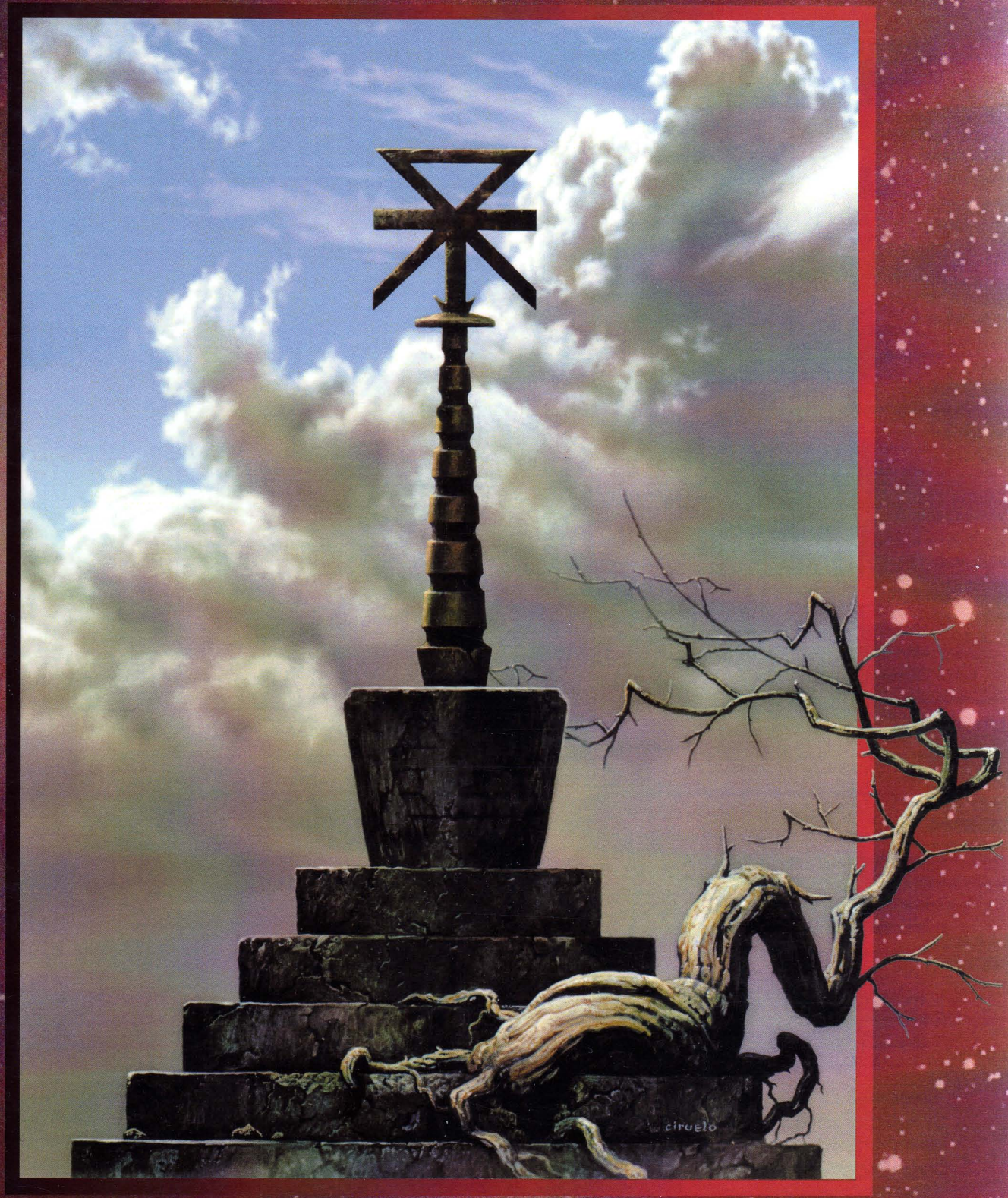
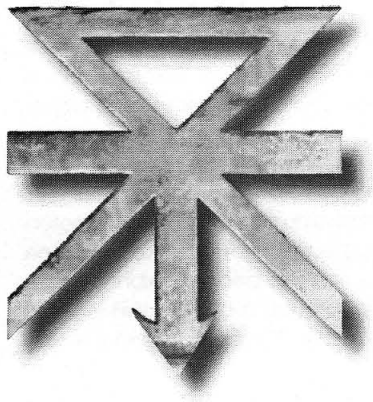
DARK ECHELONS



Juego de rol de guerra y horror cósmico en un futuro apocalíptico

Quepuntoes

David R. Barba



DARK ECHELONS

Juego de rol de guerra y horror cósmico en un futuro apocalíptico

Dark Echelons
1ª edición febrero 2003

Edición: Iván Cañizares
Corrección de estilo y reglas: Ester Tornos Sales
Director Artístico: Sergi Sánchez Vidal
Ayudante de diseño: José Manuel Hernández
Portada: Ciruelo Cabral
Ilustraciones interiores: Miguel Ángel Cáceres
Armas y mapas: Raúlo Cáceres
Asuntos concretos: Toni Aldea, Francisco Cervera

No está permitida la reproducción total o parcial de este libro, ni la recopilación en un sistema informático, ni la transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, por registro o por otros métodos, sin permiso previo y por escrito de Proyectos Editoriales CROM, S.L.

Figuras de las fotografías © 2 003, Dice&Games S.L. ™
Todos los derechos reservados. Usado con licencia.

© 2 003 David R. Barba
© 2 003 Proyectos Editoriales CROM
C/ Zamora 91-95 3°1ª 08018 Barcelona
www.quepunto.net

ISBN: 84-95949-61-x
D.L.: SE-864-2003

Impreso en España - Printed in Spain

Impreso por: Publicaciones Digitales, S.A.
www.publidisa.com — (+34) 95.458.34.25. (Sevilla)



Agradecimientos y dedicatorias

A la inspiración de Eduard García y su grupo de jugadores en cuanto a los rasgos de personalidad. A los jugadores de David Gómez (Mataró y Sabadell), al grupo de Carlos Abizanda, y también a los inspiradores Sandy Petersen, Gary Gygax, Bill King, David King, Stephen King, H.P. Lovecraft, E. A. Poe, Henrik Strandberg, Matt Forbeck, Paul Beakley, Magnus Seter y Nils Gullikssón, grandes autores que han creado un camino a seguir. Sus obras no deben quedar nunca en el olvido, y esperamos que guardéis siempre alguno de sus ejemplares en la correspondiente bolsa anticorrupción. Y dedicar también esta nueva línea de *Semper Fidelis* a todos aquellos que sintieron la llamada de la fe ante una idea nueva y revolucionaria. Con fe, puede llegarse muy lejos.

Anno Domini 2 002

ÍNDICE

I. El principio del fin

Destructores de estrellas 6
Decadencia y caos 6
Lo oculto esconde la luz 7
El Compromiso y la Cruzada 8
La vida en Espiral Alfa 9
Supervivientes condenados 9
Las Naves Oscuras 10
¿Qué mundo nos ha tocado vivir? 11

II. *Dark Echelons* el juego de Rol

¿Qué es un juego de rol? 12
Los dados 12
Crear un Personaje 12
Sistema de juego 14
  Las características principales 14
  Las características secundarias 15
  Rasgos de caracterización 16
  El orden y el caos 16
  Rasgos de personalidad 17
  Un poco de ciencia 18
  Tiradas de personalidad 19
  Usos de las características 21

Las profesiones 21
  Analista 22
  Cazanoticias 22
  Científico 22
  Comerciante 23
  Detective 23
  Diletante 23
  Emisario 24
  Gestor 24
  Médico 24
  Mercenario 25
  Prospector 25
  Traficante 25

Las Competencias 26
  Mejorar día a día 26
  Habilidades especiales 27
  Listado de Competencias 29

Poderes sobrenaturales 38
    Los poderes 38
    El misticismo humano 39

Formar un equipo 42
Cuéntamelo en cinco minutos 43
El Combate 44
    Características de las armas 44
    Armaduras 46
Oscuridad y locura 47
Heridas, locura y curación 49
    Primeras curas y seguimiento 49
    Muerte 49
    La mente 49
Aventura en solitario 51
Jugar con figuras 58
Jugar con otras especies 58
Dirigir a los PNJ 59
Costumbres de la era 59
    Las noticias 59
    Tecnología 61
    Bioidentificación personal 61
    Sociedades comerciales 61
    Academias 61
    Ley y criminalidad 62
    Culturas, civilizaciones y pueblos 62
    El Gravball, deporte rey 64

III. Los Archivos

El origen de los humanos 66
    Los Sectores exteriores 66
    El presente es lo único que existe 67
    La Plaga Negra 67
    La manzana podrida 67
    Un universo de mundos, un mundo de naciones 68

Las facciones humanas 68
    La Unión Interplanetaria 68
        Empezar de cero 68
        El levantamiento 70
        Las fuerzas unificadas 70

    La Orden del Apocalipsis 72
        La Santa Sede 73
        Los Capítulos 73
        Los mensajeros de la fe 74
        Los Templarios Rojos 76
        La jerarquía de los Capítulos 76

    Los Lobos 78
        Distintos orígenes78
        Las Manadas 79

    La Legión 80
        Los Tercios 80
        La mascota 81
        Equipo 81

    Sovhoses 82
    Neurotronic Cyber Systems 83
    Shogoon Khan 86
    Blitzerfaust 88
    United Stelar Systems 90
    Commonhealth 92
    Nuevo Imperio 94

Las otras especies 95
    Clanes Elvar 95
    Bork 96
    Abismales 98
    Taurok 99
    Cestodos 101

Mundos y sistemas103
    Tecnología de navegación 103
        Lectura de cartas 103
        Lectura de las tablas de sistemas 104

Los Sectores Centrales 106
Sistema Arkaal 106
Sistema Balista 106
Sistema Autónomo Belardiano 106
El planeta Belardia 106
Sistema Urnok 115

Los Sectores Exteriores 115
Sistema Naviathan 115
Sistema Orrinok 115
Sistema Bigesrellsburg 116
Sistema Dragon VI 116

Los Sectores Elvar o Sectores del Núcleo próximo 116
Sistema Clanor 116
Sistema Zhaarnurt 116

Fauna compartida 117
Ecología de los mundos supervivientes 118
Recursos naturales y producción 119

Núcleo y Espiral Beta 119

Material y equipo 119
Equipo ordinario 119
Equipo especial 119
Equipo rarísimo 119
Armas y municiones 120
Vehículos y naves 120
Características de las naves 120
Modelos habituales 121
Los viajes por el espacio 123
Persecuciones 127
Combate espacial 128

IV. Los Archivos secretos

Pureza contra Corrupción 130
Los tres niveles del conocimiento 130
El poder de la Pureza 131
El poder de la Corrupción 131
Necrocosmia 131
La llegada del Gran Mal 131

La historia 132
Qué fue lo que nos sucedió 132
La conquista del espacio 132
Nuevas especies, ideas y guerras 133
Las guerras de la humanidad 133
La terraformación 135
Las naves-misil 135
La Tercera Guerra Cósmica 136
La era actual 137

Tras las apariencias 138
Más allá del tiempo 138
Los Círculos Dimensionales 138
Los Guardianes del Portal 140
Los Arcángeles 140
La complejidad de jugar con el tiempo 140
El papel de la Orden 141
El Artefacto Megalítico 141
Los destinos del Artefacto Megalítico 142
Un ataque sin sentido 143
Los Crom 143
El Éxodo Taurok 143

Delmor, el horror oscuro 145
No son de este mundo 145
Bestias y deformidades 145
Reencarnado 146
Guardián de los Antiguos 146
Los Señores de los Antiguos 147
Bestia informe 148
Acechante 149
Sectarios 149
Doppler 149
El manto negro 150
Raíz Parasitoide 150
Mutagénicos 151
Necro-homúnculos gigantes 151
Perros del infierno 152
Necrocenágridos 153
Acumulador 153
Demonio Centauro 154
El Tentacular 154

Lista de poderes 155
Poderes de la Pureza 155
Poderes de la Corrupción 156
Libros, artefactos y pergaminos 158
Psicopoderes 159

V. Aventuras

Contrato basura 161
El traidor 164
Escoltas 166
Búsqueda y captura 169
Asesores 170
Buscando el pasado 173
Marines Espaciales 176
Un crucero de placer 180
Misión de rutina 183
Nara Klant 187
Perdidos y olvidados 190
Raid sorpresa 196

VI. Miscelánea

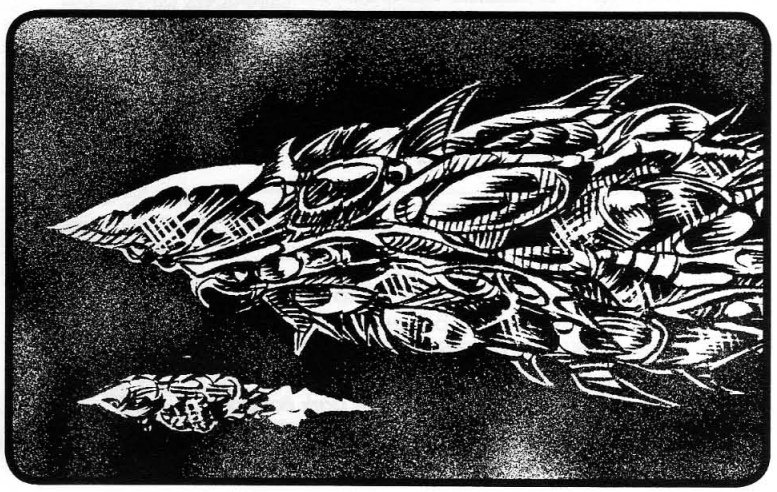
Simulación, estrategia y rol 200
Semper Fidelis 201
Guerra sin cuartel 201
Reglas básicas 204
Reglas Opcionales 210
Nuevas Tropas de Dark Echelons para Semper Fidelis 211
Escenario: Evacuación preventiva 213
Compendio de conceptos básicos 217
Tablas de material, de equipo, y ayudas de juego 218
Otros títulos con contenido sobre ***Dark Echelons*** 218

Capítulo I
El principio del fin

DESTRUCTORES DE ESTRELLAS

Las naves misil que colisionaron contra los soles de los sistemas estelares civilizados, convirtieron en escasos minutos lo que habían sido avanzadas colonias en el polvo cósmico que conforma la mayoría de nebulosas galácticas actuales. Las terroríficas naves, diseñadas para convertir las estrellas en supernovas, arrasaron todos los enclaves con un mínimo avance tecnológico de cualquier civilización o especie. La Tercera Guerra Cósmica devolvió la galaxia conocida a un estado muy similar al ancestral desorden primitivo posterior al propio nacimiento del cosmos.

El ser humano había alcanzado hasta entonces su mayor extensión territorial, pues había logrado colonizar prácticamente toda la Espiral Alfa de su galaxia de origen. También había conseguido contactar con otras especies alienígenas inteligentes. Sin embargo, a pesar de los adelantos y los descubrimientos, el ser humano seguía conservando los sentimientos, emociones y tendencias de sus antepasados. Su cerebro seguía siendo capaz de los mayores logros tecnológicos, al tiempo que de las peores atrocidades. Era lo bastante poderoso como para sacar a la luz las más complejas fórmulas matemáticas, a la vez que su arcaica base emocional podía dejarse llevar por las más retorcidas pulsiones.



DECADENCIA Y CAOS

El universo, el propio cosmos, puede que esté llegando a su fin. Tras el desastre que causó la propia humanidad, llega ahora otro si cabe mucho peor, el Gran Mal. Para muchos, ya no hay nada que hacer, excepto simplemente admitir que el universo ha llegado a su fin, y se está consumiendo a sí mismo. Para otros, se trata del momento en que todas las especies y civilizaciones deben unirse contra el mal común de la Plaga Negra, una hueste imparable, que no obedece a las leyes de la vida, y contra quienes no se puede dialogar, ya que su único objetivo es avanzar, conquistar, destruir y asimilar cuanto encuentren a su paso. Lo que para muchos no era más que una simple hipótesis, o un hecho imposible, está ahora más cerca que nunca: la Necrocosmia, el estado de cosas que llevarán a la desaparición completa del cosmos, puede estar llamando a las puertas.

Lo que está sucediendo hoy en día, no cabe en la mente de muchos. Por todas partes, incluso en mundos pertenecientes a sistemas estelares diferentes, sin apenas conexión, y muy alejados de las zonas de avance de la Plaga Negra, se oyen extrañas historias sobre oscuras y depravadas sectas que realizan impronunciables sacrificios y torturas en los lugares más impensables, desde las viejas catacumbas hasta las mohosas cloacas. Se habla de gentes famosas por su buen carácter y buen humor, que de repente se muestran enloquecidas, acabando con la vida de cuantos encuentran a su paso, antes de hacerlo con la suya propia. Y se dice que un poder sobrenatural y maligno se está cerniendo sobre el cosmos entero.

Ésos no son todos los rumores que corren. Se habla de extraños artefactos que han sido descubiertos en los últimos tiempos. Se dice que algunos de ellos son tan grandes como ciudades enteras, y que proceden de una especie alienígena perdida, a quienes las gentes suelen referirse, en temerosos susurros, como los Anteriores. Algunos dicen que los Anteriores están regresando para recobrar su universo perdido, otros que la Plaga Negra no tiene nada que ver con ellos, y la opinión de terceros es que se debe culpar de todo lo que está sucediendo a las razas alienígenas, o lo que queda de ellas.

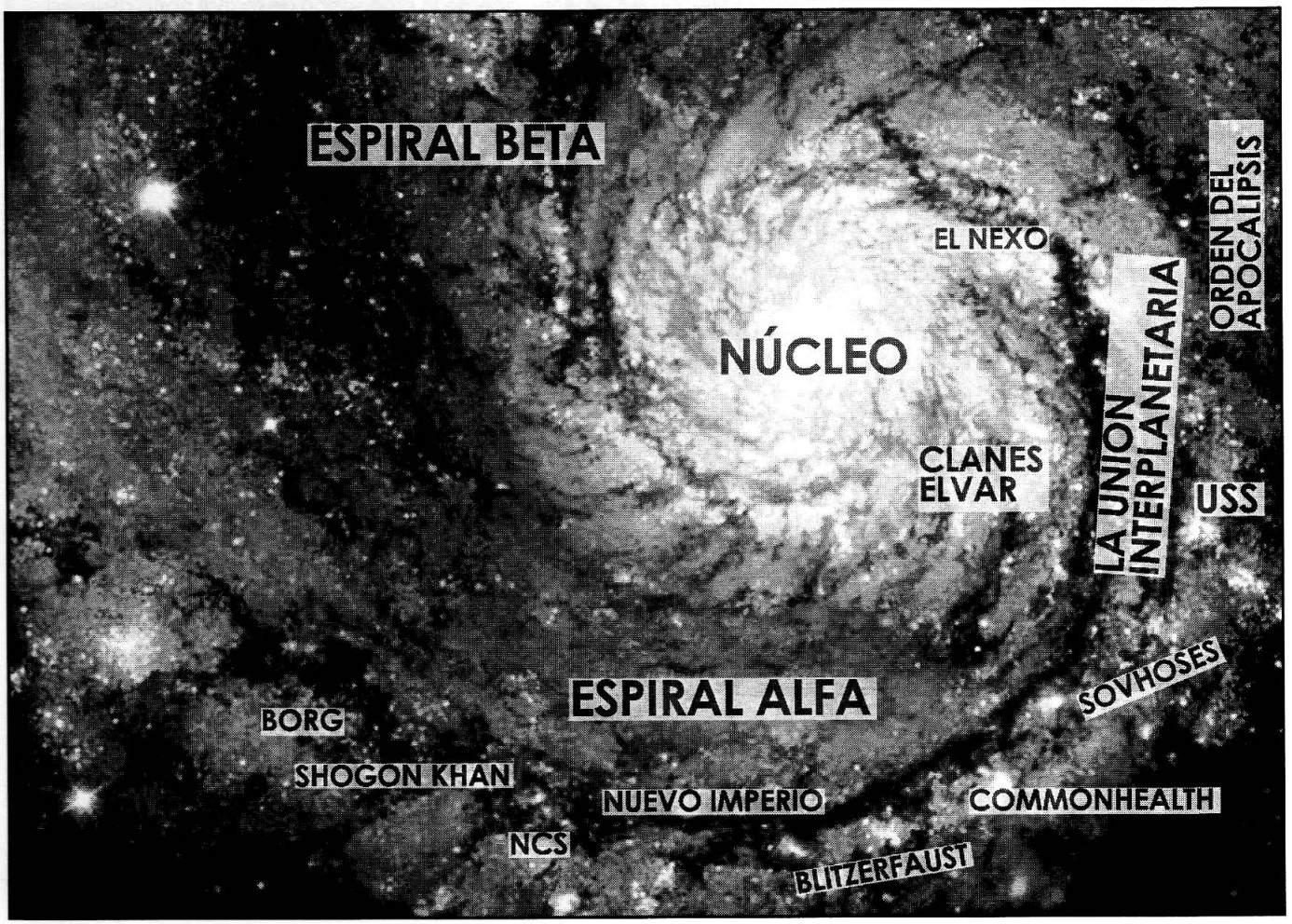
LO OCULTO ESCONDE LA LUZ

Ésta es una era extraña, compleja e incomprensible. Para el aventurero actual, es capital verse rodeado de compañeros eficientes, ya que las vicisitudes que se han de pasar, suelen ser algo que escapa a la comprensión de una sola mente. La gente tiene miedo, y necesita contratar a quien les resuelva problemas que no se atreven a explicar ni a sus propios familiares; problemas que tienen un origen claramente irracional. Estos acontecimientos han ido en aumento, y los grupos de investigación no dan abasto, pues empieza a ser preocupante la cantidad de trabajos relacionados con lo "sobrenatural" en que se están viendo implicados. En este juego de horror cósmico, los Personajes se enfrentan a todo tipo de experiencias paranormales. Desde rebuscar en las catacumbas de un desconsagrado templo, hasta adentrarse en una nave a la deriva para averiguar qué es lo que ha esparcido a la tripulación por las paredes, y por qué desde el interior de la nave espacial se oyen esos espeluznantes gritos en el espacio, donde teóricamente, no es posible la existencia del sonido.



