadar +5, Saltar +3, Supervivencia +1 (+5 cuando emplea el olfato para rastrear).

Dotes: ninguna.

Avance: no.

Perro de tamaño Mediano: VD 1; animal de tamaño Mediano; DG 2d8+4; pg 13; Mas 15; Inic +2; Vel 40'; Defensa 13, toque 12, desprevenido 11 (+2 Des, +1 natural); AB +1; Prs +3; Atq +3 cuerpo a cuerpo (1d6+3, mordisco); Atq comp +3 cuerpo a cuerpo (1d6+3, mordisco); EC 5' por 5'; Alcance 5'; CE olfato; TS Fort +5, Ref +5, Vol +1; PA 0; Fue 15, Des 15, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6.

Habilidades: Avistar +5, Escuchar +5, Nadar +5, Saltar +4, Supervivencia +1 (+5 cuando emplea el olfato para rastrear).

Dotes: Alerta, Rastrear.

Avance: no.

Rata

Olfato (Ex): consulta 'Olfato' en la sección de 'Descripción de aptitudes'.

Bonificadores a habilidades: las ratas reciben un bonificador de especie +8 a las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente. Utilizan su modificador de Destreza para las pruebas de Trepar.

Dote adicional: Sutileza con un arma (mordisco).

Rata: VD ⅛; animal Menudo; DG ¼d8; pg 1; Mas 10; Inic +2; Vel 15', Tr 15', Nd 10'; Defensa 14, toque 14, desprevenida 12 (+2 tamaño, +2 Des); AB +0; Prs –12; Atq +4 cuerpo a cuerpo (1d3–4, mordisco); Atq comp +4 cuerpo a cuerpo (1d3–4, mordisco); EC 2 ½' por 2 ½'; Alcance 0'; CE olfato, visión en la penumbra; TS Fort +2, Ref +4, Vol +1; PA 0; Fue 2, Des 15, Con 10, Int 2, Sab 12, Car 2.

Habilidades: Equilibrio +10, Esconderse +18, Moverse sigilosamente +10, Nadar +10, Trepar +12.

Dotes: Sutileza con un arma (mordisco).

Avance: ½ DG (Pequeño); 1 DG (de tamaño Mediano); 2-4 DG (Grande).

Serpiente

Tamaño variable: si deseas crear serpientes de otros tamaños, consulta la 'Tabla 8-1: Tamaños de las criaturas' del Juego de Rol d20 Moderno.

Agarrón mejorado (Ex): sólo las serpientes constrictor tienen esta aptitud. Para emplear esta aptitud, una constrictor debe impactar con su ataque de mordisco. Si consigue una inmovilización, podrá constreñir. Consulta 'Agarrón mejorado' en la sección de 'Descripción de aptitudes'.

Constreñir (Ex): tras un éxito en una prueba de presa contra una criatura de hasta su tamaño, una constrictor causa un daño igual al daño de su mordisco.

Veneno (Ex): cuando consigue morder a su víctima, una víbora le inyecta veneno. La víctima debe superar una salvación de Fortaleza para no recibir 1d6 puntos de daño a la Constitución; se debe superar una segunda salvación de Fortaleza un minuto después para evitar el daño secundario del veneno (el mismo que el inicial). La CD de la salvación es igual a 11 + ½ de los Dados de Golpe de la serpiente + el modificador de Constitución de la serpiente (CD 11 para una serpiente Menuda).

Olfato (Ex): consulta 'Olfato' en la sección de 'Descripción de aptitudes'.

Bonificadores a habilidades: las serpientes reciben un bonificador de especie +8 a las pruebas de Equilibrio y un bonificador de especie +4 a las pruebas de Avistar, Esconderse y Escuchar. Las serpientes aplican a las pruebas de Trepar su modificador de Fuerza o de Destreza, el que sea más alto.

Dote adicional: Sutileza con un arma (mordisco).

Constrictor: VD 2; animal de tamaño Mediano; DG 3d8+6; pg 19; Mas 13; Inic +3; Vel 20', Tr 20', Nd 20'; Defensa 15, toque 13, desprevenida 12 (+3 Des, +2 natural); AB +2; Prs +5; Atq +5 cuerpo a cuerpo (1d6+4, mordisco); Atq comp +5 cuerpo a cuerpo (1d6+4, mordisco); EC 5' por 5' (enrollada); Alcance 5'; CE agarrón mejorado, constreñir 1d6+4, olfato, visión en la penumbra; TS Fort +4, Ref +6, Vol +2; PA 0; Fue 17, Des 17, Con 13, Int 1, Sab 12, Car 2.

Habilidades: Avistar +9, Equilibrio +11, Esconderse +11, Escuchar +9, Nadar +11, Trepar +14.

Dotes: Alerta, Dureza.

Avance: 4-8 DG (Grande); 9-16 DG (Enorme); 17-32 DG (Gargantuesco).

Víbora Menuda: VD ⅓; animal Menudo; DG ¼d8; pg 1; Mas 11; Inic +3; Vel 15', Tr 15', Nd 15'; Defensa 17, toque 15, desprevenida 14 (+2 tamaño, +3 Des, +2 natural); AB +0; Prs –10; Atq +5 cuerpo a cuerpo (1d3–2 más

veneno, mordisco); Atq comp +5 cuerpo a cuerpo (1d3-2 más veneno, mordisco); EC 2 ½' por 2 ½' (enrollada); Alcance 0'; CE veneno, olfato, visión en la penumbra; TS Fort +2, Ref +5, Vol +1; PA 0; Fue 6, Des 17, Con 11, Int 1, Sab 12, Car 2.

Habilidades: Avistar +8, Equilibrio +11, Esconderse +18, Escuchar +8, Nadar +11, Trepar +12.

Dote: Alerta, Sutileza con un arma (mordisco).

Avance: ½-1 DG (Pequeño); 2 DG (de tamaño Mediano); 3-4 DG (Grande); 5-16 DG (Enorme).

Tigre

Abalanzarse (Ex): si un tigre salta sobre su enemigo durante el primer asalto de combate, podrá realizar un ataque completo, incluso si ya ha realizado una acción de movimiento.

Agarrón mejorado (Ex): para utilizar esta aptitud, el tigre debe impactar con un ataque de garra o mordisco. Si consigue una inmovilización, podrá desgarrar. Consulta 'Agarrón mejorado' en la sección de 'Descripción de aptitudes'.

Desgarramiento (Ex): un tigre que consiga inmovilizar a su oponente podrá realizar un ataque de desgarramiento (+9 cuerpo a cuerpo) con sus patas traseras para causar 1d8+6 puntos de daño cada una. Si el tigre se abalanza sobre un oponente, también podrá desgarrar.

Bonificadores a habilidades: los tigres reciben un bonificador de especie +4 a las pruebas de Equilibrio, Esconderse y Moverse sigilosamente. En zonas de hierba crecida o maleza densa, el bonificador a Esconderse se incrementa a +8.

Tigre: VD 4; animal Grande; DG 6d8+18; pg 45; Mas 17; Inic +2; Vel 40'; Defensa 14, toque 11, desprevenido 12 (-1 tamaño, +2 Des, +3 natural); AB +4; Prs +14; Atq +10 cuerpo a cuerpo (1d8+6, garra); Atq comp +10 cuerpo a cuerpo (1d8+6, 2 garras), +5 cuerpo a cuerpo (2d6+3, mordisco); EC 10' por 10'; Alcance 5'; CE abalanzarse, agarrón mejorado, desgarramiento 1d8+3, visión en la penumbra; TS Fort +8, Ref +7, Vol +3; PA 0; Fue 23, Des 15, Con 17, Int 2, Sab 12, Car 6.

Habilidades: Avistar +3, Equilibrio +6, Esconderse +5 (+9 en hierba alta o maleza), Escuchar +3, Moverse sigilosamente +9, Nadar +11.

Dotes: Alerta, Soltura con arma (garra), Soltura con arma (mordisco).

Avance: 7-12 DG (Grande); 13-18 DG (Enorme).

Descripción de criaturas

Gilgamesh chacal

Agarrón mejorado (Ex): si el gilgamesh chacal consigue impactar con sus dos ataques de garras, podrá aferrarse con ellas al cuerpo de la víctima iniciando automáticamente una presa y atacar con otras dos garras en el mismo asalto. Si a su vez impacta con estos dos segundos ataques de garras, podrá atacar de nuevo con otras dos garras y así sucesivamente hasta completar sus ocho patas. Por cada garra adicional que haya impactado sobre su objetivo, recibirá un bonificador +2 a todas las pruebas de presa.

Constructo: los gilgamesh chacales poseen las aptitudes especiales habituales de los constructos:

Inmunidades: los constructos son inmunes a los efectos enajenadores y al aturdimiento, enfermedades, parálisis, sueño, veneno, efectos necrománticos y cualquier otro efecto que requiera un tiro de salvación de Fortaleza salvo que el efecto también funcione sobre objetos o sea inofensivo. No les afectan los golpes críticos, el daño no letal, la consunción de características, la consunción de energía o los efectos del daño masivo.

Reparable: los constructos no pueden sanar por su propia cuenta el daño que reciben, pero pueden ser reparados empleando la habilidad de Reparar. Un éxito en una prueba de Reparar (CD 30) sana 1d10 puntos de daño, y cada prueba representa una hora de trabajo. Un constructo reducido a 0 puntos de golpe es inmediatamente destruido y no puede ser reparado.

Especial: los constructos no pueden ser revividos.

Gilgamesh chacal: VD 6; constructo de tamaño Mediano; DG 5d10+10; pg 38; Mas –; Inic +7 (+3 Des, +4 Iniciativa mejorada); Vel 40'; Defensa 18, toque 13, desprevenido 15 (+3 Destreza, +5 armadura natural); AB +3; Prs +3; Atq +7 cuerpo a cuerpo (1d4+2, garra); Atq comp +7 cuerpo a cuerpo (1d4+2, hasta 8 garras); EC 5' por 5'; Alcance 5'; CE agarrón mejorado, constructo, visión en la oscuridad 60'; PA 2; TS Fort +2, Ref +5, Vol +2; Fue 14, Des 16, Con –, Int 10, Sab 10, Car 14.