LA GALAXIA ANTES DE LA TERCERA GUERRA CÓSMICA (MAPA ESTELAR DEL AÑO 950 IMPERIAL)

LA GALAXIA ACTUAL, AÑO 151 DE LA NUEVA ERA



Relato de un superviviente

Por supuesto que todos habíamos oído más de una vez a los Emisarios, con sus ridículas sotanas, pronunciando aquellos asustadizos discursos en la plaza de nuestra villa. Recuerdo que yo era muy joven la primera vez que los vi, y junto a mi pandilla, nos dedicábamos a lanzarles guijarros de piedra para que se fueran; supongo que era un acto vandálico que en el fondo ocultaba el miedo a las cosas que decían. Decían que la destrucción de nuestro universo no había terminado, ya que un Gran Mal se cernía sobre todos nosotros, más terrible y destructor que ningún arma humana. Más o menos cada dos o tres años, aquellos Emisarios volvían de nuevo a nuestra Villa con sus resabidos mensajes. Hasta que un día, un terrible terremoto sacudió y destruyó todo nuestro poblado. La gente corría despavorida, y un horrible dolor de cabeza, punzante hasta la locura, nos obligó a aceptar que algo grave estaba sucediendo, algo que iba más allá de un fenómeno natural.

Una Nave Oscura acababa de impactar contra nuestro mundo. No tardamos ni media hora en percatarnos que aquel temblor de tierra era sólo el principio del fin, al presenciar la horrible imagen de nuestros propios familiares enterrados en el cementerio local levantándose de sus tumbas, y atacándonos con un odio salvaje. Quienes pudimos, huimos en nuestros vehículos hacia la capital, donde esperaban algunos transportes de los Lobos del espacio. Siempre habíamos creído que esos piratas eran nuestros enemigos, o eso nos habían enseñado nuestros prepotentes y ricos dirigentes. Ahora estaba con mi hija de pocos años entre mis cenicientos brazos, viendo desde la nave que nos estaba evacuando cómo una ola de destrucción y fuego emanaba del epicentro del desastre, del lugar en que se había estrellado la infame nave negra contra mi, hasta hace poco, feliz mundo. Lo habíamos perdido todo, absolutamente todo. Evidentemente, acepté la proposición de formar parte de los Lobos, de aquellos extraños militares que lejos de ser lo que nos habían dicho, nos acababan de salvar a mí y a mi hija de la muerte, o de algo peor. Todavía no acababa de entender qué era lo que le estaba sucediendo a nuestro universo, pero algo colosal y horrible nos rodeaba, algo que ninguno de nosotros lograba comprender.

EL COMPROMISO Y LA CRUZADA

Los diferentes pueblos humanos, admitiendo por fin que la oscuridad que se cernía sobre ellos era algo mucho peor de lo que vivieron sus antecesores en las guerras que destruyeron las civilizaciones, acordaron seguir las normas del Compromiso, según las cuales los gobiernos de los diferentes sistemas estelares supervivientes aportarían cuantos recursos pudiesen con el fin de detener el avance de la Plaga Negra.

Por su parte, la Orden del Apocalipsis acusó a los firmantes del Compromiso de carentes de visión, ya que el sacrificio debía de ser mucho mayor, incluyendo la disponibilidad de las gentes a una obediencia ciega y una fe profunda, únicas armas con que podría detenerse el avance de la maligna oscuridad.

Con tal propósito, la Orden creó su propio pacto, que bautizó como La Cruzada. Todos los miembros de la Orden juran fiel devoción y obediencia, y se comprometen a dar sus vidas si es necesario, sin la menor dilación y con la mayor convicción.

Una gran cantidad de sistemas estelares, hasta aquel entonces independientes y especialmente próximos al Nexo, el lugar del que procedía la Plaga Negra, se agrupó formando la Unión Interplanetaria. Esta confederación era uno de los principales miembros del Compromiso, que también firmaron otras entidades, como algunas de las grandes corporaciones mercantiles.

El Juramento a la Orden

Mi vida y mi alma las destino a la Guerra Santa contra el Gran Mal, la Cruzada. Con todas mis fuerzas, lucharé por detener el avance de la Oscuridad y devolverla a sus malignos orígenes, más allá de este cosmos. Pertenezco a la especie elegida, la humana, que prevalecerá sobre el resto de seres que sólo han traído el caos al universo. Procuraré por mis compañeros, y seré siempre ejemplo de perfección, devoción y fidelidad a la Orden.

LA VIDA EN ESPIRAL ALFA

La zona de la galaxia que llegó a colonizar la humanidad en el pasado era vasta, enorme. Tanto es así, que incluso hoy en día, mientras sistemas estelares enteros caen en manos de la Plaga Negra, en otros alejados lugares ni siquiera han oído hablar de la existencia del Gran Mal. En estos alejados mundos, sus habitantes y gobernantes siguen con sus quehaceres diarios, demasiado ocupados planificando sus cosechas o sus negocios, o discutiendo y regateando por décimas de porcentajes, como para escuchar las extrañas y poco coherentes historias de los escasos viajeros que les llegan procedentes de los lejanos lugares afectados por la Plaga Negra.

La Galaxia en que habitamos, denominada en los míticos tiempos clásicos como Vía Láctea, había sido colonizada antaño en gran medida, sobre todo a lo largo de la espiral en la que habría existido en un lejano pasado el legendario Sistema Solar. El Núcleo y la otra espiral, Espiral Beta, han quedado sin tan siquiera explorar, salvo por contadas sondas espaciales que fueron enviadas, y de las que nunca más se supo nada.

SUPERVIVIENTES CONDENADOS

Los supervivientes al gran desastre que acabó con la civilización humana, la Tercera Guerra Cósmica, se reorganizaron como pudieron, contando sólo con su propia autonomía, tras milenios de dependencia material, económica y administrativa de los sistemas capital a los que se encontraban asignados. En estos sistemas no existían industrias, ni fábricas, ni por supuesto, otras infraestructuras más complejas, como centros administrativos. La mayor parte de los recursos que se podían encontrar en los mundos de los sistemas estelares que habían sido respetados por los grandes estrategas militares de la última guerra, eran granjas, ganado, y a lo sumo maquinaria relacionada con este tipo de actividades, o talleres mecánicos y piezas de recambio. Como máximo algún que otro astillero de reparación superficial de naves lanzadera. Subsistir a la gran destrucción, suponía prácticamente empezar de cero, y eso fue en realidad lo que sucedió. Gracias a los habitantes de cada mundo que, a duras penas, habían conseguido conservar algún que otro archivo informático histórico con datos técnicos, y a los aficionados a hobbies diversos, que a la más mínima preparación para un suceso tan inimaginable, se logró con las décadas, y recolectando piezas y maquinaria de aquí y de allá, recrear algunos de los desarrollos industriales que el ser humano había creado en la primitiva era preespacial. Para aquellos nuevos pioneros, resultó carcajeante ver cómo, tras grandes esfuerzos, habían logrado recrear inventos como los vehículos de combustibles fósiles, o incluso las primitivas armas basadas en la expansión por gases, las armas de pólvora. Para estos supervivientes, aquello en el fondo era como regresar al paraíso, como retornar a la amada y perdida Tierra, el planeta original del que se hablaba tanto en leyendas y religiones. En su ingenuidad, creían que habían visto pasar un gran desastre, y que a partir de aquel momento, la reconstrucción de su civilización iba a ser su objetivo. Creían que lo peor ya había pasado, y lo que no eran capaces de imaginar, era que sólo habían vivido lo peor que el propio ser humano había logrado crear, y que todo aquel poder de destrucción había atraído la atención de algo. Todavía les faltaba por sufrir lo que el mal en su estado más oscuro les tenía destinado. Más de un siglo y medio después del gran desastre, iban a conocer el principio del fin.



LAS NAVES OSCURAS

Nadie sabe a ciencia cierta de dónde provienen, si bien en general es conocido que atraviesan la zona de los Clanes Elvar antes de llegar hasta los antiguos territorios humanos. Los grandes dirigentes hablan de un lugar llamado Nexo, pero nunca especifican su localización. Se trata de naves gigantescas, mucho más que el mayor destructor espacial que el hombre hubiera podido construir en su mejor época. Algunas flotas improvisadas intentaban detenerlas en pleno espacio, a sabiendas que no lograrían cambiar el destino que las malévolas construcciones tenían prefijado. Todo era completamente inútil; las naves oscuras no sólo ni se inmutaban con las ofensivas de las naves espaciales, sino que ni tan sólo respondían a los ataques, imperturbables en su avance. Es sabido que incluso los organizados Clanes habían atacado con sus propias flotas a estas naves, pero sin ningún resultado. Los humanos culpan a los Clanes de su llegada, al relacionar la zona de origen de las Naves Oscuras con los territorios Elvar por los que se rumorea que pasan. Típicamente humano, hacer relaciones simples y equivocadas de sucesos tan complejos que superan su capacidad media. En cambio, los Clanes culpan a los humanos de este gran desastre, que se podría haber evitado de no ser por la inherente estupidez humana, y los seres alienígenas de los Clanes eran conocidos en el pasado por no realizar acusaciones a la ligera. Lo cierto es que las posiciones son hoy en día irreconciliables, y los Clanes no quieren saber absolutamente nada de los humanos, con quienes rompieron cualquier tipo de relación ya en el pasado. Sólo en algunas zonas interfronterizas, existe algún tipo de contacto obligado, pero reducido a lo más mínimo, que suele ser la compraventa de ciertos materiales y productos.

La evacuación del planeta Urna

Informe del Comandante de Fragata W. H. Gonzalo

Nos habían alertado a toda prisa, el tiempo justo para llamar a toda la tripulación, y salir del espacio-puerto aliado de Tinebrinn en dirección al sistema estelar en que se encontraba el planeta Urna, nuestro destino. Según se nos indicaba, este planeta, ubicado dentro de los sectores de la Unión, acababa de ser víctima de una de esas oscuras naves alienígenas. Nuestra fragata dejó su órbita alrededor de Tinebrinn, se alejó del sistema, y saltó a la hipervelocidad acompañada de un par de naves escolta que se encontraban en nuestra misma estación espacial. Nuestra flotilla era la que se encontraba más próxima al lugar del desastre, y fuimos los primeros en llegar. Al reaparecer en las inmediaciones del sistema, tuvimos el privilegio, por decirlo de alguna forma, de contemplar los efectos que el impacto de la Nave Oscura estaba produciendo en el planeta. Una enorme ola magnética partía del epicentro del impacto, y se extendía en forma circular en todas direcciones. Según el analista de a bordo, se trataba de las primeras ondas de poder sobrenatural oscuro, dirigidas a levantar a los muertos de sus tumbas, y a enloquecer a los vivos con un monstruoso dolor de cabeza. Gracias a los filtros virtuales de nuestras pantallas, podíamos percibir el desarrollo de las normalmente invisibles olas magnéticas, un efecto secundario de los poderes místicos de aquellos malignos seres, y era casi como contemplar las explosiones de un sol en su corteza. El impacto del Obelisco Negro había creado una gigantesca grieta en la superficie, por la que emanaba un gigantesco río de lava incandescente. Nos apresuramos a hacer descender nuestras lanzaderas a la superficie del planeta, dirigiéndolas a las ciudades que habían quedado a salvo del terremoto.

Una vez en tierra, nuestros escasos recursos no tardaron ni cinco minutos en verse desbordados. Desde el puente de mando, se oían por los comunicadores el griterío y la desesperación de las gentes del planeta que querían huir en nuestros transportes, sordos a los avisos que más convoyes y más transportes estaban en camino. Los inevitables disparos al aire de nuestra tripulación, y la desafortunada muerte de uno de los civiles que quería imponer su voluntad por la fuerza, llegaban una vez más a nuestros oídos a través de los comunicadores. Por desgracia, se había convertido en una rutina demasiado común. Nuestra fragata, antaño navío mercante y más tarde reconvertida a navío de guerra, no era hoy en día más que un enorme contenedor de refugiados, incapaz de hacer frente a toda aquella desesperación. Los Obeliscos Negros estaban diezmando planetas enteros. Nadie era capaz de imaginar un fin o una victoria ante aquello, a todas luces sobrenatural. Combatir a un enemigo es algo comprensible para nosotros, soldados veteranos. Combatir al mal personificado, tal vez al retroceso final del universo sobre sí mismo, no nos deja ni tan siquiera un futuro para nuestros descendientes, ni una pizca de esperanza. Estamos contemplando el principio del fin. Estamos ante el auténtico Apocalipsis.

¿QUÉ MUNDO NOS HA TOCADO VIVIR?

Éste no es el glorioso mundo que conocieron nuestros antepasados, llenos de gestas heroicas en batallas convencionales, ni aclamadas exploraciones científicas a remotos sistemas estelares. Aquí la vida es muy dura, y es necesario trabajar de lo que se pueda para sobrevivir, aunque eso signifique enfrentarte hasta las últimas consecuencias a otros que buscan lo mismo que tú. Viajar por el espacio ya no tiene nada que ver con ningún crucero de placer; si la nave no explota al intentar usar sus viejos motores hiperimpulsores, lo más probable es que seas asaltado por piratas y abandonado a la deriva a años luz del sistema más cercano. Por si fuera poco, ahí fuera está la Plaga Negra, conspirando entre la oscuridad con acabar con toda forma de vida tal y como la conocemos. Son capaces de introducirse en tu mente, y hacerte soñar con las cosas más maravillosas, o las más horribles, con tal que hagas lo que ellos quieren. No sólo eso, sino que además, todos sabemos que estamos perdiendo; nuestras reorganizadas fuerzas no paran de retroceder ante el avance de la Plaga Negra y sus secretos seguidores.

Éste es un universo formado por una trama prácticamente imposible de describir, de facciones y naciones independientes. La mayoría de la enorme cantidad de sistemas colonizados por la humanidad que aún subsisten, son mundos independientes, no unidos a ninguna facción interestelar. Incluso dentro de esos mundos o planetas independientes, encontraremos diferentes países o naciones, usualmente de grandes extensiones, pero que constituyen formas de gobierno totalmente autónomas. El resto de planetas sí se encuentra unificado formando una agrupación de varios mundos en diferentes sistemas estelares, bien por una situación que ya proviniera del pasado, o bien por una formación más reciente, generalmente a causa de fuerzas mayores, como la amenaza de la Plaga Negra. Por otra parte, cada uno de estos mundos, o cada uno de estos países, cuenta con sus propios niveles de avance tecnológico, de conocimiento científico, y de capacidad industrial diferentes. En conjunto, puede establecerse la media de avance de una facción interplanetaria concreta, pero incluso en estos casos, los diferentes mundos que compongan esta facción interplanetaria, poseerán sus propios niveles de avance, sus propios sistemas legales, y otras idiosincrasias, aunque participen de un mismo gobierno e incluso de una misma cultura.

Respecto a los niveles tecnológicos de cada mundo, debe tenerse en cuenta que, si bien se asigna un nivel general de tecnología para un mundo concreto, realmente cada mundo posee diferentes niveles de avance según lo que los expertos científicos locales haya logrado progresar. Así, es posible que en una zona se posea expertos médicos, pero pésimos constructores de motores de gasolina. O que en otra se fabriquen armas muy precisas, pero otras disciplinas en cambio queden a un nivel de calidad muy inferior.



Capítulo II
Dark Echelons el juego de Rol

¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

Sin duda, la mayor aproximación para describir una actividad lúdica tan chocante y original, es la ayuda del teatro, y por extensión, de las películas. En los juegos de rol, encontramos un Director de Juego, o narrador, y una serie de jugadores.

Cada jugador interpreta un papel en una especie de obra. La diferencia está en que el personaje a interpretar lo ha escogido él mismo, así como el papel que va a interpretar, intentando ceñirse al personaje que intenta representar. La conjunción de varios personajes, interpretados cada uno por un jugador distinto, creará una obra original cada vez. Por su parte, el Director de Juego va presentando situaciones y acontecimientos ante los que los jugadores deben tomar decisiones en grupo, de la forma que crean más oportuna.

Se encontrarán ante sucesos dignos de una novela de misterio, de terror, o de ciencia ficción. Según las decisiones que tomen los jugadores, el desarrollo de la obra tomará un rumbo u otro, de forma que muy probablemente, una misma obra posea finales muy distintos en función de qué grupo de personajes han interactuado con ella.



LOS DADOS

Como en muchos otros juegos, en *Dark Echelons* necesitarás usar dados para determinar algunos sucesos, o los resultados de algunas acciones tanto de los Personajes Jugadores, como de los acontecimientos en manos del Director de Juego. Uno de los dados usados es el de diez caras, al que nos referimos con la expresión d10. Otro es el clásico dado de seis caras, abreviado d6. Existen otros de variado número de caras, en general pares, como el d4, el d8, el d12, y el d20.

La tirada de dados que mayor número de veces deberás usar será la de porcentaje. Para ello, se lanzan dos dados de diez caras (2d10), de forma que uno de ellos marque las decenas y el otro las unidades. La norma habitual es que el dado de diez caras más oscuro indique las decenas, y el más claro las unidades, de modo que se sugiere usar dados de distintos colores. Nos referimos a esta tirada como de 1d100, o de porcentaje, en la que el valor "00" equivale a 100 (el peor resultado posible).

Por lo general, y si no se especifica lo contrario, al lanzar 1d100, un Acierto Crítico es un resultado entre 01 y 05, y un Fallo Crítico, un resultado entre 96 y 00. En casos concretos, como algunas armas muy fiables, el Fallo Crítico puede poseer una probabilidad menor, por ejemplo entre 98 y 00. En tales casos, se especifica como excepción.

CREAR UN PERSONAJE

Los Personajes que podrán llevar los jugadores pertenecerán a la especie humana, y todo lo que sigue está desarrollado para esta especie. Los encuentros con otras especies no humanas son muy poco frecuentes, si bien estas especies sí existen. Rechazan a la humanidad por sus propias razones, de modo que en principio tus Personajes no van a poder dirigir un Personaje extraterrestre. Sin embargo, sí os daremos más adelante directrices para dirigir Personajes extraterrestres, pero se trata de una opción que requiere un conocimiento previo de mayor profundidad de la ambientación de *Dark Echelons*, pero que rápidamente podréis alcanzar tras unas cuantas aventuras.

Muestra de conversación durante una partida

Director de Juego (Juan Carlos): *bien, vuestro grupo ha estado siguiendo la pista del rastro de sangre, y os encontráis ahora mismo en las cloacas de la ciudad, justo frente a una encrucijada de túneles, de modo que hay tres caminos posibles a tomar, a parte del túnel del que ya procedíais. El rastro de sangre se ha perdido, y no sabéis a ciencia cierta qué camino ha tomado el ser que perseguíais.*

Personaje 1, Mercenario (José): *propongo que como somos tres, cada uno tome un camino distinto e informe de los resultados al resto.*

Personaje 2, Científica (María): *claro, como tú llevas una armadura y ese cacho arma, te sientes muy seguro tú solo, pero yo no llevo más que mi bata de laboratorio y mi pistola de bolsillo, me niego a ir sola.*

Personaje 3, Cazanoticias (Wenceslao): *estoy de acuerdo con María, yo con mi vieja cámara fotográfica digital no voy a hacer mucho contra una cosa que le ha arrancado el estómago al pobre vigilante de seguridad del laboratorio.*

Juan Carlos (DJ): *mientras discutís, empezáis a escuchar un ligero chapoteo que se acerca por detrás vuestro, del túnel por el que habéis venido.*

Wenceslao (PJ3): *¡anda la hostia, ahora resulta que nos va a perseguir él a nosotros, escoged un camino pero ya!*

María (PJ2): *venga, vamos por el centro, a falta de decidir, cogemos el camino de en medio, y que el Personaje de José nos cubra la retirada.*

José (PJ1): *mira que bien, ahora sí que os gusta que lleve un Personaje soldado ¿verdad?.*

Juan Carlos (DJ): *el chapoteo ha aumentado, sea lo que sea, ha acelerado su paso, y ahora ya veis su alta y corpulenta figura al fondo del túnel, desdibujada por los vapores, avanzando hacia vosotros a paso firme y acelerado. Decidme, uno a uno y por orden de Iniciativa (Agilidad), qué decidís que vais a hacer. (Nota: Wenceslao tiene Agilidad 17, María 15 y José 14).*

Wenceslao (PJ3): *yo me largo por el túnel de en medio.*

María (PJ2): *yo disparo con mi pistola.*

José (PJ1): *yo también disparo.*

Juan Carlos (DJ): *Wenceslao, haz una salida a la terracita de la habitación de juego, para que no escuches lo que pasa. María, lanza los dados, Muy bien, le has dado, lanza el daño. ¡Ajá, anotado, se tambalea! José, te toca a ti lanzar los dados. Muy bien también le has dado, a ver el daño. Perfecto, cae gritando de dolor, un grito que sólo puede ser... ¡humano!*

María y José: *¿¿humano?? ¡No nos habías dicho que fuera un hombre, creíamos que era un monstruo!*

Juan Carlos (DJ): *calma, calma, yo os había hablado de una figura desdibujada, sois vosotros los que os habéis precipitado, disparando antes de preguntar. Para que luego digan de los Templarios Rojos.*

María (PJ2): *vamos inmediatamente a examinar el cuerpo, y si es humano y está vivo intentamos aplicarle los primeros auxilios.*

Juan Carlos (DJ): *vale, vale, mientras voy a ver a Wenceslao a la terraza, para ver qué sucede con su parte de la historia, ahora vengo (el DJ coge sus dados y se desplaza a la terraza, donde el jugador que lleva a Wenceslao espera sentado en una mesita). Vale, Wenceslao, oyes disparos detrás de ti, de tus compañeros, pero como era María quien llevaba la linterna, sólo cuentas con algo de luz que llega de la superficie. ¿Qué tienes pensado hacer?*

Wenceslao (PJ3): *¡si se están liando a tiros, es que ya se han dado de bruces con el bicho, y yo no podré hacer nada, sigo corriendo en la misma dirección hasta encontrar alguna salida!*

Juan Carlos (DJ):*. bueno, tírame 1d100, no te digo para qué es. Vaya, ha salido muy alto. Mientras corres, de repente chocas con algo y caes al suelo. Lo miras, y ...¡es ÉL!*

Wenceslao (PJ3): *¡noooooo! Grito socorro, me voy , cojo la...*

Juan Carlos (DJ): *un momentito, primero tira por Estabilidad mental, porque el ser que ves es Espeluznante. Caramba, no la pasas, lánzame 3d6. Y además, tu Corrupción aumenta en 1d4, por el contacto con uno de sus seres. ¡Ajá, vaya! Pues ahora veamos lo que te sale en la tabla de efectos... Un bloqueo mental. Bueno, entonces ahora es el turno de ÉL, y en fin, ya te imaginas lo que intenta hacer contigo y con su garra. Veamos los dados... Acierta, y ves cómo tus intestinos caen a borbotones al sucio suelo tras el desgarre producido por su zarpa. Lo siento, pero...¡acabas de morir!. Tómate algo, mientras voy a la mesa con los otros. El DJ se desplaza de nuevo hasta la mesa donde están los otros dos jugadores, a quienes relata los horribles gritos de Wenceslao, que oyen provenir de la dirección por donde ha huido, al tiempo que descubren que acaban de matar a un operario de las cloacas, que seguramente también perseguía a la criatura. La historia sigue, pero la dejamos aquí, mientras María y José oyen otro chapoteo que se dirige hacia ellos.*

SISTEMA DE JUEGO

Son muchos los juegos de rol que usan porcentajes para definir elementos como los conocimientos de los Personajes, entre otros. El hecho que se haya mostrado como un sistema fácil de recordar, y por supuesto demostradamente práctico, dice más que suficiente. Por supuesto, cada ambientación requiere de sus propias adaptaciones, pero si ya has jugado a otros juegos de este tipo, éste que tienes entre las manos te resultará especialmente rápido de comprender.