Habilidades: Artesanía (mecánica) +10, Artesanía (robótica) +10, Avistar +3, Escuchar +3, Hablar un idioma, Inutilizar mecanismo +6, Reparar +10.

Dotes: Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (garra), Soltura con una habilidad (Artesanía [mecánica]),Soltura con una habilidad (Artesanía [robótica]),Sutileza con un arma (garra).

Avance: según clase de personaje.

Gilgamesh guardián

Fabricar munición (Ex): el gilgamesh guardián es capaz de fabricar munición a partir de la chatarra que encuentre, pudiendo llegar a producir hasta 100 balas para su ametralladora por cada hora que dedique a ello.

Ametralladora pesada (Ex): los gilgamesh guardianes han sido construidos incorporando una ametralladora pesada que funciona por aceleración magnética en su parte superior que pueden manejar con total efectividad. Por ello, poseen la correspondiente dote que les permite manejarla sin poseer los prerrequisitos necesarios. Esta ametralladora causa 2d12 puntos de daño balístico, impacta crítico con 20, tiene un incremento de alcance de 130 pies, cadencia de fuego automática, se alimenta con munición en cinta y tiene un tamaño Enorme, llegando a pesar hasta 95 libras.

Constructo: los gilgamesh guardianes poseen las aptitudes especiales habituales de los constructos, detalladas en la descripción del gilgamesh chacal.

Gilgamesh guardián: VD 7; constructo Grande; DG 6d10+20; pg 53; Mas –; Inic +0; Vel 30'; Defensa 16, toque 10, desprevenido 16 (+6 armadura natural); AB +4; Prs +13; Atq +9 cuerpo a cuerpo (1d6+5, garra), o +4 a distancia (2d12, ametralladora pesada); Atq comp +9 cuerpo a cuerpo (1d6+5, 2 garras), o +4 a distancia (2d12, ametralladora pesada); EC 10' por 10'; Alcance 10'; CE fabricar munición, ametralladora pesada, constructo, visión en la oscuridad 60'; PA 0; TS Fort +3, Ref +3, Vol +4; Fue 20, Des 10, Con –, Int 6, Sab 13, Car 14.

Habilidades: Avistar +6, Escuchar +6.

Dotes: Competencia avanzada con armas de fuego, Competencia con armas de fuego personales, Competencia con armas de fuego pesadas, Ráfaga corta, Ráfaga larga.

Avance: 7-12 GD (Enorme).

Zángano

Agarrón mejorado (Ex): cuando el zángano consiga golpear con un ataque de aguijón, iniciará automáticamente una presa, agarrándose al cuello de la víctima.

Veneno (Ex): el zángano es capaz de sintetizar su propio veneno, se cree que a partir del material orgánico procedente de cerebros animales, y almacenarlo (TS Fortaleza CD 25; daño inicial: aturde a la víctima hasta que transcurra 1 hora desde que se retire el aguijón; daño secundario: la víctima pierde el control de su voluntad y sus acciones, que pasa a controlar el zángano). Se trata de un veneno especial que debe suministrarse a la víctima de forma continua en su cuello, por lo que si se pierde el contacto que mantiene a través del aguijón, la víctima podrá realizar salvaciones de

Fortaleza (CD 25) cada asalto para liberarse del efecto del veneno. En este último caso, la CD de las salvaciones se reduce en –1 por cada asalto que transcurre desde que corta la conexión. El zángano no puede transmitir sus órdenes y controlar efectivamente a su víctima si no posee contacto a través del aguijón, pero podrá retomarlo en cualquier momento con un nuevo éxito en un ataque de aguijón siempre que la víctima no haya superado la salvación de Fortaleza, en cuyo caso deberá iniciar de nuevo el proceso. El veneno

Controlar víctima (Ex): el zángano puede controlar a su víctima mediante la aplicación progresiva de la sustancia venenosa que él mismo sintetiza, tal como se ha explicado. La criatura controlada pierde la consciencia del yo propio y se convierte en un autómata manejado por el zángano, que aunque no posee la inteligencia suficiente como para adquirir los conocimientos de sus víctimas, sí pueden imitar comportamientos. La víctima recibe los siguientes modificadores temporales a sus características mientras se hallen bajo el control del zángano: Fuerza +4, Constitución +4 y Destreza +0 y para el resto de características emplea las puntuaciones del zángano.

Constructo: los zánganos poseen las aptitudes especiales habituales de los constructos, detalladas en la descripción del gilgamesh chacal.

Zángano: VD 7; constructo de tamaño Mediano; DG 6d10+20; pg 53; Mas –; Inic +5 (+1 Des, +4 Iniciativa mejorada); Vel 30'; Defensa 16, toque 11, desprevenido 15 (+1 Des, +5 armadura natural); AB +4; Prs +4; Atq +7 cuerpo a cuerpo (1d4+2, garra), o +7 cuerpo a cuerpo (1d6+1 más veneno, aguijón); Atq comp +7 cuerpo a cuerpo (1d4+2, garra) y +5 cuerpo a cuerpo (1d6 más veneno, aguijón); EC 5' por 5'; Alcance 5'; CE agarrón mejorado, veneno, controlar víctima, constructo, visión en la oscuridad 60'; PA 0; TS Fort +3, Ref +4, Vol +4; Fue 14, Des 12, Con –, Int 6, Sab 12, Car 12.

Habilidades: Averiguar intenciones +6, Avistar +4, Engañar +8, Escuchar +6.

Dotes: Ataque múltiple (consulta el *Manual de Monstruos*), Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (aguijón), Soltura con un arma (garra) Soltura con una habilidad (Engañar).

Avance: 7-12 DG (Grande).

Depredador raiano

Abalanzarse (Ex): si un depredador raiano salta sobre su enemigo durante el primer asalto de combate, podrá realizar un ataque completo, incluso si ya ha realizado una acción de movimiento.

Depredador raiano: VD 9; ajeno de tamaño Mediano; DG 7d8+21; pg 56; Mas 18; Inic +5 (+1 Des, +4 Iniciativa mejorada); Vel 50' trepando 25'; Defensa 15, toque 11, desprevenido 14 (+1 Des, +4 armadura natural); AB +7/+2; Prs +7; Atq +12 cuerpo a cuerpo (1d8+4, garra), o +12 cuerpo a cuerpo (2d6+4, mordisco); Atq comp +12 cuerpo a cuerpo (1d8+4, 2 garras) y +10 cuerpo a cuerpo (2d6+2, mordisco); EC 5' por 5'; Alcance 5'; CE abalanzarse, visión en la oscuridad 60'; PA 0; TS Fort +8, Ref +6, Vol +6; Fue 18, Des 13, Con 18, Int 12, Sab 12, Car 14.

Habilidades: Avistar +6, Equilibrio +3, Esconderse +4, Escuchar +6, Moverse sigilosamente +9, Saltar +5, Trepar +6.

Dotes: Ataque múltiple (consulta el *Manual de Monstruos*), Correr, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (garra), Soltura con un arma (mordisco).

Avance: 8-13 DG (Grande).

Las diferentes Clases Básicas de Personajes presentadas en este Apéndice sirven para centrar nuestro Personaje d20 en una dirección u otra, a continuación se presentan ejemplos de lo que significa cada Clase Básica dentro de la República Solar y las posibles aplicaciones de cada una de ellas.

Héroe Fuerte:

Héroe Fuerte es aquel Personaje en el que prima la acción de carácter físico sobre las demás, principalmente combate. En la República Solar podrían trabajar de policías, detectives con poco cerebro y mucho músculo, trabajadores de una fábrica con duras actividades físicas (metalurgia, astilleros espaciales), soldados, gorilas de una banda mafiosa, etc.

Héroe Rápido:

Héroe Rápido es aquel Personaje en el que prima la velocidad de reacción, la coordinación y la agilidad. En la República Solar podrían ser agentes del gabinete de seguridad especializados en infiltraciones (espías), pilotos de mercancías en el cinturón de asteroides, agentes libres de la calle (rateros), ladrones especialistas en entrar y salir sin ser vistos, periodistas, detectives privados, etc.

Héroe Duro:

Héroe Duro es aquel Personaje en el que prima la resistencia y capacidad de absorber el daño. El Héroe Duro está ligado en muchos aspectos con el Héroe Fuerte, ya que ambos se centran en el aspecto físico. En la República Solar podrían trabajar como guardaespaldas de un senador, soldados, técnicos especialistas en entornos hostiles (minero en un asteroide, mecánico de casco en naves espaciales de largo recorrido, especialista en trabajos de gravedad 0,...), etc.

Héroe Listo:

El Héroe Listo es aquel Personaje en el que prima la inteligencia, la astucia, la educación en ciertas materias. En la República Solar podrían trabajar como técnicos de todo tipo (informáticos, mecánicos especializados, farmacéuticos,...), como oficiales del Gabinete de Seguridad o miembros del Servicio de Inteligencia Militar (SIM), cargos de responsabilidad (en kibbutzs, fábricas, etc.), políticos, científicos e investigadores, etc.

Héroe Dedicado:

El Héroe Dedicado es aquel Personaje en el que priman los conocimientos adquiridos, el sentido común, el tesón, la capacidad de sacrificio. En la República Solar podrían trabajar como políticos, consultores y asesores de todo tipo (inteligencia, arqueología, seguridad, física cuántica, etc.), profesores e instructores, arqueólogos, etc.

Héroe Carismático:

El Héroe Carismático es aquel Personaje en el que prima su capacidad de interaccionar con los demás, su facilidad para influirles, aconsejarles, seducirles, etc. En la República Solar podrían trabajar como políticos, psicólogos (independientes, negociadores en crisis con rehenes del Gabinete de Seguridad, etc.), estrellas de holovisión, periodistas famosos, asesores de imagen, embaucadores, timadores, artistas de todo tipo, etc.