Con este sistema, nuestros Personajes Jugadores disponen de varios tipos de Habilidades que te explicamos en el apartado que sigue.

Las Características Principales

Representan a las características psicomotrices y fisiológicas principales de un Personaje. Algunas condicionan el valor base de algunas Capacidades (habilidades de conocimientos muy concretos), ya que vienen a ser el andamio sobre las que se acumulan ese tipo de saberes.

Al contrario que en los antiguos juegos de rol, *Dark Echelons* apuesta por el concepto de **personaje evolutivo**, concepto proveniente del campo psicológico, y que en el reglamento que tienes entre manos aplicamos a otras facetas, como la Personalidad de tu Personaje.

Un personaje evolutivo no ve mejorar sólo sus características de conocimientos, sino que sufre cambios constantes en otras muchas características, lo mismo que el personaje de una novela, o un ser vivo real. Las decisiones y los acontecimientos provocan cambios en nuestra personalidad y en otros muchos aspectos, a lo largo de nuestro *ciclo vital* (concepto psicológico de *"life span"*).

Las Características Principales		
AGI	Agilidad	Destreza, psicomotricidad gruesa (general)
FUE	Fuerza	Fortaleza física
HAB	Habilidad	Dominio de la psicomotricidad fina (manual)
CON	Constitución	Resistencia, la fortaleza de su fisiología
ASP	Aspecto	Apariencia (desde un punto de vista humano)
POD	Poder	Potencial mágico o sobrenatural
TAM	Tamaño	Masa corporal
PER	Percepción	Sentidos e inteligencia perceptiva
COM	Comunicación	Facilidad para el lenguaje, verbal o no

Para que te sea mucho más sencilla la creación del Personaje, encontrarás una serie de recuadros con los pasos a seguir numerados. Tras haberte leído el reglamento, esto te facilitará enormemente la creación de sucesivos Personajes, dirigiéndote directamente a estos recuadros. Para las características básicas, se pide al creador del Personaje que tire un número de dados específicos, y en ocasiones que le sume un valor fijo. El resultado de la suma de todos estos valores indica el valor definitivo de la característica.

Si el Director de Juego no tiene inconveniente, puede permitirse a los jugadores que lancen un dado de más de lo especificado (por ejemplo, si se piden 3d6, que lancen 4d6), y que tengan sólo en cuenta los valores que más les gusten (que suelen ser los más elevados). Esta ayuda debe aplicarse sólo en la creación de las Características Principales.

En más de una ocasión, puede que los Personajes deban superar una prueba que afecta directamente a los valores de sus Características Principales. En estos casos, se trata también de una tirada de porcentaje (como será con las Capacidades), y se especifica el grado de dificultad, concretando qué multiplicador aplicamos a la Característica Principal. Por ejemplo, puede pedirse una tirada de FUEx4, o una tirada de FUEx2. Cuanto más alto sea el multiplicador, a más porcentaje equivale, y más posibilidades de éxito tiene el Personaje. La tirada más difícil en este caso sería una tirada de porcentaje sobre FUEx1, y la más fácil FUEx5. En todo caso, de 01 a 05 es un éxito, y de 96 a 00 un fracaso, si no se especifica lo contrario.

PASO 1
Determinación de las Características Principales

Para las características FUE, CON, POD, AGI, HAB y ASP, lanza 3d6+1 y anota el resultado.
Para las características TAM, PER, y COM lanza 2d6+7.
Para estas 9 tiradas, cuentas con un dado extra en cada una, de modo que así puedes escoger cuál dejas aparte.

Por otra parte, en el universo de *Dark Echelons* los Personajes son seres con unas capacidades y unas inquietudes por encima de la media, y eso se hace notar en sus características. En definitiva, los Personajes son más altos, más guapos y más listos que el resto. ¡Ole! De todas formas, la media de esta era es en general alta; el ser humano ha sufrido un ligero aumento de masa corporal con el paso de los milenios, y es más fuerte, pesado y alto que en

eras anteriores. Además, gracias a ciertas mejoras genéticas que se pusieron de moda hace algunos milenios, un humano actual posee mayor potencia muscular con la misma masa que un humano antiguo de la era preespacial.

Dichas mejoras genéticas tuvieron que detenerse, ya que los caracteres genéticos seleccionados eran tan concretos, que se empezaba a correr el riesgo de que la poca variabilidad genética produjera una degeneración en la especie humana. Por ello, se decidió detener la manipulación y dejar pasar algunos miles de años antes de la siguiente. Sin embargo, esa nueva manipulación ya nunca llegaría, tras el declive de la especie humana. Aun así, los supervivientes de la especie humana son particularmente corpulentos y fuertes con respecto a eras anteriores.

Las Características Secundarias

En general son un derivado de las Principales, y de aquí su sobrenombre. Algunas son muy variables durante la partida, caso de PV, cuyos puntos se van perdiendo por causa de heridas y conmociones, y los PS que pueden irse perdiendo a causa de usar poderes sobrenaturales, o de sufrir el ataque sobrenatural de algún enemigo, pero en ambos casos se recuperan con los cuidados y descansos necesarios.

Las Características Secundarias	
Peso	En kg
Altura	En cm
Edad	En años estándar
Bono fuerza	En dados
Puntos de Vida	Puntuación variable
Poder Sobrenatural	Puntuación variable

Malus / Bonus de fuerza (FUE+TAM)	
Menor de 15	-1d4
Entre 15 y 24	-
Entre 25 y 30	+1d4
Entre 31 y 35	+1d6
Entre 35 y 40	+1d8
Entre 41 y 45	+1d10
Entre 46 y 50	+2d6
Entre 51 y 55	+3d6

TRIFÁSICO ESTELAR

¡El combinado que recompone hasta a los necrozombies!

Ha sido un largo viaje...Días y días a través del espacio en una desvencijada exploradora, reparando aquí y allá componentes estropeados cada dos por tres, y sin un solo día de auténtico descanso. Por fin la nave llega a su destino. Es el momento de tomarse un respiro. Es el momento de un Trifásico Estelar, la bebida de los aventureros de mundo. Compuesto a partes iguales de leche de vaconas (o sucedáneo), café y El Conquistador, el licor de moda, todo en un vaso tipo cubata. El Trifásico Estelar es muy popular en los Sectores Centrales, aunque puede pedirse fácilmente en cualquier bar mínimamente decente de toda la Espiral Alfa. Eso sí, puede ser un poco fuerte, y no siempre es posible superar la tirada de RESx2 en porcentaje. Se ha creado cierta costumbre alrededor del Trifásico Estelar según la cual no acabarse la bebida en como máximo tres sorbos y en menos de cinco minutos es, sin duda, signo de poca valentía, por no decir de orientación extraña hacia un cierto tipo de alienígenas.



PASO 2
Determinación de las Características Secundarias

Determinar el Bono de fuerza: para ello suma FUE y TAM, y consulta la tabla de Malus / Bonus otorgados.
Determinar los Puntos de Vida base (PV): suma TAM y CON, y divide entre dos redondeando arriba.
Determinar los puntos de Poder Sobrenatural base (PS): equivalen al POD del Personaje.
Edad: 3d6+12.
Peso: (TAMx5)+6d6.
Altura: (TAMx10)+6d6.
Velocidad: la mitad de su AGI redondeando hacia arriba.
Carga Base: puede transportar en kg y sin penalización el mismo valor de sus PV actuales.

En la hoja de Personaje deben constar los valores Base de puntuaciones que puedan descender, como PV o PS, para conocer cuál era su valor máximo en el momento de poder recuperar las puntuaciones a su valor inicial. La Velocidad de un humano, equivale a la mitad de su valor de AGI, redondeando hacia arriba. La Carga Base es variable, y equivale al valor de Puntos de Vida actuales del Personaje. Es el peso que puede transportar sin penalizaciones. Puede llegar a cargar hasta el doble de sus PV en kilogramos, pero entonces su AGI queda dividida a la mitad, y consecuentemente también su Velocidad queda reducida mientras el Personaje vaya tan cargado. De la misma manera, puede triplicar el peso, dividiendo entre tres su AGI, y así hasta llegar a un punto en que simplemente, de tanto peso que transporte no podrá ni moverse.



Rasgos de Caracterización

01 - 05. Perdiste a toda tu familia en un ataque de la Plaga Negra. Siempre que sea posible, te ofrecerás voluntario cuando se trate de combatir contra ella.
06 - 10. Criado en una zona marginal. Si se despista puede llegar a escupir en el suelo, soltar tacos, hablar en voz alta, emitir ruidos molestos, y ese tipo de cosas (fallando una tirada de Reflexivo en un momento crucial, por ejemplo).
11 - 20. Gran cicatriz en un lugar del cuerpo no visible, a escoger por el jugador.
21 - 30. Tatuaje en una parte escondida del cuerpo, perteneciente a una corporación a escoger, una broma que le gastaron en su juventud.
31 - 35. Algo estirado. +10 en Altura.
36 - 40. Algo entrado en carnes. +10 a Peso.
41 - 50. Tu belleza causa estragos. Un +5 a Aspecto.
51 - 60. Posees un regalo de tus ancestros, a determinar por el DJ (portable, no superior a 5 kg de peso). No debes extraviarlo, o perderás 1d10 puntos de Estabilidad mental (ver Personalidad).
61 - 70. Coleccionista de un tipo concreto de cosas, a escoger por el Director de Juego, si bien puede escuchar las propuestas del jugador.
71 - 80. Se crió en el campo, como cazador. +1 en PER, +5% en Escopetas.
81 - 90. Posees una cierta formación académica. 20 puntos extra para una Capacidad del Grupo B de tu elección.
91 - 98. Tus padres te ofrecían un nivel de vida alto, que rechazaste. De todas formas, dispones de 20.000 Créditos en una cuenta disponible sólo en planetas de la Unión Interplanetaria (en la Compañía de Crédito Interplanetario).
99 - 00. Heredaste una fortuna de tus parientes, que quisiste reinvertir, de modo que ahora dispones de tu propia nave espacial, una Angelus-5.

PASO 3
Rasgos de Caracterización

Lanza 1d100 para determinar qué rasgo de caracterización marcará al PJ de por vida.

El orden y el caos

En varios juegos de rol, existe un continuo entre los dos extremos de una dimensión. Puede ser entre Honor y Deshonor, Conocimientos Arcanos y Cordura, entre Racionalidad e Irracionalidad, o, como es en el caso de *Dark Echelons*, entre Corrupción y Pureza.

La Pureza evita que seamos víctimas fáciles del Mal Oscuro. Pero el encuentro con éste, aunque sea para combatirlo, nos contamina y se adentra en nuestro ser. Envenena nuestra sangre, y corrompe nuestro aliento. La Corrupción nos da poderes maléficos temporales, pero también puede hacernos cometer actos indeseables, ya que podemos perder el control en un momento crucial.

Ambos se expresan en un %, y la suma de los dos nos da 100. Cuanto más aumenta uno, recíprocamente más desciende el otro. Al crear el Personaje, el valor más bajo debe ser como mínimo de 25%, y el más alto no puede superar el 75% (como deduciréis rápidamente). Durante las aventuras y peripecias que sufrirán los Personajes, estos valores podrán alterarse, llegando incluso a valores extremos.

Las tiradas de Pureza y Corrupción, causan cambios inmediatos en las proporciones de sus porcentajes en cuanto son puestas a prueba, a diferencia de las Capacidades (conocimientos) que sólo se alteran (para mejor) al final de la jornada de juego.

PASO 4
Determinación de los valores de Pureza y Corrupción

Lanza 1d100, y anota este valor en Pureza. Si supera el 75%, queda en 75%, y si baja por debajo del 25%, queda en 25%. En la casilla de Corrupción, anota el valor complementario, de forma que ambos sumen 100%.

Rasgos de Personalidad

Dark Echelons introduce en los Juegos de Rol un concepto revolucionario e innovador, el de *Personalidad Evolutiva*. Tomado directamente de la ciencia psicológica, se refiere al ser humano como un ser vivo, dinámico, y en constante cambio en todas sus capacidades y funciones. Realizar una recreación del ser humano en todo su contexto dificultaría en exceso la mecánica de un juego, y por ello se ha reducido en la medida de lo posible, si bien conservando sus elementos fundamentales. Basado en los análisis de personalidad del ser humano, toma algunos de sus componentes más aplicables y elementales en lo que, a fin de cuentas, debe ser sólo un juego para divertirse, y no un tratado de psicología moderna.

Se trata de rasgos de personalidad que ayudarán a los jugadores a interpretar a sus Personajes. Pero por otro lado, también verán cómo la personalidad de su Personaje evoluciona con el tiempo, en una dirección desconocida, y esto es algo evidentemente real. Se espera que el jugador interprete a su Personaje con esta magnífica guía de personalidad, sin embargo, en situaciones concretas y de especial importancia, o en casos graves en los que el jugador no se esté ajustando a la tendencia dominante (la que supere el 50%), el árbitro podrá obligarle a realizar una tirada de comprobación (en caso de empate al 50% se comprobará de todos modos). Toda tirada de comprobación supone además una inmediata variación de los valores, en un sentido o en otro. Por tanto, destacar su doble función; por una parte recordatorio al jugador del papel que le ha tocado interpretar, sin perjuicio que otros aspectos, como la entonación o el vocabulario, o el resto de factores de personalidad, siguen quedando en sus manos; y por otra parte, una personalidad que lejos de quedar fija e invariable hasta la muerte o jubilación del Personaje, va a variar constantemente, en direcciones insospechadas hasta por el jugador y por el propio Director de Juego, ya que será la vida misma, y la interacción con sus elementos, así como las decisiones que tome el jugador con respecto a su Personaje, lo que decidirá la evolución de éste. De esta forma pues, ya no sólo vemos variar los "conocimientos" del Personaje, sino también su personalidad, lo que supone una nueva evolución en el concepto de juego de rol.

▶ **Altruista / Egoista.** En los momentos en que deba decidirse la actuación del PJ a la hora de despojarse de más o menos bienes a favor de otro. También acciones de ayuda a otros, o de negación de auxilio. La percepción de la realidad siempre se ve filtrada y fragmentada por los propios prejuicios y por el historial personal.

▶ **Reflexivo / Impulsivo.** En un momento de indecisión el Personaje puede dejarse llevar por una decisión rápida, o pararse a pensar. En momentos de heroicidades, se dice que los más osados pueden hacer lo impensable, y los menos, algo más predecible, como esconderse bajo la mesa más cercana.

▶ **Casto / Promiscuo.** Tener una tendencia u otra de entre éstas dos, es algo independiente de los conocimientos en Seducción. Cuando el Personaje se encuentre en una situación en que un ser de su orientación preferida le esté haciendo cierto tipo de propuestas, deberá realizar una tirada al respecto y aceptar el resultado, y lo mismo para intentar resistir a una tirada de Seducción de otro Personaje.

▶ **Grupal / Marginal.** La relación con otras especies, e incluso razas dentro de cada especie, es algo necesariamente chocante. En algunas ocasiones, puede rechazarse el contacto y la comunicación de aquellos físicamente o ideológicamente muy diferentes al Personaje. También la tendencia a formar parte de grupos y trabajar dentro de ellos, o por el contrario ser un auténtico "lobo solitario".

▶ **Estable / Inestable.** La Estabilidad mental de un ser humano puede ser frágil, y llevado a un extremo, la mente puede hacer el "crack" definitivo. En numerosas ocasiones, los Personajes se enfrentarán a sucesos y situaciones que pueden trastocarles hasta grados terribles, y deberán superar tiradas de Estabilidad mental, en las que se pondrá a prueba su Estabilidad. Una alta puntuación en Estabilidad es muy recomendable.

Una vez tu Personaje haya quedado definido según este baremo, deberás como jugador intentar adaptarte a este perfil. Si no te gusta el perfil que te ha salido, puedes pedir al Director de Juego poder probar suerte nuevamente, o tal vez el DJ te permita hacer algunos cambios, si no resultan demasiado excesivos, pero siempre será el DJ quien decida y tenga la última palabra en cualquier decisión del juego, dado el esfuerzo que tiene que realizar por trabajar con tanta información de la forma más coherente posible. Ten en cuenta además, que existen en el ser humano muchísimas más facetas de las aquí expuestas. Somos perfectamente capaces de enumerarlas todas, de nuevo recurriendo a los actuales manuales de Psicología moderna, pero para un producto artístico como éste, eso sería una limitación excesiva de la creatividad del jugador.

PASO 5
Establecer los Rasgos de Personalidad

Debes lanzar los dados para establecer la Personalidad del Personaje. Lanza 1d100 para cada rasgo, ése es el número que debes anotar en el valor de la izquierda (como Reflexivo, Casto, etc.) y anota el número complementario en la casilla que queda a su derecha, del mismo modo que hacíamos con Pureza / Corrupción. Durante la creación, ningún valor puede tampoco superar el 75% o quedar por debajo del 25%.

Un poco de ciencia

Las ciencias del comportamiento (Psicología) llevan siglos estudiando la estructuración de la mente humana. Estos estudios ayudan a por ejemplo, representarla en unos cuantos aspectos esenciales, como son su capacidad de coordinación, pensamiento y motricidad (psicomotricidad), su proceso emocional de información, inevitablemente unido a toda información o conocimiento que procese (por una "simple" cuestión de estructura anatómica), y el conjunto de facetas de personalidad que pueden derivarse de la interacción de la complejidad mental con un ambiente determinado. No existe una única "inteligencia", sino que existen en todo caso un enorme número de "inteligencias", o mejor dicho, de procesos inteligentes subyacentes a la producción de conductas, observables o no. Por ello, crear una característica "inteligencia" no es más que la extensión de un viejo error de los primeros psicólogos (o mejor dicho, de la mala comprensión de aquello que intentaban estudiar aquellos primeros psicólogos, quienes nunca hablaron de "inteligencia" sino de capacidad académica, en lo que luego degeneró en el llamado "CI", cociente intelectual), que por desgracia ha perdurado entre los profanos. Los incontables procesos que globalmente pueden llamarse "inteligencias" se esconden entre absolutamente todas las características de un Personaje, desde sus conocimientos hasta sus reacciones emocionales.

Así pues, si no aparece una característica "Inteligencia", se debe a que es una característica que si bien sí puede hablarse de ella como concepto abstracto, en cambio no existe como un factor cuantificable único y monolítico, tal y como explica la Psicología moderna. Ni tan sólo en las personas reales, que no disponemos de una "inteligencia" como una variable única cuantificable, sino que trabajamos con una cantidad incalculable de procesos intermedios, más o menos buenos según el caso.

La Psicología es además una ciencia que aparece en la era industrial de la humanidad, lo mismo que el término, por lo que es un claro anacronismo encontrarla citada en según qué épocas, pasadas o futuras, confundiendo los profanos el estudio científico de la conducta con las impresiones culturales subjetivas que alguien pueda tener sobre un individuo o grupo de seres. En la ambientación del presente reglamento, las antiguas ciencias humanas como la Psicología de la era preespacial, evolucionaron a formas más complejas. En nuestros días, tras la Tercera Guerra Cósmica, la ciencia que englobaría aquellos antiguos estudios es la Conexiología. Lo mismo ha sucedido con otras disciplinas de estudio, como Geonomía, Arcaicología, y otras.

Fuera de este comentario puntual que estás terminando de leer, en *Dark Echelons*, no encontrarás complejas explicaciones científicas de la ambientación, sino una forma clara y simple de tratar las cosas. Cuando llegues a la sección sobre "locura" y otros trastornos mentales que pueden sufrir los Personajes, observarás que está tratada de forma amena y divertida. Ni siquiera en los listados de "fobias", por ejemplo, encontrarás algún listado extraído letra por letra de ningún manual de terapia mental, sino que aparecen temores o miedos con nombres refrescantes y adaptados a la ambientación de *Dark Echelons*. Se cita durante la creación del Personaje la diferencia entre motricidad gruesa y fina, resumidas en las características de Agilidad y Habilidad. Aparecen aspectos de Personalidad, pero tratados de una forma claramente teatral. Se niega la existencia a una característica "inteligencia", que sería un serio agravio científico en nuestros días. Y otros muchos aspectos, pero que sólo atañen al diseño, y que pasan desapercibidos en el momento de jugar, que es de lo que se trata aquí.

Tiradas de Personalidad

Cierto tipo de vivencias afectan a la Personalidad de los Personajes. Se indica en cada circunstancia qué características de Personalidad se ponen a prueba, y los resultados. También se indican algunas variaciones finales, tras resolver el escenario.

La puntuación de cada uno de estos factores corresponde a la primera característica. Por ejemplo, alguien con un valor Estabilidad / Inestabilidad de 20, muestra un valor de Estabilidad mental muy bajo, que viene a ser lo mismo que un valor de Inestabilidad muy alto. Siempre se tira por uno de ellos, ya que viene a ser equivalente a tirar también por el otro, y como norma, resulta más sencillo y menos confuso especificar que se compruebe siempre la columna de la izquierda, que contiene los valores de Reflexivo, Altruista, Casto, Grupal y Estable.

Si la tirada pone a prueba un extremo, lo refuerza o debilita según el resultado. Si se está poniendo a prueba lo generoso que es un Personaje, también se está comprobando lo avaricioso que es. En especial, se requerirá pasar la prueba si la acción supone un peligro para el PJ, o se trata de una situación importante a juicio del DJ. La característica puesta a prueba se fortalece si consigue superarse la tirada. De lo contrario, puede quedar igual, o incluso debilitarse si la cosa era seria.

En constantes ocasiones durante una aventura, se indica que los PJ deben realizar una tirada para una de sus Características de Personalidad. Pero también el mismo DJ debe decidir si en un momento concreto encuentra pertinente que el PJ realice una de estas tiradas, debido al desarrollo de la acción. Cuando debe realizarse una tirada de este tipo, se muestran los efectos en caso de superarla, y los efectos en caso de no superarla, separados por una barra, del estilo Castidad (+1d6/-1d6). Si supera la tirada de Castidad, ésta aumenta en 1d6, pero si no lo hace, desciende en 1d6. Te proporcionamos tablas ejemplo que indican las ganancias o pérdidas de cada elemento de Personalidad en momentos concretos, pero sólo son una orientación, ya que cuando aparezcan las variadas situaciones que puedan desencadenarlas, la decisión correcta será únicamente la que el DJ decida.

Una de las causas que pueda necesitar de una tirada de Personalidad, es que el jugador comunique que su PJ va a realizar una acción claramente contraria a su tendencia personal en un momento clave de la aventura. Por ejemplo, que un Personaje con una Castidad de sólo 20%, al pasar por delante de mujeres de un gran atractivo en el burdel de un astropuerto, que además han logrado una tirada de Seducción, afirme categóricamente que se niega a caer en sus encantos. El DJ le aclarará que eso será si supera una tirada de Castidad (+1d8/-1d8) con su mísero 20% de probabilidad de acierto.

Efectivamente, nadie es 100% nada en esta vida. Nadie es cien por cien casto, ni cien por cien reflexivo, ni cien por cien optimista. Por ello, a diferencia del binomio Pureza / Corrupción, los extremos en las Características de Personalidad se mueven entre un máximo de 95% y un mínimo de 05%, y no pueden ascender ni descender de estos respectivos valores. Un factor de Personalidad que ha llegado a ser tan extremo, difícilmente cambiará, pero no es absolutamente imposible en un aventurero que se ve sometido a constantes alteraciones y sucesos desconcertantes.

Es también posible que en una situación concreta, deba tirarse por más de una característica, o que una afecte a otra. Es el caso, por ejemplo, de un individuo muy Promiscuo, pero también muy Marginal, intentando seducir a una mujer de una especie distinta de la suya. Probablemente, el DJ decidirá que el PJ compruebe ambas, y sólo si ambas se pasan con éxito, el PJ caerá en manos de la lujuria. O tal vez un fallo en Castidad sea redirigible por una tirada en Reflexivo.

Las tiradas de Personalidad, causan cambios inmediatos en las proporciones de sus porcentajes en cuanto son puestas a prueba, a diferencia de las Capacidades (conocimientos) que sólo se alteran (para mejor) al final de la jornada de juego.



Comprobaciones de Reflexivo / Impulsivo
Se pone a prueba si el Personaje, ante una evidente necesidad de acción decide permanecer inactivo cuando posee un alto valor en Impulsivo. O si un PJ Reflexivo, decide tomar una acción extremadamente atrevida. Si llega a ser necesario, el DJ puede "empujar" al Personaje a realizar una acción concreta, si su jugador no ha sabido qué hacer, y como mínimo el Personaje falla la tirada de Reflexivo, lo que permite al DJ describir una acción impulsiva que realiza el Personaje.

Comprobación de Reflexivo	
Situación	**Supera / no supera la tirada**
Una situación urgente, como un inicio de incendio, y el PJ no piensa hacer nada.	+1d6/-1d6 en Reflexivo (y el correspondiente cambio en Impulsivo).
El carrito de un niño rueda hacia la carretera, y el PJ no piensa hacer nada.	+1d8/-1d8 en Reflexivo (y el correspondiente cambio en Impulsivo).
Situación crítica, la nave está a punto de estallar, y al PJ no se le ocurre qué hacer.	+1d10/-1d10 en Reflexivo (y el correspondiente cambio en Impulsivo).

Comprobaciones de Altruista / Egoísta
Pueden realizarse comprobaciones si el PJ, siendo de tendencia Generosa, no suelta prenda. O si siendo de tendencia Egoísta, es capaz de regalar objetos que para él son de valor. Cuanto más grave es la transgresión, más elevado es el dado que indica los puntos que cambian en los valores de Altruista / Egoísta. No es lo mismo negar una limosna a un rico, que a un pobre.

Comprobación de Altruista	
Situación	**Supera / no supera la tirada**
Un hombre vestido de frac le pide prestados 1.000 Créditos al PJ.	+1d6/-1d6 en Altruista (y el correspondiente cambio en Egoísta).
Un hombre a quien dice que le han robado la cartera te pide 50 Créditos para un taxi.	+1d8/-1d8 en Altruista (y el correspondiente cambio en Egoísta).
Una niña que ha perdido a sus padres le pide 5 Créditos para llamarles por teléfono.	+2d6/-2d6 en Altruista (y el correspondiente cambio en Egoísta).



Comprobaciones de Casto / Promiscuo
Puede ponerse a prueba si un PJ promiscuo se las da de casto, o viceversa. Puede atribuirse un Bonus o Malus, según lo adefesio o espectacular del otro Personaje.

Comprobación de Casto	
Situación	**Supera / no supera la tirada**
Una leve invitación a tomar algo en un bar.	+1d4/-1d4 en Casto (y el correspondiente cambio en Promiscuo).
Un acoso descarado en una habitación a solas.	+2d6/-2d6 en Casto (y el correspondiente cambio en Promiscuo).

Comprobaciones de Grupal /Marginal
Pueden estar sujetos a este tipo de comprobaciones los PJ de tendencias grupales negándose a comunicarse o colaborar con otro PNJ por razones de etnia, raza o especie, o viceversa. También, dicha comprobación se realizará cuando en un momento importante, un Personaje muy grupal afirme querer actuar por su cuenta y de forma totalmente individualista, en algo que incluso puede suponer crear problemas al grupo, o un Personaje marginal quiera hacer todo lo contrario. Los cambios serán más importantes cuanto más cercano al PJ sea el sujeto a marginar, o cuanto más cercano sea el grupo al que se quiere dejar a su suerte. En cambio, no preocuparse por lo que le suceda a un grupo muy lejano a él, o rechazar a un individuo que ni siquiera es de su especie, provoca menos cambios (las tiradas de dados dan resultados menores) por la lejanía afectiva con el afectado.

Comprobación de Grupal	
Situación	**Supera / no supera la tirada**
Se niega a interactuar con un ser de otra raza o cultura, pero de su misma especie.	+2d6/-2d6 en Grupal, si consigue la tirada deberá colaborar.
Se niega a interactuar con un ser de una especie alienígena.	+1d6/-1d6 en Grupal, si consigue la tirada deberá colaborar.

Comprobaciones de Estable / Inestable
Se realizan al presenciar algo horrible o cuando se pretende intervenir en algo que puede acarrear visiones desagradables. Además, en todas aquellas criaturas en que aparezca en su característica de ASP (Aspecto) la calificación de "Desagradable" o peor, será necesario superar una tirada de estabilidad al verlas. El binomio Estabilidad / Inestabilidad es un caso especial, ya que sus tiradas de dados están bastante dirigidas por la tabla presentada en la sección sobre locura y afecciones mentales, pero el DJ es libre de modificar algún valor concreto si lo cree necesario, por ejemplo, no es lo mismo ver

a un necrozombie cualquiera, que al necrozombie de lo que queda de alguien muy querido. En todos los casos ejemplo de la tabla, se indica la pérdida en estabilidad mental (valor de Estable), y en la mayoría de casos la diferencia es que se pierde más o menos, de forma que la tendencia en este atributo de personalidad es a descender. Afortunadamente, acabar con éxito las aventuras, y asistir a algún que otro terapeuta, ayuda a los Personajes a aumentar esta característica tan peculiar.

Comprobación de Estable	
Situación	**Supera / no supera la tirada**
Ve un muerto horriblemente mutilado (Desagradable).	Nada / 1d6
Presencia la tortura y muerte de un amigo (Espeluznante).	2d6/3d6
Se enfrenta a un Señor de la guerra Gurthgul (Espeluznante).	2d6/3d6
Viaja al otro lado del Nexo y conoce el Gran Mal.	5d10 / 10d10+50 (cada 5 minutos)

Usos de las Características

De vez en cuando, el DJ se encuentra con que no existe una Capacidad que permita poner a prueba a los PJ en una circunstancia determinada, y se ve obligado a usar una de sus Características Principales. En estos casos, según la dificultad, puede usarse una tirada en porcentaje sobre su característica. Según la dificultad, puede lanzarse 1d100 contra la característica multiplicada cinco veces, del tipo FUEx5, o si se quieren poner las cosas muy difíciles, sobre la característica directamente, lo que es lo mismo que FUEx1. También pueden plantearse niveles intermedios, del tipo CONx3, AGIx4, etc.

Cuando un PJ quiere realizar una acción de fuerza contra un objeto, debe tenerse en cuenta que cada objeto posee un cierto grado de Resistencia, que describe lo que puede costar romperlo. Por ejemplo, un Personaje intentando romper una puerta. Supongamos que el Personaje tiene una Fuerza (FUE) de 12, y la puerta una Resistencia de 10. Su posibilidad es de 12 menos 10, multiplicado por 5. Esto da un 10%. Se le suma finalmente un +50%, y obtenemos que sus posibilidades son del 60%.

En estos casos además, debe aplicarse a la FUE del Personaje su Bonus de fuerza. Supongamos que en el caso anterior, posee un Bonus de fuerza de +1d4. Lanza el dado, y a su FUE añade el resultado de 3, de manera que para esa acción cuenta con una Fuerza de 15, menos 10 de la puerta, 5. El porcentaje resultante es del 25%, que sumado al 50% base, le da un 75% en ese intento concreto.



LAS PROFESIONES

A continuación, te ofrecemos diferentes personajes característicos de la era de *Dark Echelons*. La vida en este universo en retroceso no es fácil, y los trabajos suelen ser duros y de bajo nivel. Conseguir convertirse en autónomo, requiere en primer lugar formar parte de un grupo eficaz, en segundo lugar ganarse una reputación, y en tercer lugar, demostrar resultados. Si se quiere además realizar un trabajo de algún nivel, esto te obliga a viajar y desplazarte, ya que tal vez te contraten en una población para solucionar un problema concreto, pero una vez solucionado, su gobierno local no va a gastarse más dinero en ti, aunque puede que te recomiende a otros conocidos para que contraten tus servicios. Crearse una buena cartera de clientes es algo imprescindible hoy en día. Ni mejor ni peor que antes, sólo diferente, simplemente hay que saber llevar las cosas en cada lugar y momento. Sobrevivir en estos días de confusión, implica moverse un poco entre el margen de lo legal y lo criminal, pero esto no es raro si consideramos además el infinito mosaico de sistemas legales y gobiernos en que han evolucionado los supervivientes a la gran catástrofe que fue la Tercera Guerra.

Analista

De formación base científica, los analistas, si bien son capaces de analizar todo tipo de datos, acaban trabajando como expertos en seguridad. Suele tratarse de individuos que, vista la imposibilidad de desarrollar casi cualquier ciencia en profundidad hoy en día, se ven obligados a aplicar sus conocimientos en otros sectores de firme rentabilidad, como es la seguridad. Desde la ayuda en el diseño de los sistemas defensivos de un edificio, para evitar su vulnerabilidad, hasta el análisis de los sucesos y la predicción de posibles incidencias e incluso catástrofes que puedan afectar a un entorno concreto; este tipo de análisis complejos siempre encuentra cabida en uno u otro lugar.

▶ Mínimos de características
PER y COM a un mínimo de 10.

▶ Habilidades de ocupación
Grupo A: Pistolas automáticas, Camuflaje, Mecanismos, Operador de computador, Sustraer.
Grupo B: Primeros Auxilios, Seguir rastros, Sistemas de seguridad.
Grupo C: Conexiología, Leyes (facción propia), Matemáticas, Otro idioma.



Cazanoticias

Los mundos quieren saber qué es lo que está sucediendo. Ya no existen las comunicaciones entre sistemas estelares con que se contaba en el pasado, y que permitía retransmitir noticias audiovisuales entre todos los sistemas, ya que los repetidores interestelares fueron objetivo estratégico en la última guerra. Así que los reporteros deben recolectar y vender sus noticias personalmente, y lo que ocurre en el sistema estelar vecino ahora vuelve a ser de interés, ya que puede ser lo que un día le suceda al propio. Los cazanoticias actúan por libre, investigan y venden sus noticias, y viven de esto. Pueden venderlas en las Agencias de Noticias de cada planeta o nación, para que a su vez las revendan a los medios de comunicación locales. Por una noticia mediocre pueden darte 300 Créditos, pero por un gran notición, 30.000 o incluso más.

▶ Mínimos de características
Ningún requisito.

▶ Habilidades de ocupación
Grupo A: Camuflaje, Discreción, Disfraz, Escalar, Operador de computador, Tecnograbación.
Grupo B: Cultura (facción propia), Cartografía, Elocuencia, Sistemas de seguridad.
Grupo C: Leyes (facción propia), Otro idioma.



Científico

Hoy en día, nadie duda que recuperar el conocimiento y la tecnología perdidos, es de vital importancia para la supervivencia de la humanidad. Por tanto, se paga bien a aquellos que sean capaces de entender los artilugios y tecnologías del pasado, que puedan reutilizarlos, o que puedan inventar nuevas tecnologías. Sin embargo, aún son pocas las instituciones creadas para ello, de modo que muchos se ven obligados a seguir una vida itinerante.

▶ Mínimos de características
PER, COM y HAB a un mínimo de 10.

▶ Habilidades de ocupación
Grupo A: Bibliología, Operador de computador.
Grupo B: Enseñar, Primeros auxilios, y una tercera a escoger.
Grupo C: Tres a escoger según especialización escogida (excepto Armas pesadas, Artillería espacial, Plaga Negra, o Conocimiento Sobrenatural).



Comerciante

La incomunicación es algo que toda persona con sentido comercial debe saber aprovechar. En estos duros tiempos, en que se han perdido las antiguas formas de comunicación y transporte, saber comprar el producto adecuado y hacerlo llegar al sitio adecuado, puede ver multiplicar tus ganancias de forma harto interesante. Por desgracia, muchos salteadores y oportunistas gandules conocen también esta realidad de nuestros días, y parte de las ganancias deben gastarse contratando protección. Las ventajas fiscales de hoy en día son inmejorables, pero tampoco vas a encontrar un policía al que pedir ayuda si te sucede algo.

▶ Mínimos de características
Ningún requisito.

▶ Habilidades de ocupación
Grupo A: Camuflaje, Mañoso, Mecanismos, Soborno.
Grupo B: Escopetas, Elocuencia, Historia.
Grupo C: Tripular carguero espacial, Leyes (facción propia), Otro idioma.



Detective

Buscar personas o cosas perdidas es una vieja tarea que siempre da trabajo, y siempre hay gente con dinero dispuesta a desembolsar unos cuantos Créditos con tal que se le resuelva uno de estos molestos casos. En muchas ocasiones, sólo se trata de averiguar qué está haciendo exactamente una u otra persona durante su tiempo libre, o incluso durante sus horas de trabajo. Desde las aburridísimas investigaciones de las actividades amorosas de alguien, hasta el ciertamente arriesgado seguimiento de alguna banda de espionaje industrial, las emociones y el dinero fácil están garantizados.

▶ Mínimos de características
PER a un mínimo de 10.

▶ Habilidades de ocupación
Grupo A: Revólveres, Discreción, Operador de computador, Pelea con brazos, Seducción.
Grupo B: Escopetas, Cultura (facción propia), Elocuencia, Primeros auxilios.
Grupo C: Leyes (facción propia).



Diletante

Exactamente nunca supiste qué hacer en la vida. Pensaste lo que se suele pensar, que seguro que con el tiempo y sentando la cabeza, las cosas iban a venir por sí solas, eso es lo que se suele decir. El caso es que ya han pasado unos cuantos añitos, y todavía no sabes qué hacer en la vida. Has hecho un poquito de todo pero, en el fondo, no conoces nada en profundidad. Tal vez escapar a recorrer mundo, te obligue de una vez por todas a especializarte en algo. Sin duda, lo mejor será dejarse llevar por el propio destino.

▶ Mínimos de características
Ningún requisito.

▶ Habilidades de ocupación
Grupo A: cuatro a escoger.
Grupo B: dos a escoger.
Grupo C: una a escoger (excepto Plaga Negra y Conocimiento Sobrenatural).



Emisario

La Orden del Apocalipsis es la forma de agrupación definitiva que salvará a la humanidad de su antigua prepotencia. Los humanos están destinados a ser los salvadores y los regidores de la galaxia, y en el futuro, del propio universo. Son las palabras de Horatius Melginor, el Profeta que guía nuestros pasos. Siempre que visites un nuevo y alejado lugar, deberás realizar ante sus gentes un discurso que les muestre con elocuencia tu profundo saber. Serás bien tratado por las autoridades, y por los otros miembros de la Orden, pero sin exceso. Por otra parte, serás el blanco de cualquier simpatizante de la Plaga Negra con que se encuentre tu grupo.

De vez en cuando, entre aventura y aventura, y por lo menos una vez al año, deberá internarse en un templo. Pasado un mes, durante el llamado Recogimiento, ganará 1d6 de Pureza, 1d6 de Castidad, 1d6 de Estabilidad, 1d6 de Conocimiento sobrenatural, y 1d6 de Cultura: Orden del Apocalipsis. No podrá salir del templo durante el mes de Recogimiento. También se espera que intente reclutar voluntarios, tras convencerles que se alisten en el templo más cercano.

▶ Mínimos de características
Pureza a un mínimo de 65, Grupal a un máximo de 70, POD mínimo 15, PER mínima 12.

▶ Habilidades de ocupación
Grupo A: Revólveres, Ballestas, Bibliología, Marcialidad.
Grupo B: Arcaicología, Escopetas, Cultura de la Orden, Elocuencia.
Grupo C: Astronomía, Geonomía, Matemática, Conocimiento sobrenatural, Latinus como Otro idioma.



Gestor

La contabilidad es algo más importante de lo que parece. A todos les gusta ver al bombero o al policía en sus azarosas y brillantes actuaciones. Pero, ¿qué sería de ninguno de ellos, sin el gestor que les tramita las cosas para que puedan recibir su sueldo a fin de mes con el que pagarse el sustento? En todas partes necesitan contratar, aunque sea para pequeños o grandes trabajos eventuales, los servicios administrativos de un buen consultor que les ponga las cosas en su sitio.

▶ Mínimos de características
Ningún requisito.

▶ Habilidades de ocupación
Grupo A: Bibliología, Operador de computador, Tripular vehículo, Soborno.
Grupo B: Cultura (facción propia), Elocuencia, Historia.
Grupo C: Conexiología, Leyes (facción propia).



Médico

Ha sido harto difícil en nuestros días recuperar la ciencia y el estudio de la medicina, pero nadie puede negar que se trataba de una necesidad imperiosa. Por ello, ésta ha sido una de las antiguas profesiones que con más rapidez se ha recuperado, si bien en ningún caso con el grado de eficacia de antaño. Se han podido formar algunos centros de formación, donde concentrar expertos y material, pero en lugares muy alejados de la galaxia. Tanto es así, que sólo los más ricos pueden enviar a sus hijos a estudiar esta apreciada profesión. En otros casos, los alumnos más aventajados de un país o planeta, son enviados, a cuenta de su propio gobierno, a cursar dichos estudios, previo contrato conforme se comprometen a regresar a su planeta de origen. Romper este contrato, es causa de búsqueda, captura y cárcel, pues se está jugando con elementos muy serios.

▶ Mínimos de características
HAB a un mínimo de 10.

▶ Habilidades de ocupación
Grupo A: Operador de computador, Tripular vehículo.
Grupo B: Elocuencia, Enseñar, Medicina humana, Primeros auxilios, Sistemas inorgánicos.
Grupo C: Sistemas orgánicos.



Mercenario

Son sin duda los menos queridos y más desprestigiados, pero también, sin lugar a dudas, los más necesitados. Todos, absolutamente todos, necesitan hoy en día protección; desde las comunidades de civiles demasiado alejadas de algún núcleo oficial, donde los exiguos cuerpos de policía de hoy en día raramente se acercarán, hasta los nuevos magnates que han acumulado riquezas gracias a la desgracia que se ha cernido sobre nuestra civilización; y por supuesto, los comerciantes, en sus rutas de aquí para allá. Todos necesitan contratar los servicios de alguien armado dispuesto a defender sus posesiones, y su propia vida. Un trabajo fácil, pero arriesgado. Algo para ir tirando mientras no sale nada mejor.

▶ Mínimos de características
FUE, AGI y HAB a un mínimo de 10.

▶ Habilidades de ocupación
Grupo A: Pistolas automáticas, Cuchillos, Marcialidad, Pelea con brazos, Tripular vehículo, Tripular vehículo pesado.
Grupo B: Fusiles de asalto, Artes marciales, Coordinar tripulación, Mando.
Grupo C: Lanzamisiles, Gravedad Cero.



Prospector

Se espera de un prospector que se dedique a viajar por todo el universo, con su equipo de prospección, con el objetivo de descubrir nuevos filones de metales o joyas preciosas, o a ser posibles yacimientos de recursos materiales, que suelen interesar más en los días que corren. Una vez detectado el yacimiento, puede registrarse en la administración más cercana (si el actual gobierno de aquella región no es de tipo totalitario, claro) y acto seguido vender la información a alguna gran empresa. Las superentidades siguen interesadas en este aspecto, lo mismo que la UI, pero en general suele venderse al mejor postor, o al más cercano al yacimiento. Ese tipo de descubrimientos "queman", y cuanto antes te los saques de encima mejor.