REDENCIÓN

d20

NOMBRE DEL PERSONAJE | NOMBRE DEL JUGADOR | CLASE | NIVEL

OCUPACIÓN INICIAL | RAZA | KIBBUTZ | SEXO | ALTURA | PESO | OJOS | PELO | EDAD

CARACTERÍSTICAS

CARACTERÍSTICA	PUNT. CARACT.	MOD. CARACT.	PUNT. TEMPORAL	MOD. TEMPORAL	CARACTERÍSTICA	PUNT. CARACT.	MOD. CARACT.	PUNT. TEMPORAL	MOD. TEMPORAL
FUERZA					INTELIGENCIA				
DESTREZA					SABIDURÍA				
CONSTITUCIÓN					CARISMA				

SALUD — TOTAL — ACTUALES

PG (PUNTOS DE GOLPE)

COMBATE

ATAQUE BASE	TOTAL	ATAQUE BASE	MOD. DE FUERZA	MOD. TAMAÑO	MOD. VARIOS	MOD. TEMPORAL
CUERPO A CUERPO (BONIF. ATAQUE)						
A DISTANCIA (BONIF. ATAQUE)						

ARMA — BONIF. TOTAL ATAQUE — DAÑO — CRÍTICO

ALCANCE — PESO — TIPO — TAMAÑO — PROPIEDADES ESPECIALES

ARMA — BONIF. TOTAL ATAQUE — DAÑO — CRÍTICO

ALCANCE — PESO — TIPO — TAMAÑO — PROPIEDADES ESPECIALES

ARMA — BONIF. TOTAL ATAQUE — DAÑO — CRÍTICO

ALCANCE — PESO — TIPO — TAMAÑO — PROPIEDADES ESPECIALES

ARMADURA/OBJ. PROT. — TIPO — BONIF. EQUIPO — ¿COMPETENTE?

PENALIZADOR — DES. MAX. — VEL. — PESO — TAMAÑO — PROPIEDADES ESPECIALES

DEFENSA = 10 +

	BONIF. CLASE	BONIF. EQUIPO	MOD. DESTREZA	MOD. TAMAÑO	BONIF. VARIOS	PENALIZ. ARMADURA

TOTAL

INICIATIVA (MODIFICADOR) — MOD. VARIOS — MOD. DESTREZA

ATAQUE BASE

VELOCIDAD

ESTABILIDAD MENTAL

INESTABILIDAD MENTAL

PUNTOS DE ACCIÓN

TIROS DE SALVACIÓN	TOTAL	SALVACIÓN BASE	MOD. DE CARACT.	MOD. VARIOS	MOD. TEMPORAL
FORTALEZA (CONSTITUCIÓN)					
REFLEJOS (DESTREZA)					
VOLUNTAD (SABIDURÍA)					

HABILIDADES

CLASE	HABILIDAD	TOTAL	RANGOS	MOD. CARACT.	MOD. VARIOS
○	ARTESANÍA ( )			INT	
○	ARTESANÍA ( )			INT	
○	AVERIGUAR INTENCIONES			SAB	
○	AVISTAR			SAB	
○	BUSCAR			INT	
○	CONCENTRACIÓN			CON	
○	CONDUCIR			DES	
○	CURAR HERIDAS			SAB	
○	DEMOLICIONES ●			INT	
○	DIPLOMACIA			CAR	
○	DISFRAZARSE			CAR	
○	ENGAÑAR			CAR	
○	EQUILIBRIO			DES	
○	ESCAPISMO			DES*	
○	ESCONDERSE			DES*	
○	ESCUCHAR			SAB	
○	FALSIFICAR			INT	
○	HABLAR IDIOMA ( )			–	
○	HABLAR IDIOMA ( )			–	
○	HABLAR IDIOMA ( )			–	
○	INFORMÁTICA			INT	
○	INTERPRETAR ( )			CAR	
○	INTERPRETAR ( )			CAR	
○	INTIMIDAR			CAR	

CLASE	HABILIDAD	TOTAL	RANGOS	MOD. CARACT.	MOD. VARIOS
○	INUTILIZAR MECANISMO ●			INT	
○	JUEGO DE MANOS ●			DES	
○	LEER/ESCRIBIR IDIOMA ( )			–	
○	LEER/ESCRIBIR IDIOMA ( )			–	
○	LEER/ESCRIBIR IDIOMA ( )			–	
○	MOVERSE SIGILOSAMENTE			DES*	
○	NADAR			FUE*	
○	NEGOCIAR			CAR	
○	OFICIO			SAB	
○	PILOTAR ●			DES	
○	PIRUETAS ●			DES*	
○	REPARAR ●			INT	
○	REUNIR INFORMACIÓN			CAR	
○	SABER ( )			INT	
○	SABER ( )			INT	
○	SABER ( )			INT	
○	SABER ( )			INT	
○	SALTAR			FUE*	
○	SUPERVIVENCIA OG			SAB*	
○	SUPERVIVENCIA EN BASE			SAB*	
○	SUPERVIVENCIA EM			SAB*	
○	TREPAR			FUE	
○					
○					

Las habilidades señaladas con ● pueden utilizarse incluso si no están entrenadas. ✶ Si hay PENALIZADOR DE ARMADURA, se aplica

REDENCIÓN

NOMBRE DEL PERSONAJE

CAMPAÑA

EXPERIENCIA

TALENTOS/APTITUDES/CAPACIDADES

EQUIPO

OBJETO	PESO	OBJETO	PESO

PESO TOTAL TRANSPORTADO

CRÉDITOS SOLARES

IDIOMAS

NOTAS

DOTES

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE
Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Modern System Reference Document ©2002-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, Eric Cagle, David Noonan, Stan!, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.

Redención; un futuro a temer, un pasado a olvidar, un presente para luchar: Apéndice d20 © 2004, Juan Antonio Huerta Domínguez; Authors: Juan Antonio Huerta Domínguez and Miguel García de la Fuente.

Designation of Product Identity: Any and all Edge Entertainment or Redención logos, identifying marks and trade tress, including all product and product line names, and all artwork, symbols, designs, depictions, illustrations, maps or graphic designs.

Designation of Open Game Content: Apéndice d20 chapter, except for such elements already considered Product Identity in the above paragraph.

APÉNDICE C:
AYUDAS

VOCABULARIO

- **AEC:** Agencia Espacial China.
- **AENU:** Agencia Espacial de Naciones Unidas.
- **Bien nacidos:** Nombre de referencia para aquellos nacidos en condiciones de gestación tradicional.
- **CA:** Colación Ares.
- **CCA:** Comité de Control Aeroespacial.
- **CESRE:** Centro de Estudios de Situaciones de Riesgo Extremo.
- **CET:** Congreso de Emergencia Terrano.
- **CR:** Coalición Redención.
- **DevorAres:** Maquinas terraformadoras de Marte.
- **Día E:** Día del Éxodo, nombre que recibe el día en que se destruyo el IKS de nuestro Sistema Solar a consecuencia del ataque de los Hijos de Ra, cerrando nuestra puerta a las estrellas.
- **GC:** Gabinete Científico.
- **GENs:** Individuos gestados artificialmente.
- **GI:** Gabinete de Infraestructuras.
- **GIE:** Grupos de Intervención Especial.
- **GS:** Gabinete de Seguridad.
- **ICME:** Individuo con Capacidades Mentales Especiales.
- **IKS:** Ingenio de Karl Schwarzschild, sistema que permitía a los hombres comunicarse con otras estrellas en cuestión de segundos.
- **ITT:** Iglesia del Tercer Testamento.
- **Jodidos:** Nombre despectivo utilizado por los GENs para referirse a los humanos concebidos por métodos tradicionales.
- **Mark:** Individuo nativo de Marte.
- **Mengueles:** Nombre utilizado para referirse despectivamente a los GENs.
- **MNH:** Movimiento Nueva Humanidad.
- **Mulos:** Nombre despectivo utilizado por los GENs para referirse a los humanos concebidos por métodos tradicionales.
- **NU:** Naciones Unidas.
- **Nuevos colonos:** Nombre utilizado por los humanos de origen lunar para referirse a todos aquellos que han crecido en gravedad terrestre.
- **Orbital:** Ciudadano que vive en una estación espacial, actualmente se ciñe a los que viven en Redención y Luna 2. La expresión hueles a orbital o huele a orbital, suele utilizarse despectivamente en Marte y la Luna a modo de insulto y/o para indicar que huele mal.
- **Pardos:** Termino despectivo para referirse a los agentes del Gabinete de Seguridad.
- **Ratonera:** Termino popular referido al tipo de vivienda clásica de la República Solar, consistente en un habitáculo de unos seis metros cuadrados en los que se incluye cocina, baño y dormitorio todo en uno.
- **SA:** Salto Adelante.
- **Selenita:** Individuo nativo de la Luna.
- **UCM:** Universidad Complutense de Marte.
- **VAIC:** Vehículo Autónomo Inteligente de Carga.
- **Vehículos liberados (VeLs):** Nombre utilizado para referirse a vehículos que no siguen rutas establecidas, término que englobaría a los antiguos turismos, monovolúmenes y transportes de pequeño tamaño.
- **ZA:** Zona de Aterrizaje.

CREACIÓN DE PERSONAJES RESUMIDA PARA REDENCIÓN

La creación de Personajes se basa en un sistema de asignación de puntos, no intervienen tiradas de dados. A lo largo de la Creación de Personajes buenas puntuaciones, aquellas que están por encima de la media o que nos proporcionan nuevas Habilidades tienen un coste en puntos, sin embargo, aquellas puntuaciones por debajo de la media o niveles en Trasfondos Desventajas, nos aportan nuevos puntos que gastar a nuestra elección.

Elementos

⌦ **Especie:** existen cuatro especies básicas para interpretar, descendientes del ser humano clásico; selenitas (humanos acostumbrados a la vida en gravedades muy bajas), marks (humanos acostumbrados a la vida en Marte), GENs (humanos modificados genéticamente con capacidades naturales potenciadas) y humanos estándar (terranos).

⌦ **Atributos (30 puntos):** el Personaje se configura con 10 atributos básicos que son la descripción de sus características innatas: Fortaleza, Constitución, Destreza, Rapidez, Inteligencia, Sabiduría, Atractivo, Carisma, Percepción y Voluntad.

⌦ **Trasfondos (30 puntos):** Los Trasfondos, consistentes en Ventajas y Deventajas particularizan nuestro Personaje mostrando habilidades especiales, situaciones sociales específicas, condiciones físicas concretas, etc.

⌦ **Habilidades (30 puntos más los asignados por la edad del Personaje):** Las Habilidades representan lo que el Personaje sabe y no sabe hacer y en su caso cómo de bien sabe hacerlo (Programación, Supervivencia, Pilotaje espacial, etc.).

⌦ **Estabilidad Mental (5 puntos):** Indica el nivel de salud mental del Personaje, su estabilidad a la hora de enfrentarse con situaciones horribles, estresantes, desafiantes de la lógica y los valores básicos humanos.

⌦ **Reacción:** Mide nuestra rapidez de actuación. Se calcula con la suma de los valores de los Atributos Rapidez y Percepción. La Reacción nos proporciona también, aparte de un Nivel de Chequeo y capacidad de actuación inicial, un Modificador de Reacción.

⌦ **Factor de Movimiento:** Nos muestra la capacidad de desplazamiento del Personaje. Resulta de la suma de los valores de los Atributos Destreza y Rapidez.

⌦ **Capacidades GEN:** Constituyen habilidades únicas a las que solo pueden acceder los GENs gracias a los increíbles avances logrados en ingeniería genética. Para su adquisición se utilizan puntos de Trasfondo.

⌦ **Heridas:** La cantidad de daño que un Personaje puede absorber se calcula multiplicando el Nivel de Constitución por diez y dividiéndolo por cinco. Si un Personaje tiene Constitución 5, tendrá un aguante máximo de 50, al dividirlo entre 5 nos dará los diferentes niveles de Herida (10-19 Herida Leve, 20-29 Herida Moderada, etc.).

Pasos

⌦ Hacerte una idea de lo que quieres que sea tu Personaje: características físicas (apariencia, sexo...), personalidad, profesión, etc. Pensar en el trasfondo y el universo de juego antes de llevarlo a cabo.

⌦ Definir la edad del Personaje. La edad nos especifica los puntos que vamos a disponer para invertir en Habilidades. Definir la especie a la que pertenece el Personaje. La especie caracteriza rasgos particulares y condiciona la situación del Personaje en la sociedad.

⌦ Configurar los Atributos.

⌦ Escoger los Trasfondos.

⌦ Determinar niveles de Habilidad.

⌦ Definir el nivel en Estabilidad Mental.

⌦ Calcular el nivel de Reacción.

⌦ Especificar el Factor de Movimiento.

⌦ Incluir las Capacidades GEN (si corresponde).

⌦ Calcular el Nivel de Herida que puede aguantar el Personaje.

Calculo de costes

La creación de Personajes así como el sistema de juego en general utiliza siempre la misma progresión a la hora de calcular costes, efectos, modificadores, etc. Esta escala se basa en el sumatorio: $\sum N$, o lo que es lo mismo, Nivel 1 cuesta 1, Nivel 2 cuesta 1+2=3, Nivel 3 cuesta 1+2+3=6 y así sucesivamente. El Nivel de Coste puede ser diferente del Nivel de Juego, por ejemplo, el Nivel 1 de puntuación de juego puede tener un Nivel 4 de coste, eso quiere decir que el Nivel 1 de puntuación de juego puede tener un coste de Nivel 4: 1+2+3+4=10 (se dice que su Nivel de Escala está penalizado).

Así mismo hay escalas que tienen añadido un modificador, por ejemplo, puede que en determinada escala en vez de tener como Nivel de Coste el sumatorio $\sum N$, sea $\sum N+4$ lo que quiere decir que N1 cuesta 1+4=5, N2 cuesta 1+2+4=7 y así sucesivamente. En la mayor parte de los casos se sigue los estándar $\sum N$ y $\sum N+4$.

La editorial autoriza a fotocopiar esta hoja para uso exclusivamente personal.

GUÍA RÁPIDA DE JUEGO

Redención se juega únicamente con un dado de veinte caras (1d20), se llama Chequeo al hecho de obtener una puntuación con dicho dado.

Las escalas de Redención (valor de las diferentes puntuaciones numéricas que conforman el reglamento del juego) están comprendidas prácticamente en su totalidad en intervalos de 1 a 10 para estándares humanos, sabemos pues que una puntuación de Nivel 7 en Fuerza es algo notable, mientras que N15 es algo sobrehumano. Este concepto se aplica tanto a nuestro Nivel de conocimientos sobre determinada materia (Ej.: astrofisica) como a la capacidad de determinada arma de causar daño (un arma de Daño 7 será un arma bastante dañina para estándares humanos, un arma de Daño 14 será un arma muy pesada montada en algún vehículo), etc.

Tiempo

El tiempo se mide en Momentos de Acción, equivalen aproximadamente a un segundo.

Llevar el control del tiempo que nos lleva realizar determinada acción es lo que nos permite el cálculo de la Iniciativa, sirve para reflejar quien actúa antes que quien y qué acción tiene antes lugar (Ej.: ver quien desenfunda antes en un duelo).

La Iniciativa tiene dos fases; el primer Momento de Acción se calcula con la diferencia entre los Diferentes Niveles de Reacción implicados, si un Personaje tiene Iniciativa 12 y otro 9, el Primer Momento de Acción será para el Personaje con Iniciativa 12 que actuará en el Momento de Acción 0 y el segundo Personaje actuará en el Momento de Acción 3 (12-9). Los siguientes Momentos de Acción en los que actúa cada Personaje se calculan simplemente sumando al primer Momento de Acción la duración de la acción a emprender. Si actuamos en el Momento de Acción 3 y vamos a emprender otra acción que nos lleva 5 Momentos de Acción, nuestra siguiente acción será en el Momento 8.

Chequeos de Acción

Los Chequeos nos sirven para solucionar situaciones de conflicto, son aquellas situaciones en las que no tenemos muy claro si vamos a tener éxito o no (forzar una cerradura, convencer a un guardia, etc.). El Chequeo se realiza sumando nuestro Nivel de Atributo a Nuestro Nivel de Habilidad y sacando igual o menos en 1d20. Si tenemos Destreza 6, Atletismo 5 y estamos intentando realizar correctamente un salto, tendremos que sacar 11 o menos con nuestro d20.

Niveles de Dificultad: Existen diferentes modificadores que marcan la complejidad de cada acción, se suman o restan a nuestro Nivel de Chequeo. Si antes teníamos que sacar 11 o menos para realizar correctamente un salto (altura normal), aplicaremos modificadores dependiendo si es un metro, son dos metros, terreno húmedo, tenemos una lesión, etc.

Éxito y Fracaso: La diferencia entre el Nivel Objetivo (el 11 antes mencionado) y el resultado obtenido es el Nivel de Éxito o el Nivel de Fracaso, marca que la acción emprendida se consiga o no con mayor o menor perfección.

Combate: Los Chequeos de las situaciones de combate se realizan igual que cualquier otro Chequeo, lanzamos 1d20, si obtenemos una puntuación igual o menor, entonces impactamos. Impactar no es sinónimo de dañar, podemos disparar con un tirachinas a un tanque y no le dañaremos. Cada arma tiene un Nivel de Penetración que nos indica que tipo de protecciones puede traspasar, un Nivel de Penetración igual o superior al Nivel de Protección traspasará y dañará a su objetivo.

El Daño que hace un arma se calcula de la siguiente forma: Daño del arma multiplicado por el Nivel de Éxito obtenido por el atacante, a este resultado se le resta el Nivel de Protección pertinente (Ej.: proveniente de la armadura que portemos), ese es el daño que recibimos.

Heridas

Suponiendo Constitución 5, nuestro Nivel de Herida Leve sería 10, cualquier ataque que nos provoque entre 10 y 19 puntos de daño nos causará una Herida Leve. Los siguientes Niveles de Herida serían 20, 30, 40, hasta Herida Mortal 50, o lo que es lo mismo nuestra Constitución multiplicada x2, x4, x6, x8 y x10.

Cada Nivel de Herida lleva asociado un Modificador de Acción negativo, la Herida Leve o de Nivel 1 tiene un -1, una Herida Moderada o de Nivel 2 tiene -3 y así hasta Herida Mortal o de Nivel 5 que tiene -15. Sigue la progresión $\sum N$ (Ej.: Nivel 3=3+2+1=6) para calcular los Modificadores de Acción asociados a cada Nivel de Herida. Para ver cuantas Heridas de cada tipo y la mezcla de ellas que puede aguantar un Personaje, basta con sumar los Modificadores de Acción asociados, si sumamos un Modificador de Acción -15 implica que la acumulación de Heridas nos ha provocado la muerte (Ej.: una Herida de Nivel 4 tiene un Modificador de Acción -10 y 5 Heridas Leves -5).

Estabilidad Mental (EM)

La EM sirve, como su nombre indica, para reflejar nuestro nivel de salud mental, los Personajes pueden enfrentarse a situaciones horribles o estresantes y ello puede que quizá les provoque diferentes trastornos: un ataque de ansiedad, sensación de pánico, fobias y enfermedades mentales, etc. La Hoja de Personaje refleja unas casillas para medir el Nivel de Tensión que vamos acumulando, una vez alcancemos 10 Niveles de Tensión, deberemos realizar un Chequeo de EM y ver lo que ocurre. Los Trastornos producidos, al igual que las Heridas, tienen 5 Niveles y llevan Modificadores de Acción asociados.