▶ Mínimos de características
Ningún requisito.

▶ Habilidades de ocupación
Grupo A: Operador de computador.
Grupo B: Cartografía, Orientación.
Grupo C: Geonomía, Matemática, Navegación estelar, Tripular nave estelar.



Traficante

Comerciar con verduras y hortalizas es algo muy bonito, pero si has de esperar a hacer algo en la vida con el beneficio que te dan ese tipo de cosas, vas listo. En realidad, todo buen traficante ha sido comerciante antes, pero no es imprescindible. Basta con tener los contactos y los medios para llevar el producto X desde el punto A hasta el punto B, y basta. El resto, es simplemente ponerse a contar la pasta.

▶ Mínimos de características
Ningún requisito.

▶ Habilidades de ocupación
Grupo A: Pistolas automáticas, Cuchillos, Juego, Pelea con brazos, Soborno, Sustraer.
Grupo B: Cartografía, Elocuencia, Orientación.
Grupo C: Leyes (facción propia).



PASO 6
Escoger la profesión

Escoge una profesión, siempre y cuando cumplas con los "mínimos de características", y fíjate en las Competencias a que te dan derecho.

LAS COMPETENCIAS

Llamamos así a una serie de aprendizajes concretos y específicos que los PJ pueden poseer, adquirir y mejorar con el paso de las aventuras. También es posible que incluso olviden algo, ese tipo de cosas pasa con el tiempo.

Cada habilidad o Competencia se expresa en un porcentaje, que indica la probabilidad de éxito para superar una prueba o acontecimiento muy concreto. En añadidura, no todos los conocimientos son igual de fáciles de adquirir. Por ejemplo, conducir un vehículo es algo que se aprende con relativa facilidad, pero en las reacciones químicas de los sistemas inorgánicos por ejemplo, no es un conocimiento en el que se pueda profundizar a la misma velocidad. Por ello, las Competencias están divididas en tres categorías, según se trate de aprendizajes fáciles (Clase A), medios (Clase B) o incluso difíciles (Clase C). En el momento de aumentar el valor de las Competencias, este aumento será proporcional a su dificultad.

Aprendizaje	
Clase	**Aumento**
Clase A	3d3
Clase B	2d3
Clase C	1d3

La mayoría de Competencias empiezan al 0%.
Otras tienen un nivel base, unos conocimientos mínimos compartidos por la población en general. Durante la creación del personaje, el jugador dispone de unos puntos, que suelen ser alrededor de 150 según el caso, para distribuir entre las Competencias, en función de la profesión de su personaje.

Muchas de las Competencias aluden a tiradas de dados. Sin embargo, en ocasiones, si el jugador conoce el resultado de estas tiradas de dados, se crea una situación de juego poco agradable, que lleve a que el jugador se sienta defraudado. Por ejemplo, si un Personaje entra en una sala y se le pide que haga una tirada de Descubrir, y la falla, su jugador llega a la evidente conclusión que allí queda algo por descubrir, pero no se le permite realizar más tiradas. Esto crea una sensación de fastidio a causa de las reglas, en lugar de una sensación de misterio a causa de la incógnita. Para lograr este segundo efecto, y evitar el primero, debe usarse la **regla de Incógnita:** el Director de Juego puede pedir que determinadas tiradas sean realizadas por los jugadores en una pequeña caja de cartón (como una caja de zapatos), de forma que el único conocedor del resultado sea el propio Director de Juego, y sin explicar para qué están lanzando los dados. Debe usarse este sistema especialmente con las Capacidades de Descubrir, Bibliología, Operador de Computadores y con cualquier otra que el Director de Juego pueda considerar oportuno. El DJ también puede solicitar de vez en cuando una tirada "fantasma" cuyo único objetivo sea despistar a los jugadores.

Otra norma es el **Malus**: en determinadas circunstancias de especial dificultad, el árbitro puede aplicar un Malus a una tirada concreta. Puede ser o no necesario que el árbitro comunique que existe un Malus, por ejemplo puede no necesitar comunicarlo (y así guardar el misterio) en casos de tiradas que necesiten usar la norma de *Incógnita*. También existe la posibilidad de aplicar **Bonus**, en el caso que algo esté facilitando la resolución de una tarea concreta.

Ejemplo
Es posible que un Personaje posea un Descubrir de 80%, pero como lo que debe encontrar es muy dificultoso, el Director de Juego le aplica un **Malus** de –10%. Cuando el jugador realiza la tirada (en este caso en Incógnita) a vistas sólo del árbitro, resulta que sin saberlo logra un resultado de 74. Pero al aplicar el Malus de –10%, la tirada quedaba en 64. El DJ simplemente continúa con la acción, sin entrar en detalles.

En la hoja de Personaje, encontramos pequeños recuadros al lado de cada habilidad. Su objetivo es que marques el recuadro cada vez que consigas usar con éxito dicha Competencia (por cierto, usa un lápiz para esto). Al final de la jornada de juego (al final del día de juego, y no al final de toda la partida), todos los jugadores tienen derecho a intentar convertir esas marcas en mejoras de las respectivas habilidades. Es parte del *personaje evolutivo* en constante cambio.

Mejorar día a día

Por cada marca, el jugador tiene derecho a una tirada. Supongamos que durante la jornada de juego un jugador ha superado con éxito la Competencia Camuflaje, en la que tiene un 38%, y en otra

ocasión la Competencia Mando, donde tiene un 69%. Por cada "marca", tiene derecho a un intento, y debe lograr un resultado *mayor* que el que ya posee con 1d100. El jugador tira por Camuflaje, y en la tirada saca un 76. Lo ha conseguido. Como se trata de una Competencia de clase A, puede intentar aumentar 3d3, los lanza y obtiene un total de 8, que sumado a su Camuflaje de 38%, queda ahora en un Camuflaje de 46%. Tras borrar la marca en lápiz de Camuflaje, pasamos a Mando. Lanza la tirada de 1d100, y obtiene un 89. Perfecto, ya que podrá aumentar su característica. Al ser de tipo B, sólo dispone de 2d3 para aumentarla, lo lanza y saca en total un 5. No está mal, ahora su Mando es de 74%.

Las puntuaciones de capacidades sólo se alteran (para mejor) al final de la jornada de juego, al contrario que los porcentajes de Pureza / Corrupción y de Personalidad, que surten efectos inmediatos. Es perfectamente posible superar el 100% en las capacidades, si bien se trata de una barrera de conocimiento difícil de "saltar", pero que tras desbloquearse, da paso a un nuevo nivel de conocimientos. Una vez se alcanza un valor de 100 o más, en sucesivas tiradas de aprendizaje, se consideran sólo las decenas.
Por ejemplo, un PJ con Escopetas 110%, puede aumentar su Capacidad si durante las tiradas de aprendizaje logra superar un 10% con la tirada de dados. Si lo logra, aumentará en 3d3 su Capacidad (ya que pertenece al grupo A).

Los PJ de mayor veteranía, que han aumentado varias de sus Capacidades a niveles superiores al 100%, pueden acceder a las llamadas Habilidades Especiales. Si en una tirada se obtiene un fallo crítico, la competencia inmediatamente desciende 1d2 puntos, independientemente de los efectos en la acción de juego. Nunca baja de 0%.

Habilidades Especiales

Un PJ curtido puede ver aumentar sus habilidades hasta niveles insospechados. Se consigue tras un profundo conocimiento y una larga experiencia, y no se trata de un camino fácil. Los PJ tardarán bastante en acceder a estas posibilidades, ya que están destinadas a los más curtidos y veteranos supervivientes de muchas aventuras.

Si un PJ consigue que una de sus **Capacidades de Pelea**, y dos de sus **Capacidades de combate con armas de cuerpo a cuerpo** superen el 100%, puede ganar una Habilidad Especial de tipo "combate cuerpo a cuerpo" (CCC). Puede sustituirse una de las dos Capacidades de armas de cuerpo a cuerpo requeridas por la Capacidad Artes marciales. Cuando se logre aumentar el valor de centenas de estas Capacidades, puedes escoger aplicar una de las siguientes habilidades:

▶ Piel superdura
El desarrollo muscular o la constitución de este Personaje queda fuera de lo normal, y le sirve como Armadura Natural. El Personaje gana una Armadura Natural de 2. Si no poseía Armadura Natural (como un humano), ahora sí. Si ya poseía un valor, éste se le suma.

▶ Experto en jungla
El Personaje gana un punto de Armadura Natural, y la capacidad de Experto en Jungla, gracias a la cual su movimiento en espacios de densa vegetación nunca sufre penalización.

▶ Experto escalador
El Personaje gana un punto de Armadura Natural, y la capacidad de Experto en Escalada, gracias a la cual su capacidad para Ascender o Descender es del doble de lo normal.

Si un PJ consigue que tres de sus **Capacidades relacionadas con las armas de tiro a distancia**, superen el 100%, puede ganar una Habilidad Especial de tipo "combate con armas de proyectil" (CAP). De las tres Capacidades, una debe pertenecer a armas de tiro arcaico, las otras dos a armas de tiro modernas, siendo una de ellas relativa a armas pesadas. Cuando se logre aumentar el valor de centenas de estas Capacidades, puedes escoger aplicar una de las siguientes habilidades:

▶ Vista de águila
El Personaje gana un Bonus especial que podrá aplicar cuando use armas que disparen proyectiles, tanto arcaicas como modernas, y que consiste en poder aumentar el Alcance Base en 10 m. El Bonus es intrínseco al Personaje, no al arma.

▶ Experto Cargador
Tarda la mitad de tiempo en recargar un arma, o recarga el doble de munición en el mismo tiempo, según el PJ prefiera durante la situación de combate.

Si un PJ consigue que tres de sus Capacidades relacionadas de entre las siguientes, supere el 100%, puede ganar una Habilidad Especial de tipo "mente" (MNT): **Pureza (o Corrupción), Acrobacia, Conexiología, Mando, Coordinar tripulación**. Cuando se logre aumentar el valor de centenas de las Capacidades relacionadas con la Mente, puedes escoger aplicar una de las siguientes habilidades:

▶ Mente despierta
El Personaje posee una mente tan rápida que es capaz de realizar más cosas que el resto de congéneres, a los que considera que se mueven a cámara lenta. El Personaje gana un Bonus de +3 en AGI (y por tanto en Velocidad).

▶ Experto en Mando
El Personaje es un Líder excepcional. Proporciona un modificador de +20% a sus propias tiradas de Mando o Coordinar tripulación, y un +2 para AGI sólo para determinar la Iniciativa del principio de una secuencia de combate.. Este valor no se suma a la AGI, sino que es un Bonus aparte sólo aplicable en estos casos descritos.

▶ Experto en Infiltración
El Personaje es especialmente diestro y sigiloso. Si falla una tirada de Sigilo o Camuflaje, tiene derecho a una segunda tirada (que será su última oportunidad de hacerlo bien).

Si un PJ consigue que tres de sus Capacidades del grupo C, relacionadas con conocimientos científicos, supere el 100%, puede ganar una Habilidad Especial de tipo "Científico" (CFC). Deben ser tres de entre las siguientes: **Astronomía, Conexiología, Geonomía, Matemáticas, Medicina Elvar, Medicina Bork, Motores (del grupo C), Navegación (estelar o marítima), Sistemas orgánicos, o Tripular algún tipo de nave**. Cuando se logre aumentar el valor de centenas de las Capacidades relacionadas con la Mente, puedes escoger aplicar una de las siguientes habilidades:

▶ Método científico
Su capacidad lógica y deductiva le proporciona una sistemática que le permite poseer un +5% en cualquier Capacidad, siempre y cuando la posea en un grado superior al 0%.

Habilidades, clasificación por complejidad, y porcentaje básico inicial

Grupo A	Grupo B	Grupo C
-Acrobacia (2xAGI)	-Armas (a escoger) (varía)	-Armas (a escoger) (00)
-Armas (a escoger) (varía)	-Arcaicología (00)	-Artillería espacial (00)
-Bibliología (PER)	-Artes marciales (escuela) (00)	-Astronomía (00)
-Cabalgar (AGI)	-Artillería de campaña (00)	-Conexiología (00)
-Camuflaje (2xPER)	-Artillería naval (00)	-Conocimiento sobrenatural (00)
-Cultura propia (2xCOM)	-Cartografía (00)	-Gravedad Cero (00)
-Descubrir (2xPER)	-Comercio (00)	-Geonomía (00)
-Discreción (2xAGI)	-Electriónica (00)	-Otro idioma (a escoger) (00)
-Disfraz (HAB+PER)	-Elocuencia (COM)	-Escritura otro id. (a escoger) (00)
-Escalar (3xAGI)	-Enseñar (COM)	-Leyes (a escoger) (00)
-Idioma Anglíbero (5xCOM)	-Explosivos (00)	-Matemática (00)
-Juego (2xPER)	-Historia (PER)	-Medicina Elvar (00)
-Escritura Anglíbera (4xCOM)	-Mando (COM)	-Medicina Bork (00)
-Lanzar (2xFUE)	-Medicina Humana (00)	-Motores (a escoger) (00)
-Mañoso (2xHAB)	-Motores arcaicos (00)	-Navegación estelar (00)
-Marcialidad (2xAGI)	-Navegación marítima (00)	-Navegación marítima (00)
-Mecanismos (2xHAB)	-Coordinar tripulación (COM)	-Plaga Negra (00)
-Nadar (2xAGI)	-Orientación (PER)	-Sistemas orgánicos (00)
-Operador de Computador (COM)	-Otra cultura (00)	-Tripular (a escoger) (varía)
-Pelea (a escoger) (varía)	-Programación (00)	-Tripular (a escoger) (varía)
-Primeros Auxilios (3xHAB)	-Seguir rastros (PER)	-Tripular (a escoger) (varía)
-Seducción (ASP+COM)	-Sistemas de seguridad (00)	
-Soborno (2xCOM)	-Sistemas inorgánicos (00)	
-Sustraer (HAB)	-Tripular (a escoger) (varía)	
-Tecnograbación (PER)	-Tripular (a escoger) (varía)	
-Tripular (a escoger) (varía)	-Tripular (a escoger) (varía)	
-Tripular (a escoger) (varía)		
-Tripular (a escoger) (varía)		

Listado de Competencias

A lo largo de la partida, cuando un jugador logre superar una tirada que involucre a una de sus Competencias, marcará la casilla que se encuentra a su lado para indicar que al final de la jornada de juego (insistimos, no de toda la aventura, sino al final de cada jornada), tendrá derecho a intentar aumentar esa característica. Recuerda que debes usar la tabla de Aprendizaje para ello.

Unas de las características más desarrolladas son las que se refieren a armas, dado que se subdividen en varios subapartados. Cada Personaje puede tener un profundo conocimiento en tipos de armas concretas, y desconocer casi por completo el funcionamiento y entretenimiento (reparación y engrase) de otro tipo de armas.

Acrobacia (A): en general, define acciones entrenadas de salto y movilidad rápidas. Permite al usuario saltar a través de oberturas, o saltar hasta el doble de su altura vertical u horizontalmente. Si el Personaje sufre una caída, superando esta tirada puede restar 1d6 de puntos de daño del daño que reciba. También permite esquivar objetos que le sean lanzados, incluso armas como puñales (pero no proyectiles de armas). Su valor base equivale a 2xAGI.

Armas de tiro modernas

Algunas armas son difíciles de encontrar hoy en día, e imposibles de fabricar como armas láser y fáser, si bien recargarlas es relativamente fácil en cualquier punto mínimamente civilizado. El resto de modelos son mucho más accesibles.

- **Escopetas (A):** uso de escopetas, tanto de doble cañón como correderas. También escopetas policiales y militares. Su valor base es de 2xHAB.
- **Pistolas automáticas (A):** manejo de las armas cortas (automáticas) de fuego que han sido recreadas a imagen de las que usaba la humanidad en la era preespacial. Su valor base es de 2xHAB.
- **Pistolas de energía (A):** son de fabricación alienígena, o de fabricación humana anterior a la tercera Guerra. Disparan descargas láser o de otro tipo, como emisores de fases o pulsos de energía (fásers). Su valor base es de 2xHAB.
- **Revólveres (A):** manejo de las armas cortas (con cargador de tambor) de fuego que han sido recreadas a imagen de las que usaba la humanidad en la era preespacial. Su valor base es de 2xHAB.
- **Subfusiles (A):** de tamaño reducido y muy fáciles de transportar y usar, lanzan auténticas lluvias de balas sobre el objetivo, aunque en detrimento de su precisión. Su valor base es de 2xHAB.
- **Ametralladoras (B):** algo pesadas y aparatosas, son capaces de disparar una gran cantidad de munición pesada, suponiendo un apoyo importante a las fuerzas de infantería. Su valor base es igual a HAB.
- **Ametralladoras de energía(B):** basadas en la misma orientación táctica que las ametralladoras convencionales, las de energía disparan rayos láser o descargas de otro tipo igual o más demoledoras, y generalmente con mayor capacidad de munición. Su valor base es igual a HAB.
- **Fusiles (B):** suelen accionarse por cerrojo u otros mecanismos, permitiendo tiros aislados pero de buen alcance y precisión. Algunos disponen sin embargo de tiro semi-automático, como las pistolas automáticas. Su valor base es igual a HAB.
- **Fusiles de asalto(B):** se trata de fusiles con capacidad tiro a tiro o automático, pero de mayor precisión y alcance efectivo que un subfusil. Su valor base es igual a HAB.
- **Fusiles magnéticos (B):** un invento del pasado, en el que se usaba la inducción magnética para generar en pequeños fragmentos de metal (balas) la suficiente inercia como para actuar de modo similar al antiguo efecto de la expansión por gases (pólvora). El no tener que transportar vainas con pólvora, significaba poder llevar muchas más balas en un mismo cargador, por no hablar de su sigiloso mecanismo. No se fabrican en la actualidad. Su valor base es igual a HAB.
- **Fusiles de energía (B):** se basan en energías como descargas láser, o incluso descargas eléctricas, lo bastante demoledoras como para que en el pasado equiparan a las tropas de choque del Imperio con ellos. Sólo algunas especies alienígenas son capaces de fabicarlos hoy en día. Su valor base es igual a HAB.
- **Lanzagranadas (B):** armas que son capaces de lanzar granadas especialmente diseñadas en forma de enorme bala, a mayores distancias y con mayor precisión que una granada manual. Algunos fusiles llevan integrados un lanzagranadas, pero es una combinación cara. Su valor base es igual a HAB.

- **Lanzallamas (B):** como munición usan combustible altamente inflamable, y si bien su alcance es limitado, el efecto de su chorro de llamas es demoledor, y ,al mismo tiempo, afecta una gran zona. Su valor base es igual a HAB.

- **Fusiles de precisión (C):** son los usados por los francotiradores, de alta precisión, pero también de difícil manejo. Incluye también el manejo de armas de tiro de precisión en competiciones deportivas (no de "tiro al plato", que entra en Escopetas). Su valor base es igual a HAB.

- **Morteros (C):** colocados formando un ángulo de unos 45 grados, son capaces de enviar pequeños proyectiles de artillería a una gran distancia, y también de superar barreras arquitectónicas o naturales gracias a la parábola que describen. No tiene nivel base (igual a cero).

- **Lanzamisiles (C):** permiten lanzar proyectiles explosivos de considerable tamaño, si bien en una dirección más o menos horizontal, a diferencia de los morteros. Son armas pesadas tipo lanzamisiles personal, de una enorme envergadura. No tiene nivel base (igual a cero).

- **Lanzamisiles de energía (C):** lanza munición de alto poder destructivo, en forma de potentes y demoledoras descargas láser, o rayos de altísima potencia. Muy raros en nuestros días, pero no en manos de algunos alienígenas. Son armas pesadas tipo chorro energético o lanzaplasma portátiles, de una enorme envergadura. No tiene nivel base (igual a cero).

Armas de tiro arcaicas

Algunos incluso se han aventurado a recrear armas realmente primitivas, como los arcos, las ballestas, y similares. En la actualidad, suelen estar más relacionados con formas de deporte y competición.

- **Arcos (A):** uno de los más arcaicos pero eficientes inventos de la primitiva humanidad, lanzan flechas a grandes distancias. Su valor base es igual a FUE.

- **Ballestas (A):** lanzan saetas con una gran fuerza, y con una precisión también bastante satisfactoria. Su valor base es igual a HAB.

- **Cerbatanas (A):** una gran vara tubular y hueca, que es capaz de lanzar dardos en función del autodominio de la respiración. Su valor base es igual a CON.

- **Hondas (A):** hondas y otras armas que usen la fuerza centrífuga, como bolas con cadenas. Su valor base es igual a HAB.

- **Lanzas (A):** el uso de lanzas y jabalinas permiten impactar a un objeto distante. Su valor base es igual a AGI.

Armas de Cuerpo a Cuerpo

Desde espadas a hachas, o su combinación con el uso de escudos, la fisonomía humana todavía recuerda muy bien las armas junto a las que creció hacia la civilización y antes de la era de la conquista espacial.

- **Cuchillos (A):** el uso en combate de cuchillos, dagas o machetes. Su valor base equivale a 2xHAB.

- **Escudos (A):** manejo de escudos, que permiten intentar detener un ataque cuerpo a cuerpo. Las más modernas versiones, son usadas por los cuerpos de seguridad, y poseen incluso capacidad antibala. Su valor base equivale a HAB.

- **Espadas (A):** el uso de espadas en el combate. Su valor base equivale a HAB.

- **Espadas pesadas (A):** el uso de espadas de gran tamaño, como a dos manos, en el combate. Su valor base equivale a HAB.

- **Espadas de energía (A):** el uso de espadas de un gran desarrollo tecnológico, consistentes en un haz láser de considerable poder de daño. Nadie ha visto ninguno en siglos, pero algunas especies alienígenas pueden poseerlos. Su valor base equivale a HAB.

- **Hachas (A):** el uso de hachas a una mano o a dos manos, pero muy manejables, en combate. Su valor base equivale a FUE.

- **Hachas pesadas (A):** el uso de hachas de considerable tamaño en combate. Su valor base equivale a FUE.

- **Mazos (A):** grandes armas de batalla, como bates de beisbol, mourning star. Su valor base equivale a FUE.

- **Mallos (A):** enormes armas de batalla, como mallos, o martillos de guerra. Su valor base equivale a FUE.

- **Sticks (A):** el uso de palos, porras, o similares en combate. Su valor base equivale a AGIx2.

- **Sticks de filo (A):** el uso de lanzas en cuerpo a cuerpo, picas, alabardas, y similares. Su valor base equivale a AGI.

Arcaicología (B): permite averiguar la datación aproximada y la procedencia de un artefacto o construcción concreto. Si la tirada que hace el Personaje supera al mismo tiempo su capacidad de Culturología, puede añadir además los respectivos conocimientos. No tiene nivel base (igual a cero).

Artes marciales (B): durante un ataque cuerpo a cuerpo o con el uso de armas de cuerpo a cuerpo, si además de lograr superar la respectiva tirada (de tipo Pelea o de tipo Armas CCC), se supera otra en Artes marciales, los puntos de daño resultantes se doblan. Existen diferentes escuelas, a destacar las de Tashiba, Nueva Korea, y los Lobos. Debe asignarse la habilidad a una u otra escuela, dependiendo de dónde provienen las enseñanzas. No tiene nivel base (igual a cero).

Artillería de campaña (B): el uso, manipulación y entretenimiento de los cañones en tierra firme, sean fijos, de arrastre, o situados en medios autónomos como vehículos oruga. No tiene nivel base (igual a cero).

Artillería naval (B): el uso, manipulación y entretenimiento de los cañones de los navíos marítimos. No tiene nivel base (igual a cero).

Artillería espacial (C): el uso, manipulación y entretenimiento de los cañones de las naves espaciales y lanzaderas espaciales. No tiene nivel base (igual a cero).

Astronomía (C): el conocimiento de las fuerzas que mueven y dirigen los astros, tanto planetas como soles o meteoritos. Incluye conocimientos oficiales sobre la formación y desarrollo del universo, y conocimientos generales sobre las condiciones que puede poseer cada sistema estelar en concreto. No tiene nivel base (igual a cero).

Bibliología (A): el arcaico sistema basado en papel, no sólo no ha dejado de utilizarse, sino que ha recobrado importancia tras el gran retroceso de la civilización. En muchos lugares, se encuentran grandes bibliotecas al estilo de antaño, y buscar entre fichas y papel, e indagar dentro de los voluminosos libros, es una habilidad recuperada, diferente de buscar usando ordenadores (que utiliza la capacidad Operador de computadores). Quién sabe, con algo de suerte, igual encuentras uno de los antiquísimos libros de la fe. Su valor base equivale a PER.

Cabalgar (A): la capacidad para salir airoso a la hora de montar sobre algún tipo de animal. Puede tratarse de montar sobre los imperecederos caballos, o sobre formas animales que se descubrieron en otros planetas. No es necesario ningún valor mínimo para poder montar, ya que el animal posee su propia habilidad para desplazarse y actuar, pero ante cualquier situación extraña o prolongada, el Director de Juego deberá obligar al jugador a realizar nuevas tiradas. Su valor base equivale a AGI.

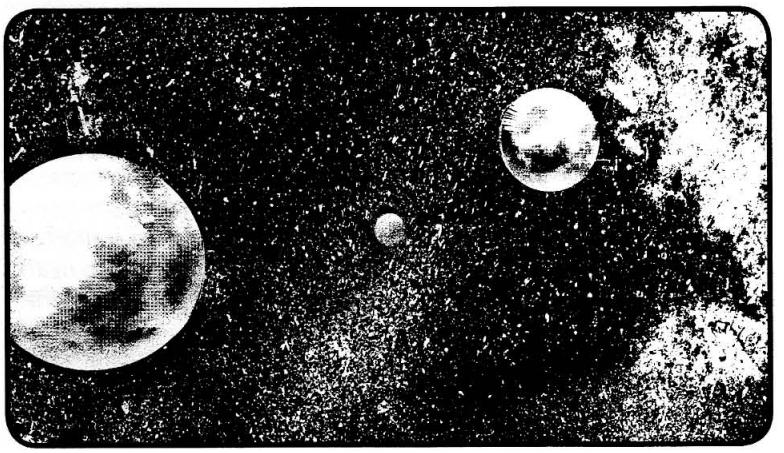
Camuflaje (A): permite el ocultamiento de uno mismo, de los compañeros, o de un objeto, con la suficiente pericia para conseguir que ese elemento quede desapercibido en el contexto concreto que le rodea. También incluye ocultar objetos pequeños en una habitación, sala, bosque, o cualquier otro paradero. Su valor base equivale a 2xPER.

Cartografía (B): dibujo, confección e interpretación de mapas de la superficie de planetas. No tiene nivel base (igual a cero).

Comercio (B): saber analizar el mercado y los datos sobre la bolsa en cada zona geográfica en concreto, ayuda a tener una cierta idea sobre qué productos es mejor comprar o vender en cada sitio. Cerrar el trato de una forma satisfactoria, puede depender ya de la Elocuencia del tratante. No tiene nivel base (igual a cero).

Conexiología (C): el estudio del comportamiento de los sistemas basados en redes neuronales, tanto artificiales como animales, sean cuales sean sus grados de inteligencia. Permite estimar predicciones de comportamiento, así como entender el significado de conductas y reacciones. Por ejemplo, para descubrir si un individuo puede ser sobornable, está mintiendo, o nos oculta una verdad importante, dependes de la competencia de Conexiología. No tiene nivel base (igual a cero).

Coordinar tripulación (B): Gestionar las comunicaciones, el rumbo, y la coordinación de una tripulación de un vehículo, ya sea en situaciones relativamente normales, incluyendo tempestades o momentos difíciles, como en una situación de guerra. Su valor base equivale a COM.



Conocimiento de lo Sobrenatural (C): permite conocer y comprender las misteriosas fuerzas que mueven el universo, tanto las favorables al orden y representadas por la Pureza, como las favorables al caos y la destrucción y abanderadas por la Corrupción.

Permite también aprenderse (memorizarse) poderes tanto de la Pureza como de la Corrupción, superando la tirada en esta habilidad. Asimismo, con un conocimiento suficientemente elevado, del 50% o superior, puedes incluso tener acceso al uso de poderes sobrenaturales. No tiene nivel base (igual a cero).

Cultura propia (A): representa el conocimiento de las costumbres del propio grupo cultural de origen, según se determine durante la creación del Personaje. Su valor base equivale a 2xCOM.

Descubrir (A): encontrar, mediante los propios sentidos, algún elemento que normalmente queda escondido. Con el adecuado entrenamiento de los sentidos, encontrar los elementos ocultos puede resultar más fácil. Su valor base equivale a 2xPER.

Discreción (A): el grado de capacidad para desplazarse sin ser percibido por otros. Un fallo en esta tirada, en un momento clave, propiciará una tirada de percepción al contrario. Su valor base equivale a 2xAGI.

Disfraz (A): el arte para aparentar un aspecto distinto del propio, tanto para con uno mismo como para aplicar a otro Personaje. Su valor base equivale a la suma de HAB+PER.

Electrión ica (B): instalación y reparación de circuitos eléctricos en general, miniaturizados o no, y todo lo que tenga que ver con las corrientes de iones. También su fabricación, pero en todos los casos, contando con el material adecuado. No tiene nivel base (igual a cero).

Elocuencia (B): habilidad del PJ para convencer, mediante la comunicación, a un PNJ al respecto de que se encuentra en posesión de la razón en lo que atañe a la interpretación de un suceso o en la forma correcta de actuar ante una incidencia. Su valor base equivale a COM.

Enseñar (B): las artes de la pedagogía son un conocimiento a parte. Efectivamente, no es lo mismo saber de una ciencia o técnica, que saber enseñarla a otros, para lo que se necesita un elevado valor en esta habilidad, y comprender los procesos concretos por los que se sucede el aprendizaje del alumno. *(Ver pág. 61 Academias para más información)*. Su valor base equivale a COM.

Escalar (A): según lo dificultosa que pueda ser la ascensión y según el material con que se cuente para la misma (a pelo, o con cuerdas y arneses), se hará tirar a los jugadores entre cada 3 o cada 9 metros de ascensión. Ascender siempre resulta más fácil que descender, y si se falla una tirada, el Personaje se desprende del lugar de ascensión. Caso de encontrarse atado a una cuerda estática (no extensible) recibirá 1d2 puntos de daño. Si se encontraba unido a una cuerda de seguridad dinámica (algo más flexible, y que absorbe el tirón) no se hará daño. Si no poseía ningún sistema de seguridad y cae al vacío, recibirá daño por caídas.
Su valor base equivale a 3xAGI.

Daño por caídas
Por cada 3 metros de caída, 1d6 puntos de daño, especialmente en piernas y brazos. Si se logra una tirada de Saltar, se lanza 1d6, y el resultado se resta del total de puntos de daño que debería haber recibido.

Escritura Anglíbera (A): conocer la escritura y lectura del propio idioma es otra de las características que tienen un valor base alto, equivalente a multiplicar por 4 el valor de COM. Si la lengua materna del Personaje no es el Anglíbero, debe sustituirse por la correcta. Su valor base equivale a 4xCOM.

Escritura de otro idioma (C): los Personajes pueden aprender a leer y escribir otros idiomas además de su lengua natal. Durante la creación del Personaje, asignar puntos a leer/escribir un idioma concreto, proporciona automáticamente la mitad de ese porcentaje en el hablar "Otro idioma" respectivo. No tiene nivel base (igual a cero).

Explosivos (B): manejo y colocación de artefactos explosivos. También su construcción, a partir de los elementos imprescindibles. No tiene nivel base (igual a cero).

Geonomía (C): el estudio de la morfología de un planeta, capacita para comprender los movimientos de las placas tectónicas, los seísmos y las erupciones volcánicas. También permite apreciar la edad aproximada de una zona geográfica, discernir si un determinado mineral proviene o no de una zona concreta, y otros efectos que pueden interaccionar, como el agua y la formación de cuevas subterráneas, o la erosión. La creación de los mundos durante la génesis de los planetas, también intenta ser explicada por esta ciencia. No tiene nivel base (igual a cero).

Gravedad Cero (C): ponerse un traje de vacío y salir al exterior de una nave o de una estación espacial, no es cosa de broma, y menos si por ejem-

plo hay que hacerlo a toda prisa. Además, si algún objeto impacta con el traje y lo rompe, se habrán de colocar los parches de emergencia a tiempo lo cual es todo un arte de supervivencia. Por otro lado, combatir con el traje puesto, es de lo más incómodo, y no se te ocurra usar un arma de retroceso, como un arma de fuego (cuyas balas ya llevan oxígeno en su hermético interior) sin tomar algunas precauciones. Todo un reto. No tiene nivel base (igual a cero).

Historia (B): puede recordarse la historia de un país, planeta, sistema o especie humana o alienígena, en especial en el aspecto relacionado con lo que atañe a la circunstancia que rodea al PJ, y desde un punto de vista humano, conectando con las enseñanzas de los Archivos. Su valor base equivale a PER.

Idioma Anglíbero (A): el conocimiento del propio idioma es una capacidad que empieza con un porcentaje alto, equivalente a multiplicar por 5 el valor de COM. Si la lengua materna del Personaje no es el Anglíbero, debe sustituirse por la correcta. En general puede hablarse de forma fluida sin necesitar tiradas, salvo para conversaciones muy complejas. Su valor base equivale a 5xCOM.



Juego (A): permite participar en todo tipo de actividades lúdicas de simulación o estrategia, de tipo no atlético, desde juegos de cartas hasta recreaciones de batallas u otro tipo. Su valor base equivale a 2xPER.

Lanzar (A): para conseguir que un objeto impacte en un blanco concreto. La distancia dependerá del tamaño del objeto a lanzar, pues no será lo mismo lanzar una silla que una piedra. La distancia máxima alcanzable equivale a restar el Tamaño del objeto a la FUE del Personaje. Su valor base equivale a 2xFUE.

Leyes (C): el entretejido y complejo mundo de las leyes, acaba resultando indispensable en muchas negociaciones. Permite conocer la normativa legal de la cultura que ha dictado esas leyes, y las bases del derecho actual en relación a otros sistemas legislativos. En general las leyes actuales son descendientes directas de los preceptos de la antigua República o el desaparecido Imperio. Debe especificarse a qué cultura o facción corresponde la Capacidad, por ejemplo "Leyes de la UI", o "Leyes de la Orden del Apocalipsis", de forma similar al conocimiento de varios idiomas que puede tener un PJ. No tiene nivel base (igual a cero).

Mando (B): posibilita dar órdenes a un grupo de PNJ más o menos dispuesto a obedecerlas (por ejemplo, acaban de pasar a su servicio), siempre y cuando las órdenes no planteen una contradicción moral o ética importante. Incluye las órdenes de tipo táctico a tropa de a pie, o incluso usando monturas como caballos. Para dirigir a la tripulación de un vehículo se debe usar la Capacidad Coordinar tripulación. Su valor base equivale a COM.

Mañoso (A): usable tanto para pequeñas reparaciones, como para construir una pared con ladrillo y cemento y lograr que se aguante en pie. También puedes fabricar pequeños objetos, como pulseras y abalorios de bisutería, siempre y cuando dispongas de las herramientas pertinentes. Su valor base equivale a 2xHAB.

Marcialidad (A): disciplina y coordinación en desfiles, así como normas de conducta y obediencia, y conocimiento sobre la cadena de mando, y las estructuras y jerarquías de tipo militar. Su valor base equivale a 2xAGI.

Matemática (C): el conocimiento de ecuaciones, teorías y modelos matemáticos, es esencial en la educación moderna. En ocasiones en que se deba memorizar o comprender una fórmula compleja, sólo se logrará superando una tirada en esta habilidad. Puede tratarse de la fórmula secreta de algún inge-

nio, o de cómo aplicar esa fórmula correctamente para crear algo relacionado. Puede ser necesario superar una tirada en Matemáticas para realizar pequeñas obras de ingeniería que requieran inevitablemente de cálculos. No para levantar una simple pared de ladrillos, pero sí para un globo aerostático correctamente diseñado. Incluye también el tratamiento de datos. No tiene nivel base (igual a cero).

Mecanismos (A): permite la comprensión de elementos mecánicos diversos, desde cerraduras hasta motores. También permite realizar apaños sobre éstos, o incluso forzarlos o estropearlos. Su valor base equivale a 2xHAB.

Medicina Humana (B): incluye la comprensión de todos los seres con un código genético original compartido con los humanos, incluyendo animales. No tiene nivel base (igual a cero).

Medicina Elvar (C): incluye la comprensión de todos los seres con un código genético original compartido con los Elvar. Esto incluye por ejemplo a los mismos Elvar, a los Cestodos, y a otros seres de origen genético común, incluyendo animales. No tiene nivel base (igual a cero).

Medicina Bork (C): incluye la comprensión de todos los seres con un código genético original compartido con los Bork, incluyendo animales. No tiene nivel base (igual a cero).

Motores arcaicos (B): motores de diseño muy primitivo que vuelven a usarse en la actualidad, en especial los basados en la combustión de fósiles, desde el carbón para accionar máquinas de vapor hasta motores diésel o gasolina, o también motores de gas. No tiene nivel base (igual a cero).

Motores hiperimpulsores (C): uno de los mayores logros tecnológicos del pasado. Esta capacidad permite comprender su funcionamiento, en lo que se refiere a reparaciones sobre todo. Construir motores de este tipo, sin embargo, queda lejos del alcance de las industrias actuales. No tiene nivel base (igual a cero).

Motores propulsores (C): basados en la tecnología de repulsión magnética, otro avance que ha quedado enterrado en el pasado, si bien el poseedor de estos conocimientos sí puede procurar reparar o usar los que se conserven. No tiene nivel base (igual a cero).

Motores repulsores (C): son los usados para navegar dentro de un sistema estelar, permitiendo maniobrabilidad suficiente. En las naves lanzadera, son usados también para ascender o descender entre la superficie planetaria y el espacio exterior. No tiene nivel base (igual a cero).

Motores subluz (C): el primer desarrollo que permitió los viajes de la humanidad a otros sistemas estelares. Quedó en desuso tras la aparición de los sistemas hiperlumínicos, pero hoy en día los motores subluz están incluso por encima de la tecnología actual. No tiene nivel base (igual a cero).

Nadar (A): permite permanecer a flote y desplazarse por un medio líquido, sea agua u otro que permita la sustentación del cuerpo humano. Según el tipo de líquido, esta sustentación será más sencilla o menos. Por ejemplo, el agua salada de mar, más espesa, facilita la sustentación, y necesita de menos tiradas que otros líquidos más "ligeros".
Si se falla una tirada de nadar, el Personaje se hunde. Entonces, debe realizar otra tirada de nadar, si acierta vuelve a ascender a la superficie, si la falla, empieza a ahogarse. Su valor base equivale a 2xAGI.

Asfixia y Ahogamiento
Si el Personaje se encuentra en una inmersión o bajo falta de aire, debe tirar CONx10 o menos con 1d100 el primer asalto. Si la situación perdura en el siguiente asalto, debe volver a probar, en esta ocasión CONx9, y así en los subsiguientes asaltos, bajando a CONx8, CONx7, etc. Pero si falla una de las tiradas, su organismo se resiente, y recibe 1d8 puntos de daño a distribuir entre las diferentes partes del cuerpo, y automáticamente 1d8 puntos de daño cada nuevo asalto.

Esta regla se aplica también en la segunda vez consecutiva que se falla una tirada de Nadar, pero también a Personajes que están siendo estrangulados, que han sido colgados y no se les ha roto el cuello, u otras situaciones similares.

Navegación estelar (C): cálculos y orientaciones necesarias para tomar el rumbo deseado en viajes espaciales, o discernir si el destino esperado coincide con el rumbo actual. Comprender y utilizar correctamente los sistemas de navegación estelar, es algo que requiere su tiempo. Estos cálculos son imprescindibles en un universo en constante cambio, en el que en cada viaje los planetas, soles y meteoritos han cambiado de posición respecto al viaje anterior. No tiene nivel base (igual a cero).

Navegación marítima (B): cálculos y orientaciones necesarias para tomar el rumbo deseado en travesías por mar, o discernir si el destino esperado coincide con el rumbo actual. No tiene nivel base (igual a cero).

Operador de computadores (A): todo lo concerniente a utilizar aplicaciones y programas de ordenador, desde bases de datos a creación de documentos o gestiones en general. No incluye la creación de utilidades o programas, técnica y ciencia que corresponde a la capacidad de Programación. Su valor base equivale a COM.

Orientación (B): habilidad con la cual al usar tanto aparatos, mapas, brújulas, compases u otros, como al reseguir la forma de montañas, lagos y ríos, u otros elementos en caso de encontrarse en ambientes cerrados, una tirada certera logra que el Personaje tenga una idea correcta del lugar en que se encuentra. Su valor base equivale a PER.

Otra cultura (B): conocimientos sobre una cultura concreta y su desarrollo, tanto en sus aspectos más arcaicos y ancestrales como en los actuales. Conocimientos sobre sus costumbres y las de los diferentes grupos que forman la cultura. Incluye costumbres y religiones, pero no idiomas, salvo alguna que otra palabra clave, como el nombre de sus dioses, u otras palabras sueltas de especial relevancia. Debe especificarse a qué cultura va referida, y pueden poseerse varias de estas habilidades para cada cultura estudiada. No tiene nivel base (igual a cero).

Otro idioma (C): aprender a hablar otro idioma suele ser algo bastante difícil, y debe haberse tenido acceso a maestros y entornos apropiados. Durante la creación del Personaje, asignar puntos a "Otro idioma" de un idioma concreto, proporciona automáticamente la mitad de ese porcentaje en el "Leer / Escribir otro idioma" respectivo. Cuando se alcanza el 75% en este "Otro idioma", puede hablarse de forma fluida sin necesitar tiradas, salvo para conversaciones muy complejas. Si existe algún Malus, sí se deberá tirar de todas formas. No tiene nivel base (igual a cero).

Pelea

Tanto si pretendes dar cabezazos, patadas, puñetazos, o cualquier otra dolorosa forma de dañar al contrario, pero con las manos desnudas (sin armas ni utensilios), ésta es la habilidad por la que se debe tirar. También para realizar presas y contrapresas, intentar inmovilizar a alguien, o intentar librarse de alguien.

- **Apresar (A):** permite inmovilizar al objetivo (usando FUE contra FUE), sin hacerle daño. Una Capacidad muy usada en los cuerpos policiales. El contrario también puede tirar por esta capacidad para intentar no ser apresado. Su valor base equivale a la suma de AGI+FUE, dividida entre dos (redondeando hacia arriba).



- **Arrollamientos (A):** atacar a un enemigo intentando arrollarlo, incluyendo cabezazos y embestidas. Daño base de 1d6 + Bonus fuerza. Su valor base equivale a la suma de FUE+AGI, dividida entre dos (redondeando hacia arriba).

- **Brazos (A):** combatir usando los brazos. Pueden aumentarse sus efectos si se poseen conocimientos en Artes Marciales. Daño base de 1d4 + Bonus fuerza. Su valor base equivale a la suma de FUE+AGI, dividida entre dos (redondeando hacia arriba).

- **Piernas (A):** combatir usando las piernas. Pueden aumentarse sus efectos si se poseen conocimientos en Artes Marciales. Daño base de 1d6 + Bonus fuerza. Su valor base equivale a la suma de FUE+AGI, dividida entre dos (redondeando hacia arriba).

Plaga Negra (C): conocimientos específicos sobre los seguidores del Gran Mal. Sus seres, su jerarquía, sus costumbres, y todo aquello en que pueden estar interesados. No proporciona información sobre las energías sobrenaturales, que son explicadas por la Capacidad de Conocimiento sobrenatural. Los seres de la Plaga Negra son los individuos que canalizan esos poderes. No tiene nivel base (igual a cero).

Primeros Auxilios (A): lo primero que se aprende en esta disciplina, es a no hacer más daño del que ya ha recibido la víctima, que es lo que puede suceder si se falla la tirada. Al ser una práctica bastante básica, es aplicable a cualquier especie, humana o no, al contrario que con los conocimientos de Medicina, mucho más específicos. Su valor base equivale a 3xHAB.