Voluntad

La Voluntad del Personaje representa su capacidad de autocontrol y dominio propio, de forma que pueda obligarse a realizar acciones que pudieran parecer imposibles o extremadamente difíciles, que simplemente se llevan a cabo por el firme propósito de conseguirlo acompañado de un carácter de hierro. Invirtiendo puntos de Voluntad (la Voluntad Natural deja de ser igual a la Temporal y en subsiguientes Chequeos de Voluntad utilizaremos el Nivel Temporal del Atributo), el Personaje puede entre otras cosas:

- Antes de realizar un Chequeo tirar un dado adicional por cada punto de Voluntad invertido y escoger la mejor puntuación.
- Reducir los Modificadores de Acción asociados al Nivel de Herida en 1 Nivel por cada Punto de Voluntad utilizado.
- Eliminar Niveles de Aturdimiento y Tensión.
- ...

La editorial autoriza a fotocopiar esta hoja para uso exclusivamente personal.

REDENCIÓN

NOMBRE DEL JUGADOR _____

NOMBRE DEL PERSONAJE _____

PROFESIÓN _____

LUGAR DE RESIDENCIA _____

DESCRIPCIÓN FÍSICA

Edad _____ Altura _____ Peso _____

Sexo _____ C. ojos _____ C. pelo _____

Especie _____

ATRIBUTOS

	Natural	Temporal
Fortaleza		
Constitución		
Destreza		
Rapidez		
Inteligencia		
Sabiduría		
Atractivo		
Carisma		
Percepción		
Voluntad		

PROTECCIÓN

Descripción

Pro.	Loc.	
	Cabeza	*1-2*
	Tronco	*3-12*
	Brazo I.	*13-14*
	Brazo D.	*15-16*
	Pierna I.	*17-18*
	Pierna D.	*19-20*

BOCETO DEL PERSONAJE

MODIFICADORES

EM _____ FM _____

Reacción _____

Modificador Reacción _____

ESTABILIDAD MENTAL

NOTAS REACCIÓN

ESTADO FÍSICO

HERIDAS

Nvl	Descr	Nvl Daño	Mod A
1	Leve		-1
2	Moderada		-3
3	Seria		-6
4	Grave		-10
5	Mortal		-15

TENSIÓN Y ATURDIMIENTO

Nvl	Ten	At	Mod A
1			-1
2			
3			-2
4			
5			-3
6			
7			-4
8			
9			-5
10			

ESTADO FÍSICO

HABILIDADES

Descripción	1	2	3	4	Descripción	1	2	3	4	Descripción	1	2	3	4
Conocimiento del lugar	SAB													
Cultura general	SAB													
Idioma hablado ( )	SAB													
Lectura y escritura ( )	SAB													
Idioma hablado ( )	SAB													
Lectura y escritura ( )	SAB													
Supervivencia en base	I/P													

La editorial autoriza a fotocopiar esta hoja para uso exclusivamente personal.

REDENCIÓN

ARMAMENTO

Descripción	Reacción 1	2	3	Alcance	Penetración	Daño	Munición Ráfaga	Nvl chequeo 1	2	3

TRASFONDOS

Descripción	Nivel	Notas

DATOS DEL PERSONAJE

Historia del Personaje

Personalidad

Experiencia

EQUIPO

Descripción	Peso	Descripción	Peso

Créditos Solares

NOTAS

La editorial autoriza a fotocopiar esta hoja para uso exclusivamente personal.

REDENCIÓN

NOMBRE DEL PERSONAJE _____

NOMBRE DEL JUGADOR _____

NOMBRE DE LA CAMPAÑA _____

ARMA 1

Descripción	Reacción	Alcance	Penet. (Daño)	Daño	Munic. (Ráfaga)	Nvl chequeo

Cargador 1 (40 proy) | Cargador 2 (40 proy) | Cargador 3 (40 proy) | Cargador 4 (40 proy)

ARMA 2

Descripción	Reacción	Alcance	Penet. (Daño)	Daño	Munic. (Ráfaga)	Nvl chequeo

Cargador 1 (40 proy) | Cargador 2 (40 proy) | Cargador 3 (40 proy) | Cargador 4 (40 proy)

ARMA 3

Descripción	Reacción	Alcance	Penet. (Daño)	Daño	Munic. (Ráfaga)	Nvl chequeo

Cargador 1 (40 proy) | Cargador 2 (40 proy) | Cargador 3 (40 proy) | Cargador 4 (40 proy)

ARMA 4

Descripción	Reacción	Alcance	Penet. (Daño)	Daño	Munic. (Ráfaga)	Nvl chequeo

Cargador 1 (100 proy) | Cargador 2 (100 proy) | Cargador 3 (100 proy) | Cargador 4 (100 proy)

ARMA 5

Descripción	Reacción	Alcance	Penet. (Daño)	Daño	Munic. (Ráfaga)	Nvl chequeo

Cargador 1 (100 proy) | Cargador 2 (100 proy) | Cargador 3 (100 proy) | Cargador 4 (100 proy)

La editorial autoriza a fotocopiar esta hoja para uso exclusivamente personal.

REDENCIÓN

TURNO 1

MA	Personaje 1	Personaje 2	Personaje 3	Personaje 4	Personaje 5	Personaje 6	Personaje 7
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							

TURNO 2

MA	Personaje 1	Personaje 2	Personaje 3	Personaje 4	Personaje 5	Personaje 6	Personaje 7
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							

TURNO 3

MA	Personaje 1	Personaje 2	Personaje 3	Personaje 4	Personaje 5	Personaje 6	Personaje 7
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							

TURNO 4

MA	Personaje 1	Personaje 2	Personaje 3	Personaje 4	Personaje 5	Personaje 6	Personaje 7
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							

La editorial autoriza a fotocopiar esta hoja para uso exclusivamente personal.

REDENCIÓN

NOMBRE DE LA CAMPAÑA _____ SESIÓN _____ FECHA _____

CONTROL

NOMBRE DEL PERSONAJE _____

Acción	Resultado	Expericencia

CONTROL

NOMBRE DEL PERSONAJE _____

Acción	Resultado	Expericencia

CONTROL

NOMBRE DEL PERSONAJE _____

Acción	Resultado	Expericencia

NOTAS

La editorial autoriza a fotocopiar esta hoja para uso exclusivamente personal.

TIPO DE VEHÍCULO _____

DESCRIPCIÓN _____

_____

DATOS DEL VEHÍCULO

Altura _____ Anchura _____

Peso _____ Color _____

ATRIBUTOS

	Natural	Temporal
Aceleración		
Maniobrabilidad		
FMV		
Autonomía		
Soporte vital		
Carga		
Tripulación		NA
Estructura		
Blindaje		
IA		

DAÑO

Nvl	Descripc.	Nvl D	ModA
	Leve		
	Moderado		
	Serio		
	Grave		
	Destrucción		

NOTAS AL DAÑO

ESPECIAL

ARMAMENTO

Descripción	Reacción	Alcance	Penetración	Daño	Munic. (Ráfaga)	Nvl chequeo

La editorial autoriza a fotocopiar esta hoja para uso exclusivamente personal.

Las Hojas de Juego aquí presentadas que se introducen con ánimo de ayudar en el desarrollo de la partida, no es indispensable una Hoja de control de munición, ni una Hoja de control de Experiencia, ni una Hoja de control de Iniciativa. La Hoja de control de Experiencia ayudará al Director de Juego a recordar situaciones y llevar un cierto control de aquello por lo que los Jugadores merecen recibir Experiencia para sus Personajes. La Hoja de Iniciativa facilita una guía de cómo ir apuntando los diferentes Momentos de Acción para llevar la Iniciativa de forma más ágil, evidentemente cualquier papel en blanco puede realizar la misma función, se introducen estas Hojas únicamente como guía y ayuda, su uso no es indispensable.

ÍNDICE GENERAL

1. TODA HISTORIA TIENE UN COMIENZO 6

Qué es un Juego de Rol 8
Ejemplo de partida 8
Redención JdR 10
El ayer... 11
Hoy... 11
Jugando a Redención 12
Contenidos 13

2. UN PASADO QUE LLAMA A NUESTRAS PUERTAS 14

La humanidad antes del Día del Éxodo 16
Una carrera hacia las estrellas 16
Diferencias entre la AEC y la AENU 17
Ingenio de Karl Schwarzschild (IKS) 17
Primer Encuentro 17
Unión Federal de Naciones (UFN) 18
Día del Éxodo 18
Caos 18
Un hogar perdido 19
Una introducción al CET 19
¿Antepasados o colonizadores? 19
Los Ki-engir 20
Cultura y Sociedad 20
Tecnología kiniana 21
Los Hijos de Ra 21
Informe Tutmosis 21
Jeroglíficos 23
Los Sindhu 23
Moais 24
Olmecas 25
Cronología 26

3. UN PRESENTE PARA LUCHAR 28

Año 2387 30
Sociedad en la República Solar 30
Organización social 32
Kibbutzs de renombre 32
Kibbutz Mileto 32
Kibbutz Beagle 33
Kibbutz Maus 33
Kibbutz Abraham 34
Kibbutz Home of the Brave (HOB) 34
Kibbutz Delfos 34
Familia 34
CET y población 34
Tras el Día E 34
Hoy 35
GENs 35
Introducción 35
Historia GEN 36
Inicio 36
Antecedentes 36
Proceso de creación 37
Proyectos 37
Desarrollo 38
Sociedad y GENs 38
Miscelánea 38
Generaciones 38
Formación 39
Varios 39
Constitución de la República Solar 39
Al margen de la ley 39
Agenda de prioridades del GS 40
Terrorismo 40
Disturbios 40
Muertes por causa violenta 40
Crimen organizado 40
Fraude 40
Medios de Comunicación 40
Rumores y creencias 41
Alejandría 41
Capacidades Mentales Especiales (CME) 41
CMEs y el CET 42
Disco de Festo 42
Epopeya de Gilgamesh 42
Gary Nain 43
Hijos de Ra cautivos 43
La Junta 43
Leyendas de Marte 44
Marte precolonización 44

Hijos de Ra 44
Grupos nómadas en Marte 44
Puños Rojos 44
Mahabharata 44
Economía 44
Trabajo y Empleo 44
Facciones políticas 45
Movimiento Nueva Humanidad (MNH) 45
Doctrina del Movimiento Nueva Humanidad 47
Iglesia del Tercer Testamento (ITT) 47
Nacimiento de la ITT 47
Los Escritos de Jabhtar 48
La ITT hoy 49
Programa en el CET 49
Coalición Ares (CA) 49
Sus Inicios 49
Tras el Día E 50
La Coalición Ares hoy 50
Coalición Redención (CR) 50
Personalidades 50
Base de votantes de la Coalición Redención 50
Programa electoral 51
Naciones Unidas (NU) 51
Objetivos 51
Personalidades 51
Salto Adelante (SA) 52
Hermandad de Horus (HH) 53
Estructura de Gobierno 53
Gobierno Actual del CET 54
Gobierno municipal 54
Gabinetes 54
Gabinete Científico 54
Comité de Riesgos Biológicos 54
Objetivos 54
Comité de Orientación 54
Objetivos 54
Comité Mendel 55
Objetivos 55
Comité I+D 55
Objetivos 55
Comité Terraformación 55
Objetivos 55
Gabinete de Infraestructuras y Recursos 55
Comité de Previsión 55
Objetivos 55
CESRE 55
Comité de Trasportes 55
Objetivos 56
Comité Soporte Vital 56
Objetivos 56
Comité Control Aeroespacial 56
Objetivos 57
Comité de Explotación 57
Objetivos 57
Autorización y creación de nuevos kibbutzs y cooperativas 57
Subcomité de Asignación 57
Comité de Asuntos Sociales 57
Objetivos 58
Gabinete de Seguridad (GS) 58
Grupos de Intervención Especial (GIE) 58
Mando Armada 58
Seguridad 58
Defensa exterior 58
Gabinete de Justicia 58
Administración de justicia 59
Asuntos Internos 59

4. UN UNIVERSO MUY CERCANO A EXPLORAR 60

República Solar 62
La Luna 62
Historia 63
Selenitas 64
Grupos nacionalsocialistas 64
La Luna en la actualidad 65
Tycho 65
Luna 2 66
Marte 66
Primeros inicios 67
Contacto 67
Asentamientos 69
Huo Hsing 69
Encrucijada 69
El Ascensor 70
Puerta de Marte 70
Schiaparelli 70
UCM 71
La Frontera de la Humanidad 71
Fuera de control 71
Utopistas 71
Grupos criminales 71
Solitarios 72
Terraformación 72
Ki-engir antes del desastre 72
DevorAres 72
Situación actual de la terraformación 72
Redención 73
Historia 73
El Principio 73
Construcción 73
Hoy en día 73
Distribución 74
Sistema Solar 74
Mercurio 74
Hesperus 74
Tierra 74
Relaciones de la República Solar con la Tierra 76
Cinturón de Asteroides 76
Until the End 76
Júpiter 77

Composición, estructura y campo magnético ... 77
Satélites de Júpiter ... 77
Europa ... 77
Ganímedes y Calisto ... 78
Io ... 78
Saturno ... 78
Proyecto Huygens ... 78
Georgium Sidus ... 78
Neptuno ... 79
Plutón ... 80
Alpha Centauri y Vega ... 80

5. ELECCIÓN Y DESTINO ... 82

Introducción al sistema ... 84
Creación de Personajes ... 84
Introducción a la Creación ... 84
Proceso ... 85
Escalas ... 85
Traspaso de puntos ... 85
Especie ... 86
Selenita ... 86
Mark ... 86
Terrano ... 86
GEN ... 87
Personalidad ... 88
Arquetipos ... 88
Atributos ... 89
Subir y bajar Nivel en Atributos ... 90
Atributos mínimos ... 90
Interpretando Niveles ... 90
Trasfondos ... 91
Ventajas ... 91
Ventajas Físicas ... 91
Ventajas Materiales ... 92
Ventajas Mentales ... 93
Ventajas Sociales ... 94
Especie ... 95
Desventajas ... 95
Desventajas Físicas ... 96
Desventajas Materiales ... 96
Desventajas Mentales ... 97
Desventajas Sociales ... 98
Especie ... 100
Capacidades Gen ... 100
Potenciación Sensorial ... 100
Físico Aumentado ... 101
Capacidades expandidas ... 102
Tolerancia ... 102
Desarrollo mental ... 103
Habilidades ... 103
Conocimientos ... 103
Destrezas ... 105
Pericias ... 107
Técnicas ... 108
Especialización ... 110
Estabilidad Mental (EM) ... 110
Estabilidad Mental y Trasfondos ... 111
Reacción ... 111
Estado Físico ... 112
Factor de Movimiento ... 112
Toques Finales ... 112
Recursos económicos ... 112
Diseñando tu kibbutz ... 112
Hoja de Personaje ... 113

6. SELLO Y USO DE LA HUMANIDAD ... 116

Tecnología y forma de vida en el s. XXIV ... 118
Identificación ... 118
Informática en el s. XXIV ... 119
Introducción ... 119
La Informática en el CET ... 119
¿Cómo se gestionan las prioridades? ... 119
Inteligencias Artificiales (IAs) ... 120
Infraestructuras ... 120
Alimentación ... 120
Residuos ... 120
Sanidad ... 120
Seguridad ... 121
Transporte ... 121
Planetario ... 121
Comunicaciones entre colonias ... 121
Energía ... 121
ZPE ... 122
M2P2 ... 122
El Espacio ... 123
Supervivencia ... 123
Atmósfera ... 123
Gravedad ... 123
Puntos Lagrange ... 124
Radiación ... 124
Reactores y combustible nuclear ... 124
Llamaradas solares ... 124
Rayos cósmicos ... 125
Naves ... 125
Modelos ... 125
Equipo ... 125
Dinero ... 125
Accesibilidad y Disponibilidad ... 126
Calidades y Fabricantes ... 126
Mercado Negro ... 126
Armería ... 127
Armas ... 127
Licencias ... 127
Armas de combate a distancia ... 127
Armas de combate cuerpo a cuerpo ... 129
Explosivos ... 130
Armas de destrucción masiva ... 130
Nucleares ... 130
Químicas y Biológicas ... 131
Municiones ... 131

Accesorios ... 132
Protecciones ... 133
Robots ... 134
Seguridad ... 136
Supervivencia ... 138
Unidades Médicas ... 140
Drogas ... 142
Introducción ... 142
Muestras ... 142
Equipo Vario ... 144
Vehículos ... 146
Permisos de conducir ... 147
Hábitats ... 151
Servicios ... 151
Transporte ... 152
Comunicación ... 152
Servicios profesionales ... 153
Cuidados médicos ... 153
Tecnología alienígena ... 153

7. MARCANDO LA BARAJA ... 154

Sistema de Juego. Términos generales ... 156
Términos de Juego ... 156
Tiempo ... 157
Términos Temporales ... 157
Iniciativa ... 157
Modificador de Reacción (MR) ... 157
Primer Momento & Momento de Acción ... 157
Sorpresa ... 158
Aleatoriedad y Rondas ... 158
Segundas Acciones ... 158
Adelantarse y Retrasarse ... 158
Cambiar de acción ... 158
Rompiendo la Iniciativa ... 158
Duración de una Acción ... 159
Movimiento ... 159
Factor de Movimiento (FM) ... 159
Correr ... 159
Nadar ... 159
Saltar ... 159
Gravedad ... 159
Introducción ... 159
Mecánica ... 160
0G (Ausencia de Gravedad) ... 160
Retroceso en 0G ... 160
Microgravedad ... 161
Gravedad Lunar (Muy Baja Gravedad) ... 161
Gravedad en Marte (Baja Gravedad) ... 161
Movimiento, interpretación y reglas ... 161
General ... 161
Gravedad adversa ... 161
Chequeos de Acción ... 162
Niveles de Dificultad ... 162
Modificadores de Acción ... 163
Niveles de Dificultad & Modificadores de Acción ... 164
Tipos de Acciones ... 164
Acciones Preparadas ... 164
Acciones Repetidas ... 164
Acciones Automáticas ... 164
Acciones Múltiples ... 164
Acciones Sostenidas ... 164
Acciones Conjuntas ... 165
Chequeos de Atributo ... 165
Chequeos de Reacción ... 165
Habilidad contra Habilidad ... 165
Especialización ... 165
Habilidad contra Personaje Jugador ... 165
Uso de una Habilidad Desconocida ... 165
Asociacionismo ... 165
Acciones de una y dos manos ... 166
Éxito y Fracaso ... 166
Niveles de consecución ... 166
Efectos ... 167
Voluntad ... 168
Recuperar Voluntad ... 169
Sistema de Juego. Especificaciones conflicto ... 169
Armas ... 169
Características ... 169
Tipo de armas de fuego ... 169
Manual ... 171
Automática ... 171
Semiautomática ... 171
Reacción ... 171
Penetración ... 171
Daño ... 171
Munición ... 171
Alcance ... 171
Rango visual y alcance ... 171
Especial ... 171
Lanzallamas ... 171
Descarga eléctrica ... 171
Explosiones ... 171
Alcance ... 172
Localización de la explosión ... 172
Combate sin Armas ... 172
Lucha ... 172
Carga ... 172
Derribo ... 172
Golpe ... 172
Artes Marciales ... 172
Presas ... 172
Rompimientos ... 172
Estrangulaciones ... 172
Proyecciones ... 172
Barridos ... 172
Golpes Apuntados ... 172
Bloqueos ... 172
Combinaciones ... 173
Armas naturales ... 173