Programación (B): técnica y ciencia que corresponde a la capacidad de poder crear aplicaciones o programas, incluso virus informáticos, o antivirus, así como programas para detectar intrusiones, o para ser introducidos en otro sistema. De todas formas, los grandes programas son cosa de meses de programación, o de todo un equipo cualificado, así que mejor no exagerar con esta Capacidad. No tiene nivel base (igual a cero).

Sistemas orgánicos (C): el estudio y conocimiento de las reacciones entre elementos básicos de la vida. Comprende los estudios sobre biología de cualquier especie. No tiene nivel base (igual a cero).

Sistemas inorgánicos (B): se dedica a la interacción entre los elementos fundamentales del cosmos, sean del origen que sean, y las reacciones de los compuestos químicos. No tiene nivel base (igual a cero).

Seducción (A): intimar con otro ser, sea de la especie, sexo, o tendencia que sea, puede facilitar acceso a información, lugares, o por supuesto placeres por saciar. Es posible que una tirada de Personalidad en Lujuria / Castidad obligue al Personaje a intentar seducir a alguien, y entonces falle la tirada de seducción, quedándose con un palmo de narices. Cosas que pasan. Su valor base equivale a ASP+COM.

Seguir rastros (B): seguir el rastro de otro ser, ya sea civilizado o no, o de un vehículo, o cualquier otro tipo de cosa. Puede ser con la simple percepción innata, o usando instrumentos especiales, como visores infrarrojos, u otros. Su valor base equivale a PER.

Sistemas de seguridad (B): el conocimiento del funcionamiento de instalaciones y elementos físicos de seguridad, y también de la manipulación de estos elementos, ya sean centrales físicas como programas informáticos. Para averiguar códigos de acceso, se necesita maquinaria especial, en general ilegal si no se pertenece a una empresa de seguridad o a un gobierno. No tiene nivel base (igual a cero).

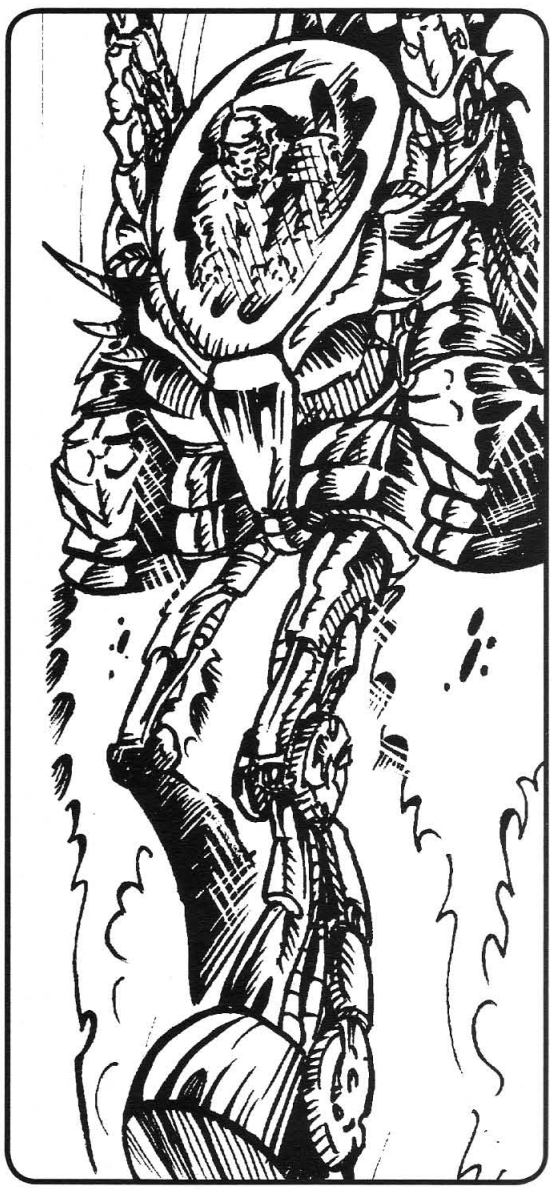
Sustraer (A): lograr meter la mano en bolsillo ajeno para hurtar algo, o simplemente romper rápidamente una correa para robar una maleta entera, son cosas que necesitan una cierta práctica. Su valor base equivale a HAB.

Tecnograbación (A): permite usar diferentes aparatos de grabación de sonido, imagen, u otras formas de energía, y en diferentes longitudes de onda. También permite maquetar imágenes y sonido, para crear secuencias como anuncios, o noticias.

Tripular embarcación: posibilita manejarse con embarcaciones a vela, hovercrafts, y pequeñas embarcaciones a motor como lanchas. Incluye tanto embarcaciones a vela como a motor. El saber a dónde se dirige, o qué rumbo tomar, ya es una cuestión de Navegación marítima. Los de mayor envergadura requieren de varios tripulantes, y un coordinador o Capitán. No tiene nivel base (igual a cero). Se necesita un 25% para poder intentar tripularlos.

- **Lanchas (A):** pequeñas embarcaciones, como botes o fuerabordas, incluye incluso su manejo con remos. Su valor base equivale a 2xHAB.

- **Navíos veleros (A):** se trata de grandes barcos, que usan como fuerza impulsora el viento. No tiene nivel base (igual a cero).



- **Navíos a motor (A)**: grandes barcos, que usan motores de diverso tipo para su desplazamiento, tanto arcaicos como más modernos (como combustión o energía nuclear). No tiene nivel base (igual a cero).

- **Veleros (A):** embarcaciones de relativamente reducido tamaño, unos 6 o 12 metros, impulsadas por velas, si bien suelen poseer un pequeño motor para emergencias, de alcance reducido. No tiene nivel base (igual a cero).

Tripular vehículo: capacita para el uso de vehículos habitualmente accesible a todos los civiles, como coches, motocicletas, camiones... Necesario un mínimo de 25% para poder tripular cada uno de ellos.

- **Coches (A):** conducción de coches, furgonetas y pequeños camiones. Su valor base equivale a 2xHAB.

- **Gravíticos (A):** si bien no se fabrican hoy en día, es posible que algunos ejemplares se conserven en buen estado. Son vehículos de reducido tamaño que usan repulsores magnéticos. No tiene nivel base (igual a cero).

- **Motocicletas (A):** el equilibro necesario, requiere de un aprendizaje dirigido mínimo. No tiene nivel base (igual a cero).

Tripular vehículo pesado: posibilita la conducción de vehículos terrestres pesados, como tanques. Necesario un mínimo de 25% para poderlos tripular. Su valor base equivale a HAB.

- **Andadores (B):** Uso de androides tripulados de tipo civil (carga y transporte), policial o militar.

- **Fortaleza móvil (B):** se trata de unos vehículos enormes, en ocasiones grandes como edificios, con capacidad de movimiento y armados hasta los dientes. La corporación Blitzerfaust es su principal fabricante. Su valor base equivale a HAB. Permite tripular tanto de aplicación civil (carga y desvarga) como policial o militar.

- **Tanques (A):** los pesados vehículos de combate por excelencia en el campo de batalla terrestre.

- **Trailers (A):** enormes camiones de mercancías, formados por dos o más secciónes móviles.

Tripular aeronave: en general, un avión está diseñado de forma que tiende a sustentarse en el aire, y su gobierno es bastante instintivo. Necesario un mínimo de 25% para poderlo tripular. Los de mayor envergadura requieren de varios tripulantes, y un coordinador o Capitán, como ocurre con los enormes aviones de pasajeros a reacción, bastante más complejos de manejar. Los helicópteros, incluso los más modernos, son elementos muy inestables. Debido a la tremenda presión y vibraciones que sufren sus componentes, se han dado casos en que, de repente, el helicóptero ha dejado de funcionar. Si esto sucede en pleno vuelo, es el fin. Necesario un mínimo de 25% para poderlo tripular.

- **Avión ligero (B):** aviones de reducido tamaño y cazas, todos a motor arcaico, pero con posibilidad de planear. Su valor base equivale a HAB.

- **Avión ligero a reacción (B):** aviones de reducido tamaño y cazas, todos a motores de altas prestaciones, como los de reacción. No tiene nivel base (igual a cero).

- **Avión pesado (B)**: bombarderos y grandes aviones de línea. Cualquier tipo de motor. No tiene nivel base (igual a cero).

- **Dirigibles (B):** grandes globos, de forma alargada, dotados de hélices. Su valor base equivale a HAB.

- **Helicópteros (B):** basados en la sustentación de todo el peso por un gran rotor. No tiene nivel base (igual a cero).

- **Globos aerostáticos (B):** de forma casi esférica, flotan al aportar a su interior aire más caliente que el exterior. Su valor base equivale a HAB.

Tripular nave espacial: una nave con la capacidad de servir de lanzadera, puede servir para transportar personas y cosas desde la superficie del planeta hasta el espacio exterior. Es una de las maniobras más peligrosas. Una vez en el espacio, mientras no se entre en un cinturón de asteroides o no se decida acercarse demasiado al campo gravitatorio de un elemento poco deseable como una estrella, todo suele ser más sencillo. Su uso específico se explica en la sección "Los viajes por el espacio". Necesario un mínimo de 25% para poder tripular.

- **Nave espacial (C):** pequeñas lanzaderas de transporte, o cazas usados para el combate espacial y la defensa planetaria. No tiene nivel base (igual a cero).

- **Carguero espacial (C):** usados para el transporte de mercancías o personas entre sistemas estelares. No tiene nivel base (igual a cero).

- **Navío espacial (C):** de tamaño colosal, forman las flotas de comercio o de combate, hoy en día muy reducidas. La mayoría de las actuales naves de combate son grandes mercantes reconvertidos. No tiene nivel base (igual a cero).

PASO 7
Determinación de los valores para las Competencias

A continuación, puedes lanzar 3d6+6. El resultado lo multiplicas por 15. Puedes distribuir estos puntos entre las habilidades citadas en tu profesión. Debe asignarse un mínimo de 5 puntos a cada habilidad profesional. Ninguna Competencia puede superar el 89%.
Una vez hecho esto, lanza 2d6+6, y multiplica el resultado por 5. Puedes distribuir estos puntos sólo entre las Competencias del grupo A, pero no en las de B ni C. Ninguna Competencia puede superar el 89%.
Tras esto, puedes realizar algunas modificaciones. Puedes aumentar 10 años la edad, a cambio de 20 puntos más para las Competencias profesionales. Pero por cada aumento a partir de los 40 años, pierdes dos puntos en FUE, CON, AGI, HAB o ASP, a elegir, y aplicas los correspondientes efectos en Características Secundarias (como los PV por ejemplo). Ninguna Competencia puede superar el 89%.

PODERES SOBRENATURALES

La necesidad agudiza el ingenio, dijo un general humano de la era preespacial. Y sin duda, es incluso capaz de agudizar no sólo el ingenio, sino aquellas habilidades que de otro modo hubieran quedado aletargadas y en el olvido de unos pocos e inconscientes privilegiados. Los evidentes poderes mentales o mágicos que mostraron poseer los temidos comandantes de las huestes de la Plaga Negra, hicieron investigar a los miembros de la Orden del Apocalipsis en conocimientos arcanos olvidados durante mucho tiempo, incluso durante miles de años.

Coexisten en el mundo de *Dark Echelons* dos tipos de energías que asombran a los normales, pero que de todos modos no suelen estar al alcance de los seres corrientes. Unas se obtienen a partir de una profunda Pureza, otras por el contrario, son para los acérrimos seguidores de la Corrupción. Algunos individuos poseen estas capacidades, en muchas ocasiones sin tan siquiera saberlo.

Los poderes

Tienen una relación directa con el equilibrio entre Pureza y Corrupción, cuyos valores pueden variar a lo largo de la partida. Tanto el que posea altos valores en una tendencia como en otra, puede llegar a ser capaz de dominar algunos poderes. Sin embargo, los diestros en la Pureza, son carne de cañón para los oscuros servidores del mal, que les detectarán e intentarán eliminar. Por supuesto, lo mismo les sucederá a quienes hayan caído en las manos de la Corrupción, pues los miembros de la Orden del Apocalipsis, que recorren el universo entero buscando a los impuros, no tendrán ningún tipo de piedad con ellos.

Cada punto que aumenta la Pureza, disminuye la Corrupción en otro punto, y viceversa.

Cualquier Personaje con un Conocimiento de lo Sobrenatural de 50% o más, puede intentar usar poderes sobrenaturales, sean de la Pureza o de la Corrupción. Cabe decir que cuanto más se usan los poderes de la Pureza, más aumenta el valor de ésta y más disminuye el de Corrupción, y viceversa, de modo que cuanto más se usa un tipo de poderes, menos puede usarse el otro.

Si se ha usado un poder de la Pureza con éxito (se ha superado la tirada de Pureza), automáticamente el propio valor de Pureza aumenta tantos puntos en porcentaje como puntos de Poder Sobrenatural se han gastado (y consecuentemente la Corrupción se reduce en otro tanto). Lo mismo a la inversa: si un seguidor de la Corrupción logra su tirada, su característica de Corrupción aumenta tanto como puntos de poder ha gastado. Todo esto siempre respetando los límites de +200 para Pureza y –100 para Corrupción, en el caso de los humanos.

Además, para poder alcanzar los poderes de mayor nivel y fuerza de la Pureza, es recomendable poseer un alto valor en la puntuación de Pureza, y lo mismo sucede para la Corrupción.

Los Poderes están ordenados en Niveles, en función de su grado de dificultad y de su fuerza. Tomando como referencia el valor de Pureza (o el de Corrupción, si se van a usar poderes de esta orientación), tenemos que los de nivel 1 tienen un Malus del –10%. Los de nivel 2, un Malus de –20%, y así progresivamente, según se muestra en la tabla.

Malus según nivel

Nivel	Malus
Nivel 1	-10%
Nivel 2	-20%
Nivel 3	-30%
Nivel 4	-40%
Nivel 5	-50%
Nivel 6	-60%
Nivel 7	-70%
Nivel 8	-80%
Nivel 9	-90%
Nivel A	-100%

Para aprender, se usa la memoria a través de la Capacidad de Conocimiento sobrenatural. Para usar un Poder aprendido, se usa la Pureza o la Corrupción, canalizada a través de los puntos de poder (PS) de quien lanza ese poder.

En el pasado, durante el mandato del Imperio, algunos individuos habían desarrollado extraños poderes que iban más allá de la comprensión de los conexiólogos. En una era profundamente científico-técnica y racional, nadie lo asoció nunca con "poderes mágicos", y se llamó a esta extraña capacidad "psiónica", o simplemente conocimiento psi. Sus usuarios habían aprendido el uso de los poderes sobrenaturales, sin tan siquiera saberlo. Pero nunca acabó de esclarecerse si además, los poderes Psi eran posibles.

El misticismo humano

Dado que la especie humana estaba en principio creada por los poderes de la Pureza, tiene una mayor tendencia en esta dirección que hacia los poderes de la Corrupción. Esto significa que nunca un humano podría llegar a ser tan terriblemente impío como un Gurthgul por ejemplo. Por ello, los límites de su equilibrio entre Pureza y Corrupción se encuentran algo favorecidos en dirección a la Pureza. El valor de Pureza en los humanos puede llegar al 200% (con un valor en Corrupción del –100%), o puede bajar a una Pureza del 0% y una Corrupción del 100%.



Lanzar poderes consume puntos de poder sobrenatural (PS). Representan la energía sobrenatural, y se recuperan con el descanso, a razón de 1 punto cada hora de buen descanso (durmiendo, por ejemplo). Aunque el poder no haya logrado surtir efecto, los PS se habrán gastado de todas formas, y un PJ que llegue a cero en PS, no puede realizar más poderes hasta que se recupere.

Gasto de PS según nivel	
Poderes nivel 1	1 PS
Poderes nivel 2	2 PS
Poderes nivel 3	3 PS
Poderes nivel 4	4 PS
Poderes nivel 5	5 PS
Poderes nivel 6	6 PS
Poderes nivel 7	7 PS
Poderes nivel 8	8 PS
Poderes nivel 9	9 PS
Poderes nivel A	10 PS

Un Personaje que logra acceder a un nuevo conocimiento sobrenatural, puede necesitar para su aprendizaje más o menos tiempo en función de su nivel.

Tiempo de aprendizaje	
Nivel 1	Una semana
Nivel 2	Dos semanas
Nivel 3	Tres semanas
Nivel 4	Cuatro semanas
Nivel 5	Cinco semanas
Nivel 6	Seis semanas
Nivel 7	Siete semanas
Nivel 8	Ocho semanas
Nivel 9	Nueve semanas
Nivel A	Diez semanas

Si el Personaje aprende el Poder de un libro, necesitará primero superar la tirada de Leer / escribir correspondiente, según el idioma del libro. En segundo lugar, deberá superar la tirada de Conocimiento sobrenatural para memorizar el poder. Si lo está aprendiendo de un maestro, éste deberá superar su propia capacidad de Enseñar, y si lo logra, el Personaje que está aprendiendo deberá superar su Capacidad de Conocimiento sobrenatural.

Los poderes que pueden usar los Personajes de *Dark Echelons* son muy variados. Muchos están destinados a ser usados en el combate, principalmente en la lucha que el Orden y el Caos están librando, utilizando como intermediarios unas y otras formas de vida, por decirlo de algún modo. Otras formas de poder sobrenatural en cambio están

destinadas a situaciones menos comprometidas y bruscas que la guerra y el combate. El listado de poderes, tanto de la Pureza como de la Corrupción, aparecen en la sección "Lista de poderes", y sólo el Director de Juego puede escoger qué poderes están al alcance de los Personajes, si bien puede permitirles escoger entre las opciones que previamente haya designado.

Poderes iniciales	
Conocimiento Sobrenatural	**Puntos para poderes iniciales**
50%-75%	1d4
76%-89%	1d6
90%-100%	1d6+2
101% +	1d10+1
Para canjear los puntos: un poder de nivel 1 vale 1 punto, un poder de nivel 4 vale 4 puntos, etc. Los asignará el DJ.	

Los PJ no pueden comenzar con un porcentaje superior al 89% en ninguna capacidad, incluyendo el Conocimiento sobrenatural, pero otros PNJ puede que sí, de aquí que se presenten valores superiores a 89% en la tabla de "Poderes iniciales".

PASO 8 (si es aplicable)
Determinación de los poderes iniciales

Si comienzas con la Competencia de Conocimiento de lo sobrenatural de 50% o más, tienes derecho a conocer desde el principio de la creación de tu Personaje algunos poderes de este tipo. Canjea los puntos resultantes por poderes según la tabla *poderes iniciales.*

Aprender nuevos hechizos, o acceder a ellos por primera vez, es un proceso raro y muy difícil. Sólo los directamente allegados a la Orden tienen acceso a los poderes de la Pureza, y sólo los más allegados a la Plaga Negra lo propio con los de la Corrupción. Sin embargo, existen libros, pergaminos, y artefactos religiosos de un olvidado pasado, que pueden contener la descripción y las instrucciones de uso de algún poder. También puede encontrarse a gente dispuesta a enseñar, pero no a cambio de nada, o no a cualquiera.

Cuesta dos asaltos de combate lanzar un poder sobrenatural, siendo en el segundo asalto cuando el Poder tiene lugar, si es que la tirada de Pureza o de Corrupción fue exitosa.



DARK ECHELONS

Juego de rol de guerra y horror cósmico en un futuro apocalíptico

CARACTERÍSTICAS

FUE..... AGI..... HAB..... Edad:.....
CON..... ASP..... POD..... Peso: .....
TAM..... PER..... COM..... Altura:.....
Bonus de fuerza..... Ojos:.....

Nombre.....
Profesión .....
Origen cultural.....
Planeta .....
Sistema.....

PUNTOS DE VIDA (PV)	TOTALES	ACTUALES* *Equivale a Carga Base actual en kg	Velocidad		Puntos de Poder sobrenatural (PS)	

PUREZA			CORRUPCIÓN
Altruista			Egoísta
Casto			Promiscuo
Reflexivo			Impulsivo
Grupal			Marginal
Estable			Inestable

Retrato

Competencias

Grupo A

- ❑ Acrobacia (2xAGI) _____
- ❑ Armas _____ ( ) _____
- ❑ Armas _____ ( ) _____
- ❑ Armas _____ ( ) _____
- ❑ Armas _____ ( ) _____
- ❑ Bibliología (PER) _____
- ❑ Cabalgar (AGI) _____
- ❑ Camuflaje (2xPER) _____
- ❑ Cultura propia (2xCOM) _____
- ❑ Descubrir (2xPER) _____
- ❑ Discreción (2xAGI) _____
- ❑ Disfraz (HAB+PER) _____
- ❑ Escalar (3xAGI) _____
- ❑ Idioma Natal_____ (5xCOM) _____
- ❑ Juego (2xPER) _____
- ❑ Leer/esc Anglíbero (4xCOM) _____
- ❑ Lanzar (2xFUE) _____
- ❑ Mañoso (2xHAB) _____
- ❑ Marcialidad (AGIx2) _____
- ❑ Mecanismos (2xHAB) _____
- ❑ Nadar (2xAGI) _____
- ❑ Operador computador (COM) _____
- ❑ Pelea _____ ( ) _____
- ❑ Primeros Auxilios (3xHAB) _____
- ❑ Seducción (ASP+COM) _____
- ❑ Soborno (2xCOM) _____
- ❑ Sustraer (HAB) _____
- ❑ Tecnograbación (HAB) _____
- ❑ Tripular_____ ( ) _____
- ❑ Tripular_____ ( ) _____

Grupo B

- ❑ Arcaicología (00) _____
- ❑ Armas _____ ( ) _____
- ❑ Armas _____ ( ) _____
- ❑ Artes marciales_____ (00) _____
- ❑ Artillería de campaña (00) _____
- ❑ Artillería naval (00) _____
- ❑ Cartografía (00) _____
- ❑ Comercio (00) _____
- ❑ Electrónica (00) _____
- ❑ Elocuencia (COM) _____
- ❑ Enseñar (COM) _____
- ❑ Explosivos (00) _____
- ❑ Historia (PER) _____
- ❑ Mando (COM) _____
- ❑ Medicina Humana (00) _____
- ❑ Motores arcaicos (00) _____
- ❑ Navegación marítima (00) _____
- ❑ Coordinar tripulación (COM) _____
- ❑ Orientación (PER) _____
- ❑ Otra cultura _____ (00) _____
- ❑ Programación (00) _____
- ❑ Seguir rastros (PER) _____
- ❑ Sistemas inorgánicos (00) _____
- ❑ Sistemas de seguridad (00) _____
- ❑ Tripular_____ ( ) _____
- ❑ Tripular_____ ( ) _____
- ❑ _____ ( ) _____
- ❑ _____ ( ) _____
- ❑ _____ ( ) _____
- ❑ _____ ( ) _____

Grupo C

- ❑ Armas _____ ( ) _____
- ❑ Armas _____ ( ) _____
- ❑ Artillería espacial (00) _____
- ❑ Astronomía (00) _____
- ❑ Conexiología (00) _____
- ❑ Conocimiento sobrenatural (00) _____
- ❑ Gravedad Cero (00) _____
- ❑ Geonomía (00) _____
- ❑ Otro idioma _____ (00) _____
- ❑ Leer/escribir _____ (00) _____
- ❑ Leyes _____ (00) _____
- ❑ Matemática (00) _____
- ❑ Medicina Elvar (00) _____
- ❑ Medicina Bork (00) _____
- ❑ Motores _____ (00) _____
- ❑ Navegación estelar (00) _____
- ❑ Navegación marítima (00) _____
- ❑ Plaga Negra (00) _____
- ❑ Sistemas orgánicos (00) _____
- ❑ Tripular_____ ( ) _____
- ❑ _____ ( ) _____
- ❑ _____ ( ) _____
- ❑ _____ ( ) _____
- ❑ _____ ( ) _____
- ❑ _____ ( ) _____
- ❑ _____ ( ) _____
- ❑ _____ ( ) _____
- ❑ _____ ( ) _____
- ❑ _____ ( ) _____
- ❑ _____ ( ) _____
- ❑ _____ ( ) _____

Arma	Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES	Fallo	Daño	NL	Peso	Precio

Elementos Armadura	p.a.