Localización Impacto 173
Protecciones 173
Características protecciones 173
Tipos de protecciones 173
Armaduras 173
Coberturas 174
Escudos 174
Protecciones Múltiples 174
Desgaste de Protecciones 174
Acciones específicas conflicto 174
Cambiar de Objetivo 174
Cargar 174
Disparos apuntados 174
Esquivar 175
Fuego en ráfaga 175
Fuego sostenido 176
Múltiples blancos 176
Parar 176
Uso de escudos 176
Efectos conflicto 176
Estado Físico 176
Tipos de Daño 176
Tipos de Daño y Protecciones 176
Tipos de Daño Estándar 176
Contundente 176
Impactos y Protecciones 177
Caídas y aplastamientos 177
Cortante 178
Penetrante 178
Tipos de Daño Especiales 178
Abrasivo 178
Asfixia 178
Eléctrico 178
Radiaciones 178
Enfermedades y toxinas 178
Resistencia a toxinas 179
Tiempo de actuación 179
Efectos secundarios drogas 179
Adicción 180
Ejemplo de enfermedad 180
Heridas 180
Tipos de Heridas 180
Herida Leve 180
Herida Moderada 181
Herida Seria 181
Herida Grave 181
Herida Mortal 181
Evolución de las Heridas 181
Localización de Heridas 181
Heridas y Disparos Apuntados 182
Aturdimiento 182
Aturdimiento por daño físico 183
Aturdimiento por fatiga 183
Duración 183
Consciencia 183
Shock Traumático 183
Acumulación de Aturdimiento 183
Casos Especiales 183
Estado Físico, interpretación y reglas 183
Estabilidad Mental 184
Nivel de Tensión 184
Chequeo EM 184
Trastornos 185
Manifestación 186
Trastornos Temporales 186
Trastornos Permanentes 186
Miedo 187
Efectos, duración y tratamiento 187
Acostumbrarse a lo horrible 187
Trastornos, interpretación y reglas 188
Cuidados Médicos 189
Primeros auxilios 189
Tratamiento médico 189
Recuperando Estabilidad Mental 190
Ejemplo de Acción 190
Vehículos 191
Atributos 191
Movimiento en vehículos 192
Maniobras 192
Daño en vehículos 192
Experiencia 192

8. ENTRE BASTIDORES 194

Director de Juego 196
Tipo de Personajes 196
Ambientación 197
Tras el Telón 197
Comité Moisés 197
Introducción 197
El Comienzo 197
El auge 197
El Cambio 198
Centro de Estudio de Situaciones de Riesgo Extremo 199
De las sombras a la luz 199
Misión Teseo 200
El Protocolo Noe 201
Bajo los focos 201
Comité Moisés hoy 201
Jugando dentro del Comité 201
La verdad al descubierto 202
Raianos 202
Creadores 202
Hijos de Ra y Ki-engir 202
Visión de los Hijos de Ra de la República Solar 204
Introducción al juego 204
Heraldos 204
La epidemia 205
Sindhu 205
Moais 205

El Gobierno ante Hijos de Ra, Ki-engir y Heraldos ... 206
La historia oculta de las CMEs ... 206
El inicio de una nueva humanidad ... 206
La trasformación de los sueños ... 206
ICMEs en el CET ... 207
CEM ... 207
El Comité Moisés y los ICMES ... 207
Constantino Padapoulos ... 207
CM, enfoque actual ... 207
¿Qué son realmente las CMEs? ... 207
Informe ICME del CM ... 209
El saber de unos pocos ... 210
Localizaciones de interés ... 210
Caronte ... 210
El Asilo ... 211
El Reino de la Montaña ... 211
Historia ... 211
Hoy ... 211
Centro de Operaciones de Cheyene Mountain ... 212
La Atlántida ... 212
Organizaciones clandestinas en el s. XXIV ... 212
Caballeros de San Jorge ... 212
Babel ... 212
Hermandad de Horus ... 213
Información Oficial del Gabinete de Seguridad ... 213
Una terrible realidad y un doble juego ... 213
Jugando con la Hermandad ... 213
Puños Rojos ... 213
MNH ... 214
Política del Congreso de Emergencia Terrano ... 214
Aventuras ... 214
Ideas ... 214
Recompensas ... 216
Apéndices Sistema para el DJ ... 214
Hojas de Control de Talentos ... 215
Habilidades ... 217
Capacidades Mentales Especiales ... 217
Característica Capacidad Mental ... 218
Chequeo de Manifestación CME ... 218
Utilizando Capacidades Mentales Especiales ... 218
Chequeos ... 219
Niveles de Dificultad y Modificadores de Acción ... 219
Nivel de Éxito y Nivel de Fracaso CMEs ... 220
Percepción ... 220
Oposición ... 220
Consecuencias y efectos de las CMEs ... 221
Calor, consumo de energía ... 221
Talentos ... 221
Manipulación, Fuerzas y Movimiento ... 221
Control Mental ... 223
Control Corporal ... 225
Desarrollo de Talentos ... 227
Hijos de Ra y CMEs ... 228
Talentos, interpretación y reglas ... 228
Tecnología alienígena ... 228
Varios ... 228
Manuales ... 231
Yacimientos arqueológicos ... 231
Encuentros ... 231
Hijos de Ra ... 231
Descripción física ... 231
Personalidad ... 232
Sociedad ... 232
Objetivos ... 232
Ki-engir ... 233
Descripción Física ... 233
Personalidad ... 233
Sociedad ... 233
Objetivos ... 233
Fauna ... 234
Animales ... 235
Criaturas ... 238

APÉNDICES

Asalto a la ET-Bodel ... 240
Introducción a la aventura ... 240
Lo que nadie sabe ... 241
Personajes Jugadores ... 241
Comenzando la aventura ... 241
El MAGLEV de mercancías MR-0745 ... 242
Estación de Tránsito Bodel ... 242
Los contendedores del Molly III ... 242
¿Qué ha ocurrido realmente? ... 242
Desarrollo de la aventura ... 242
El grupo terrorista ... 244
Dudas y preguntas ... 245
Localizaciones ... 245
Última escena: vuelta a casa ... 250
Aventura, fluidez y reglas ... 250
Experiencia ... 251
Textos de ayuda ... 251
Ejemplo de creación de Personaje ... 263
Apéndice d20 Redención ... 264
Creación de personajes ... 264
Consideraciones previas ... 264
Más detalles ... 265
Razas ... 265
Clases básicas de personaje ... 265
El héroe fuerte ... 265
El héroe rápido ... 266
El héroe duro ... 267
El héroe listo ... 268
El héroe dedicado ... 269
El héroe carismático ... 269
Clases avanzadas de personaje ... 271
Héroe GEN ... 271
Técnico del gabinete de seguridad ... 272
Combatiente del gabinete de seguridad ... 273
Habilidades ... 274

Descripción de las habilidades ... 274
Dotes ... 280
Descripción de las dotes ... 280
Equipo ... 283
Accesibilidad y disponibilidad ... 284
Gran calidad ... 284
Armas ... 284
Armas a distancia ... 284
Armas cuerpo a cuerpo ... 285
Granadas ... 285
Munición ... 286
Accesorios de armas ... 286
Protecciones ... 286
Robots ... 287
Seguridad ... 287
Supervivencia ... 287
Unidades médicas ... 287
Drogas ... 287
Equipo vario ... 287
Vehículos ... 288
Reglas varias ... 288
Puntos de acción (PA) ... 288
Movimiento en función de la gravedad ... 288
Combate ... 288
Armas de fuego ... 288
Arrojar explosivos ... 289
Combate desde vehículos ... 289
Daño masivo ... 289
Daño radioactivo ... 289
Curación ... 289
Estabilidad e inestabilidad mental ... 289
Estabilidad mental ... 289
Inestabilidad mental ... 289
Trastornos temporales ... 290
Trastornos permanentes ... 290
Acostumbrarse a lo horrible ... 290
Capacidades GEN ... 290
Potenciación sensorial ... 290
Físico aumentado ... 290
Capacidades expandidas ... 290
Tolerancia ... 291
Desarrollo mental ... 291
Sección del DJ ... 291
Nuevas habilidades ... 291
Capacidades Mentales Especiales ... 291
Obtención de CME ... 291
Manifestación de CME ... 292
Descripción de las CME ... 292
Manipulación, fuerzas y movimiento ... 292
Control mental ... 292
Control corporal ... 293
Tecnología alienígena ... 293
PNJs alienígenas ... 294
Hijos de Ra ... 294
Kir-engir ... 294
Animales y criaturas ... 294
Descripción de aptitudes ... 294
Descripción de animales ... 294
Descripción de criaturas ... 297

AYUDAS

Vocabulario ... 302
Guías de ayuda ... 303
Hojas de Personaje ... 305
Bibliografía ... 318

BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN

LIBROS

- Anderson P., *Las estrellas son de fuego*, Ediciones B, 2001.
- Asimov I., *Fundación e Imperio*, Bruguera, 1979.
- Asimov I., *Fundación*, Bruguera, 1979.
- Dunn C., *Tecnologías del antiguo Egipto*, Ediciones Urano, 2000.
- Herbert F., *Dune*, Ultramar, 1990.
- Herbert F., *El Mesías de Dune*, Acervo, 1976.
- Niven L., *Mundo Anillo*, La Factoría de Ideas, 2001.
- Pohl F., Kornbluth C. M., *Mercaderes del Espacio*, Ediciones Minotauro, 2002.
- Scott Card O., *El juego de Ender*, Ediciones B, 1988.
- Simmons D, *Hyperion*, Ediciones B, 1993.
- Stanley Robinson K., *Marte Azul*, Minotauro, 1998.
- Stanley Robinson K., *Marte Rojo*, Minotauro, 1996.
- Stanley Robinson K., *Marte Verde*, Minotauro, 1997.
- Varios autores, *Crónica de la aviación*, Plaza y Janés, 1992.
- Varios autores, *Enciclopedia Microsoft Encarta*, Microsoft, 1998.
- Varios autores, *Nueva Enciclopedia Larousse*, Volúmenes 1-10, Planeta, 1980.

CÓMICS

- Busiek K., Immonen S. y Von Grawbadger W., *Shock Rockets 1-3*, Dolmen Editorial 2001.
- Herault K., Trannoy V., Morvan J.D. y Trübe Th., *H.K. 1-3*, Ediciones Glenat España 1996-98.
- Jodorowsky A. y Gimenez J., *La Casta de los Metabarones 1-5*, NORMA Editorial 1999-01.
- Macan D. y Biuković E., *Grendel Tales: Guerra de Clanes*, Editorial Planeta-DeAgostini 1999.
- Shirow M., *Appleseed 1-18*, Editorial Planeta-DeAgostini 1994-95.

JUEGOS DE ROL

- Arriola I. y Tellaeche J. A., *Ragnarok*, Ludotecnia, 1995.
- Bridges B. y Greenberg A., *Soles Exhaustos*, La Factoría de Ideas, 1998.
- Cabriada M., Arriola I., Calle J. y Tellaetxe J. A., *Mutantes G2*, Ludotecnia, 1997.
- Cambias J. L., *GURPS Mars*, Steve Jackson Games, 2002.
- Cordell B. R., *Manual de Psiónica*, suplemento para Dungeons & Dragons, Devir Iberia, 2002.
- Costikyan G., *Star Wars*, Joc Internacional, 1990.
- Detwiller D., Scott Clancy A. y Tynes J., *Count Down*, suplemento para la línea *Delta Green* de *La Llamada de Cthulhu*, Pagan Publishing, 1999.
- Detwiller D., Scott Clancy A. y Tynes J., *Delta Green*, suplemento para *La Llamada de Cthulhu*, Pagan Publishing, 1996-97.
- Garzón J. F. e Arriola I., *Mutantes en la Sombra*, Ludotecnia, 1991.
- Grubb J. y Stephens O. K. C., *Arms and Equipment Guide*, suplemento para *Star Wars*, Wizards of the Coast, 2002.
- Huerta Domínguez J. A., Álvarez de Morales A. y Sueiro J. M., *Anno Domini Adventus Averni ad Terram*, Libros Ucronía, 2000.
- Huerta Domínguez J. A., *El Legado de Rader*, Libros Ucronía, 2001.
- Huerta Domínguez J. A., *La Pluma Negra 1-3*, Asociación La Pluma Negra, 1998-99.
- Mulvihill M. y Boyle R., *Shadowrun*, La Factoría de Ideas, 2000.
- Petersen S. y Willis L., *La Llamada de Cthulhu*, La Factoría de Ideas, 1998.
- Pulver D. L., *GURPS Psionics*, Steve Jackson Games, 1999.
- Pulver D. L., *GURPS Transhuman Space*, Steve Jackson Games, 2002.
- Slaviesek B., Collins A., Wiker J. D., *Star Wars*, Wizards of the Coast, 2002.
- Slaviesek B. y Smith C., *Star Wars: La Guía*, suplemento para *Star Wars*, Joc Internacional 1990.
- Stolze G. y Tynes J., *Unknown Armies*, Edge Entertainment, 2001.
- Tice M., Appel S. y Rowe E., *Estigma de locura*, suplemento para *La Llamada de Cthulhu*, La Factoría de Ideas, 2002.
- Tidball J. y Nephew J., *Ars Magica Cuarta Edición*, La Factoría de Ideas, 2000.
- Varios autores, *Heavy Gear*, Edge Entertainment, 2000.
- Varios autores, *Luna Rising*, suplemento para *Trinity*, White Wolf, 1998.
- Varios autores, *Manual Técnico*, suplemento para *Heavy Gear*, Edge Entertainment, 2001.

- Varios autores, *MechWarrior: El Juego de Rol del universo Batteltech*, Diseños Orbitales, 1990.
- Varios autores, *Metabarons Rule Book*, West End Games y Yeti Entertainment, 2001.
- Varios autores, *Star Trek: The Next Generation*, Last Unicorn Games, 1998.
- Varios autores, *Technology Manual*, suplemento para Trinity, White Wolf, 1998.
- Varios autores, *Trinity*, White Wolf, 1997.
- Young C. y Hendrick S., *Deep Space*, La Factoría de Ideas, 1997.
- Zeigler J. F., *GURPS Sid Meier's Alpha Centauri*, Steve Jackson Games, 2002.

Cine

- Anderson P, *Horizonte Final*, Columbia Tristar 1997.
- Bay M., *Armagedonn*, Buena Vista 1998.
- Besson L., *El Quinto Elemento*, Columbia Tristar 1997.
- Blutd D. y Goldman G. L., *Titan A.E.*, Twentieth Century Fox 2000.
- Cameron J., *Aliens: el regreso*, Twentieth Century Fox 1986.
- De Palma B., *Misión a Marte*, Columbia Tristar 2000.
- Emmerich R., *StarGate (Puerta a las estrellas)*, Universal 1994.
- Fincher D., *Alien 3*, Boss Film, Brandywine Prd. y Twentieth Century Fox 1992.
- Flakes J., *Star Trek Primer Contacto*, Paramount Pictures 1996.
- Hoffman A., *Planeta Rojo*, Warner Home Video 2000.
- Howard R., *Apollo XIII*, Columbia Tristar 1995.
- Hyams P., *2010 Odisea 2*, Warner Home Video 1984.
- Hyams P., *Atmósfera Cero*, Warner 1981.
- Jeunet J-P., *Alien Resurrection*, Brandywine Prd. Y Twentieth Century Fox 1997.
- Kershner I., *El Imperio Contraataca*, Twentieth Century Fox 1980.
- Kubrick S., *2001 Una Odisea en el Espacio*, Warner Home Video 1968.
- Lucas G., *La Guerra de las Galaxias*, Twentieth Century Fox 1977.
- Lynch D., *Dune*, Universal Pictures 1994.
- Marquand R., *El Retorno del Jedi*, Twentieth Century Fox 1983.
- Miller G. y Ogilvie G., *Mad Max: Más allá de la cúpula del trueno*, Kennedy Miller Productions 1985.
- Miller G., *Mad Max: El guerrero de la carretera*, Kennedy Miller Productions y Warner Bros 1981.
- Miller G., *Mad Max: Salvajes de autopista*, Kennedy Miller Productions 1979.
- Niccol A., *Gattaca*, Columbia Tristar 1997.
- Sakaquchi H., *Final Fantasy*, Columbia Tristar 2001.
- Scott R., *Alien, el octavo pasajero*, Brandywine Prd. y Twentieth Century Fox 1979.
- Scott R., *Blade Runner*, The Ladd Company 1982.
- Spielberg S., *Minority Report*, Twentieth Century Fox 1991.
- Verhoeven P., *Desafió Total*, TriStar 1990.
- Wise R., *Star Trek: la película*, Paramount Pictures 1979.

Webs

- http://www.marte.org
- http://www.nasa.gov
- http://spaceflight.nasa.gov
- http://www.esa.int
- http://www.planetary.org
- http://www.spacefuture.com
- http://www.siliconspaceships.com
- http://www.spaceislandgroup.com

REDENCIÓN

EL JUEGO DE ROL

Si la radiación de un millar de soles tuviera que estallar algún día en el cielo,
eso sería como el resplandor del Todopoderoso.
...
Me he convertido en Muerte, la destructora de mundos.
Cita del Mahabharata utilizada para describir sus sentimientos, tras la primera explosión nuclear, por J. Robert Oppenheimer, en el terreno de pruebas de White Sands, Nuevo México, 1945.
...fue un solo proyectil cargado con todo el poder del Universo. Una columna incandescente de humo y llamas, tan brillante como diez mil soles, alzándose en todo su esplendor...
...era un arma desconocida, un rayo de hierro, un gigantesco mensajero de muerte que redujo a cenizas a toda la raza de los Vrishnis y los Andhakas...
...Los cadáveres quedaron tan abrasados que resultaron irreconocibles. Se les cayó el pelo y las uñas...
...Las vasijas de barro se rompieron sin causa aparente y los pájaros se volvieron blancos. Al cabo de unas horas se infectaron todos los alimentos. Para escapar a este fuego, los soldados se arrojaron a los torrentes para limpiarse a sí mismos y a sus enseres...
India, fragmentos del Mahabharata por El Mausala Parva, tres siglos antes del nacimiento de Cristo...

- **Temática básica:** s. XXIV; suspense y aventuras en un Sistema Solar arrasado.
- **Género:** Ciencia ficción dura, conspiración y supervivencia.
- **Principales localizaciones de juego:** planeta Tierra en ruinas, estaciones espaciales orbitales, Marte y La Luna.
- **Nivel de realismo:** Alto.
- **Clase de Personaje tipica:** Agente al servicio de los cuerpos de seguridad, se puede escoger entre otras múltiples posibilidades.
- **Ambientación:** El ser humano se encuentra enfrentado al reto de garantizar su supervivencia tras la devastación del Sistema Solar. Cables, metal y electricidad es lo que separa los restos de lo que fue una gran civilización del exterminio absoluto. Atrapado en estaciones espaciales, el ser humano mira de nuevo hacia un planeta Tierra abandonado durante años, un planeta Tierra que llama a un nuevo descubrimiento y colonización. Conspiraciones entre diferentes facciones políticas, amenazas alienígenas relacionadas con nuestro pasado y nuestra historia, exploración y conflicto es a lo que se enfrentarán los Jugadores en Redención JdR.

edge

Redención; un pasado a olvidar, un futuro a temer, un presente para luchar.

© Juan Antonio Huerta Domínguez

ISBN 84-95830-42-6

Este libro contiene un apéndice de Licencia Abierta (Open Gaming), su contenido es compatible con la versión 3.0, 3.5 y la versión ambientada en un mundo moderno del Sistema d20.