Poderes, habilidades especiales, notas, etc...

2 003 © Proyectos Editoriales Crom - Hoja de Personaje - Dark Echelons. Se permite la fotocopia de esta página para uso personal

FORMAR UN EQUIPO

La mayoría de juegos de rol se preocupan mucho en conformar el Personaje, aspecto que es necesariamente relevante, pero en cambio suelen dejar poco cuidada la cuestión de concretar en qué forma pueden unirse los diferentes Personajes creados por los participantes de la partida.

En cada grupo, te ofrecemos una orientación en porcentajes sobre su componente. No es una regla fija, sino sólo orientativa. El caso es que si en tu grupo sólo hay aguerridos mercenarios, ese grupo probablemente tenga más sentido que se dedique a la vida de mercenario como forma de ganarse la vida; pero si posee Personajes con otras orientaciones distintas, tal vez podáis formar un grupo dedicado a otro tipo de servicios. En cualquier caso, se trata de ganarse la vida en un universo en el que los recursos escasean, y lo primario es lo más necesario. Una vez sepáis lo que sabéis hacer, entonces podréis decidir para qué creéis que os pueden contratar. De todas formas, puede que el grupo de PJ llegue a un planeta ofreciendo sus flamantes conocimientos científicos, y tras unas palmaditas en la espalda se les indique que el único trabajo disponible sea el de descargar contenedores en los muelles, eso si no hay que limpiar letrinas alienígenas con a saber qué tipo de seres habitando en sus inimagibables defecaciones. Suele suceder.

Grupo mercenario

Componente 100% armado. No sois un grupo científico, ni os dedicáis al papeleo, ni a hablar en interminables reuniones de aquello o lo otro. Simplemente, os dedicáis a lo que da dinero, fácil y rápido, y de paso alguna que otra emoción fuerte. Tampoco sois ningún atajo de inútiles, de esos que se enrolan en uno u otro ejército de alguna súper corporación, o de la Unión Interplanetaria. Disponéis de conocimientos técnicos avanzados en más de una materia, y eso se nota en vuestro trabajo. Puede que os contraten para escoltar a alguien, transportar algo, proteger un edificio, o incluso buscar a alguien que se ha perdido en una zona de difícil acceso, pues también estáis bien entrenados para el rescate en entornos hostiles. Sea cual sea la misión, vosotros podéis hacerla, si ellos pueden pagar el precio.

Grupo de seguridad

Componente 10% directivo, 40% técnico y 50% armado. Vuestras actividades principales son la protección de bienes y personas, o la escolta en caso necesario. También se espera que mejoréis, o iniciéis, una correcta instalación de sistemas de seguridad en los núcleos (edificios) que debáis proteger. No sois un grupo de simples mercenarios, ya que entre vuestras filas tenéis buenos técnicos en instalación de sistemas de seguridad de alta tecnología.

Grupo científico

Componente 30% científico, 30% técnico, y 40% armado. Recopilar y reconstruir todos los conocimientos que se han perdido, es una tarea ardua y colosal. Algunos gobiernos, o en especial algunas grandes unidades de sistemas estelares, como la UI o las superentidades, están dispuestas a pagar los servicios de quienes les ayuden a recuperar diseños o fórmulas perdidas en el tiempo, o incluso que sean capaces de sustraerlas a la competencia.

Grupo asesor

Componente 20% directivo, 30% administrativo, 20% técnico y 30% armado. Reestructurar empresas en quiebra, despedir a los empleados parásitos, y ese tipo de cosas, son parte de vuestro trabajo habitual. No os contratarían si las cosas fueran bien, pues en ese tipo de situaciones poca gente piensa en contratar a un equipo asesor. Es como ser el médico de un paciente que te llama cuando ya es tarde, pero es vuestro trabajo, y generalmente implica cortar por lo sano. Si a los médicos los llaman matasanos, a vosotros os suelen calificar de mataempresas, pero ya estáis acostumbrados.

Grupo de fortuna

Componentes de cualquier combinación, se han unido por causas de fuerza mayor, como una evacuación, o una huida. No tenéis un sentido concreto de existencia, sino que aceptáis casi cualquier trabajo, gracias a lo variopinto de vuestro grupo. Lo importante es viajar, conocer mundo, y si de paso se consiguen unos cuantos Créditos, mejor que mejor.

Grupo consagrado

Componentes de cualquier combinación, se han unido por una causa o guerra santa, en general para combatir por todos los medios a la Plaga Negra. Tenéis una misión en la vida, y no cejaréis en el empeño hasta que logréis cumplir vuestro objetivo, o hasta que alguna causa de fuerza mayor os lo impida, como por ejemplo la muerte.

PASO 9
Formar un equipo

Los Personajes de los Jugadores deben ahora encontrar una forma de ganarse la vida, o un objetivo en ella. Sea lo que sea, de alguna forma tendrán que organizarse en algo similar a una pequeña empresa, y decidir qué tipo de servicios van a ofrecer. Las descripciones anteriores pueden servir de guía, o ellos mismos pueden improvisar la suya propia.

CUÉNTAMELO EN CINCO MINUTOS

¿Tienes que preparar una partida inicial con jugadores nuevos y dispones de muy poco tiempo para narrarles la ambientación de Dark Echelons? Entonces éste es tu apartado.

La galaxia está formada por millones de estrellas, y alrededor de cada estrella orbitan varios planetas. Nuestra galaxia tiene forma de espiral, con dos grandes aspas y un denso núcleo. Una de las espirales había sido colonizada por los humanos prácticamente en su totalidad formando un basto imperio, que contenía cientos de miles de sistemas estelares con sus mundos. Se contactó con otras especies alienígenas, que habían formado sus propios territorios. Pero varias guerras sacudieron al gran Imperio humano: la primera lo fragmentó, y una gran parte de él se convirtió en la República; la segunda enfrentó a ambas facciones humanas, y salió vencedora la República, que ahora ganaba terreno antes perteneciente al Imperio; la tercera destruyó casi por completo ambas facciones, o destruyó su infraestructura. Sólo sobrevivieron algunos sistemas estelares, los más arcaicos, de dedicación agrícola o ganadera. Todos los enclaves que tenían una mínima importancia estratégica, fueron completamente destruidos, desde los mundos hasta sus soles; ninguno se salvó de ser convertido en polvo cósmico. Se perdieron las comunicaciones, desaparecieron las flotas, y cada sistema estelar se independizó del resto, en una nueva era feudal para la humanidad. Siglo y medio más tarde, la humanidad se había reorganizado en cada planeta, y aparecían algunas agrupaciones planetarias, pero muy lejos de un Imperio que había abarcado toda una espiral de una galaxia. Hoy, los humanos se encuentran dispersos por toda esa espiral, pero sin estar sus mundos en contacto entre sí, salvo en algunas regiones muy concretas. Hay poco trabajo, y suele ser duro y arriesgado. Pero están sucediendo también muchas cosas en la galaxia, sucesos que de ser ciertos, podrían suponer una desgracia para la humanidad incluso peor.

Los primeros pasos de los PJ tendrán que ver con contratos relativamente normales, desde proteger un cargamento, hasta ayudar a instalar un buen dispositivo de seguridad en un lujoso edificio con tal de ponerlo a salvo de ataques externos. Sin embargo, poco a poco irán descubriendo que son habitantes de la superficie de una manzana podrida. El poder sobrenatural del Gran Mal está floreciendo por doquier, y llegan noticias de extraños rituales y sacrificios que se estarían realizando en lugares ocultos, como catacumbas y cloacas. Si siguen indagando, y todavía conservan sus vidas, tal vez incluso lleguen a descubrir que algo está pasando en el universo. Tal vez descubran por su cuenta alguno de los artefactos que las antediluvianas especies alienígenas dejaron atrás, y que permiten realizar viajes insospechados. Y tal vez incluso descubran por qué desaparecieron. Si la locura no se los lleva antes.

Principales grupos humanos

1d12	Zona o grupo	Idiomas
1,2	UI	Anglíbero
3	Orden Apocalipsis	Anglíbero, Anglo, Latinus
4	USS	Anglíbero
5	Commonhealth	Anglo
6	Blitzerfaust	Frisón
7	NCS	Anglíbero antiguo
8	Nuevo Imperio	Anglíbero antiguo
9	Shogoon Khan	Katahama
10	Legionarios	Anglíbero, Castizo
11	Lobos	Anglíbero, Aullidos
12	Sovhoshes	Cirílico

El idioma dominante entre humanos es el Anglíbero, pero no todos lo conocen hoy en día, si bien los altos cargos o dirigentes suelen tenerlo al menos como segunda lengua. Las monedas aceptadas en cualquier territorio humano son el Crédito Imperial o el Crédito Republicano, demasiado complejas para ser falsificadas hoy en día, y aceptadas al mismo valor ambas.

Un trabajador suele ganar unos 100.000 Créditos al año. Un fusil de asalto puede valer unos 15.000 Créditos. Una nave espacial que se caiga a trozos, pero con una cierta capacidad de hipervelocidad, unos diez millones de Créditos. En cada sistema estelar, pueden encontrarse varios planetas, pero normalmente sólo uno es habitable y respirable. Cada planeta tiene su propio nivel de tecnología, su propio nivel legal, y otros aspectos a considerar.

Paso 10

Establecer los orígenes del PJ y su fondo monetario

Lanza 1d12 en la tabla de principales grupos humanos para conocer los orígenes familiares, e idiomas posibles, aunque puede pactarse entre jugador y DJ. El PJ debería conocer el Anglíbero, aunque fuera como "Otra lengua".
EL jugador debe lanzar 5d6. El resultado debe multiplicarse por 1.000, y equivale al total de Créditos en efectivo con que empieza. Dado que no dispone de nada más que lo puesto, ahora tendrán que consultar las listas de material para equiparse con algo.
Con esto, has terminado la creación del Personaje.

EL COMBATE

Las habilidades de combate reciben un trato especial, y de hecho son las que poseen un mayor número de Capacidades dedicadas a ellas. A pesar de ello, se ha procurado sintetizar las habilidades de combate en las categorías de armas a usar.

Definiremos aquí una serie de conceptos clave, que son los siguientes:

▶ Asaltos
▶ Iniciativa

El combate requiere de una secuencia temporal distinta al desarrollo normal de la aventura. Implica situaciones de máximo riesgo y mínima disponibilidad de tiempo para decisiones. Durante el combate, el tiempo se divide en asaltos, que corresponden a unos pocos segundos de tiempo.

En cada asalto, el orden de actuaciones lo decidirá el valor de AGI (Agilidad) de los participantes. De entre los diversos PJ y PNJ participantes, en primer lugar actuará el de mayor AGI, seguido del siguiente en el escalafón, hasta que le toque actuar al que posea el menor valor de AGI. Esto es lo que llamamos Iniciativa. Los empates se resuelven con una simple tirada de un dado cualquiera.

Sin embargo, es necesario considerar además que los tipos de acciones no son idénticos, es decir, aunque un Personaje posea la máxima AGI, si blande una espada contra otro Personaje a varios metros de él y armado con un revólver, evidentemente ese otro Personaje podrá disparar antes que el primero, más ágil, siquiera consiga acercarse a su víctima. Otro ejemplo, es el hecho que cuesta dos asaltos lanzar un poder sobrenatural. Esto se consigue distribuyendo las acciones que los jugadores han declarado que sus PJ realizarán, y las que el Director de Juego había asignado previamente a los PNJ, en función del tipo de acciones, como sigue en el apartado sobre la secuencia.

Secuencia

1. En primer lugar, se crea un subgrupo con los PJ y PNJ que tuvieran sus armas de fuego listas para realizar un disparo o una ráfaga. Se sigue el orden decreciente por valor de AGI.
2. En segundo lugar, actúan quienes habían decidido usar un Poder Sobrenatural (si éste era su segundo asalto). Se sigue el orden decreciente por valor de AGI.
3. En tercer lugar, los ataques cuerpo a cuerpo, quienes hayan tenido que desenfundar para poder disparar, y quienes puedan realizar un segundo disparo, y ya hubieran disparado en el primer segmento del asalto. También es el instante para lanzar objetos como piedras y granadas. Se sigue el orden decreciente por valor de AGI.
4. En último lugar, aquellos que poseyeran armas de fuego que pudieran realizar hasta tres disparos en un solo asalto, tienen aquí su oportunidad. Se sigue el orden decreciente por valor de AGI.

Con todo esto, hemos subdividido un asalto en varias partes más elementales, o segmentos. En una situación de tanto riesgo, el organismo se activa sobremanera, y las cosas parecen ir a cámara lenta, gracias al brutal apoyo energético que recibe nuestro cerebro. La representación del efecto de este proceso psicológico lo hemos presenciado en muchas películas, y este procedimiento de combate lo representa a la perfección. Si se llega a esa inevitable situación, tu Personaje puede pelear con las manos desnudas, con un arma de combate cuerpo a cuerpo (abreviado CCC), o con un arma de combate con armas de proyectil (abreviado CAP).

CARACTERÍSTICAS DE LAS ARMAS

Cada arma muestra varios valores en las tablas en que aparecen. Muchos de estos valores no son usados por las armas de "cuerpo a cuerpo", sino que se refieren a las armas de tiro. En primer lugar, aparecen su nombre, y el calibre que usan. No pueden intercambiarse municiones pertenecientes a calibres distintos, el resultado sería el encasquillamiento en el mejor de los casos, pasando por estropear el arma, o hasta hacerla reventar. En segundo lugar se especifica la habilidad necesaria para usarla. Le sigue el Alcance Base, que puede doblarse a cambio de dividir por la mitad la probabilidad de acierto. La mayoría de armas permiten doblar varias veces el alcance a cambio de ir dividiendo de forma equitativa la probabilidad, pero otras armas no lo permiten (y así lo especifican en sus características). A continuación, se indican los ataques por asalto que permite llevar a cabo, dentro de la Secuencia de combate, abreviado en la forma "AxA". Algunas armas disponen de tiro en ráfaga, que permite efectuar varios disparos seguidos. El cargador indica cuántas balas puede disparar antes de necesitar recargar. La Resistencia indica lo resistente que es el arma a golpes o maltratos de especial intensidad. El valor de Fallo indica la tirada de porcentaje a partir de la que el arma se encasquilla, además supone un fallo seguro. Sigue el daño que causa el arma al que debe sumarse el Bonus de fuerza si se trata de un arma de cuerpo a cuerpo. En el caso de las armas de tiro, se trata del daño por cada bala, de forma que una ráfaga efectiva provoca varias veces ese daño. En Nivel Legal indica hasta qué nivel de legislación se permitirá al PJ deambular con esa arma. El Peso contabilizará de cara a la Carga Base del Personaje. Finalmente, el precio indica, en Créditos, el valor base del arma, si bien podrá variar en función del lugar de adquisición y de la inflación local.

Armas de ejemplo de fabricación local										
Nombre	**Capacidad**	**A. B.**	**AxA**	**Cargador**	**RES**	**Fallo**	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
Porra de caucho	Sticks	Contacto	1	N/a	12	N/a	1d4	11	1 kg	100
Revolver SP-03 9,06 mm	Revólveres	15 m	2	6	10	00	1d10+1	8	1 kg	5.900
Fusil de asalto SP-18 5,56x45	Fusiles de asalto	100 m	2 o Raf: 5	30	12	96	2d6+1	6	4 kg	15.200
Destripadora	Fusiles de asalto	100 m	2 o Raf:10	60	12	00	2d8+3	2	5 kg	Raro
La Destripadora es un fusil de asalto que incorpora un cuchillo serrado a modo de bayoneta. Si un ser vivo normal coge la destripadora, ésta explota en un diámetro de 10 m causando 2d6 puntos de daño a los afectados. Un miembro de la Plaga Negra puede voluntariamente accionar esta explosión, a modo de suicida (aunque tal vez él incluso sobreviva).										
Corruptor	Lanzallamas	20 m	1	25	12	00	2d6+8	1	10 kg	Raro
Lanza un chorro de sustancia verdi-negra. Todos los afectados por el Corruptor reciben 2d6+8 puntos de daño (afecta un área cónica de 20 m de profundidad y 10 m de ancho en su extremo más alejado). Aquellos que mueran pasan a ser convertidos en Necrozombies al servicio de la Plaga Negra, con sus Capacidades disminuidas en un 20% cada una (como mínimo quedan al 0%).										

Fíjate bien en el arma que compras. Puedes adquirir el mejor arma del universo, pero si en la zona donde te encuentras no se fabrica ni se vende su munición (que viene especificada en cada tipo de arma, como 9 mmP por ejemplo), entonces tendrás entre manos un problema de gran calibre.

Usar dos armas

Si quieres que tu Personaje dispare con dos armas a la vez (sólo pueden ser dos armas cortas, como pistolas o revólveres), puedes hacerlo, considerando cada arma como si perteneciera a un Personaje a parte, pero entonces la probabilidad base se reduce a la mitad. Si se usan dos armas de combate cuerpo a cuerpo, de todas formas sólo se puede realizar un ataque y una parada por asalto. Si se lleva un arma corta y un arma de cuerpo a cuerpo, puedes atacar con ambas, dentro del orden de ataques descrito en la secuencia anterior, pero cada una a mitad de probabilidad.

Disparo a bocajarro

Si la distancia hasta el objetivo del disparo es igual o menor que la HAB dividida entre 3 del atacante, entonces la probabilidad de impacto se duplica. Si haces eso con dos armas, una en cada mano (armas cortas tipo pistola), entonces la probabilidad queda igual.

Ráfagas

Algunas armas tienen la posibilidad de efectuar ráfagas, lo que supone una potencia de fuego bastante elevada. Pueden dispararse varias balas, en lugar de sólo una, durante el primer segmento de la secuencia de combate (o en el tercer segmento, si el PJ no estaba dispuesto para disparar). Existen dos opciones: disparar la ráfaga a un solo objetivo, o a varios objetivos.

▶ Paso 1. Definir objetivo.

Si se dirigen todos al mismo blanco, cada bala de la ráfaga aumenta en un +5% la probabilidad básica de acierto (antes de doblar distancias y por tanto dividir probabilidades).

Si se dirigen las balas de la ráfaga a distintos objetivos (no más objetivos que balas pueda disparar la ráfaga), para cada objetivo se dispone de la probabilidad base sin modificar.

▶ Paso 2. Determinar impactos.

Debe lanzarse un dado para determinar cuántas balas de la ráfaga alcanzan al objetivo u objetivos. Cada arma determina cuántas balas dispara en modo ráfaga, y son siempre números a los que se les puede asignar un dado (por ejemplo, 1d3 para un arma de Ráfaga: 3, o 1d8 para un arma de Ráfaga: 8). Puede que la última ráfaga de un arma sea de un valor inferior al normal, en ese caso debe usarse el dado apropiado. El resultado del dado nos indica cuántas balas han impactado, causando cada una de ellas el daño especificado en el arma. Si iban dirigidas a un solo blanco, se lanza el daño para cada bala que impacta. Si los blancos eran varios, el controlador del PJ (el jugador) reparte las balas que han impactado entre los blancos escogidos, de la forma que prefiera (puede que finalmente decida no asignar ninguna bala a alguno de los blancos), pero lo más equitativa posible.

Recargar armas en medio de un combate

Tarde o temprano, si el encuentro se prolonga, los cargadores acabarán por vaciarse, o las baterías por agotarse. En estos casos, el tiempo invertido en recargar dependerá del tipo de cargador del arma, que se indica en las tablas de las propias armas:

▶ dos balas por asalto en sistemas manuales (escopetas, revólveres).

▶ un cargador pequeño por asalto (pistolas).

▶ dos asaltos para un cargador grande (fusiles de asalto, subfusiles).



Complementos de armas

Las miras telescópicas son una gran ayuda a la hora de apuntar, si se dispone de un lugar lo suficientemente "tranquilo" para ello. Simplemente, en función de los aumentos que ofrezca la lente, ese número de aumentos equivale al multiplicador de la probabilidad de acierto. Es decir, si dispones de una lente de "x4" aumentos, podrás multiplicar la probabilidad de acierto por cuatro. Teniendo en cuenta que cada vez que doblas el Alcance Base de un arma, divides por la mitad la probabilidad, esto te permite restituir las cosas.

Los silenciadores permiten reducir el sonido de los disparos en gran medida, sin embargo también reducen su alcance efectivo, según el fabricante.

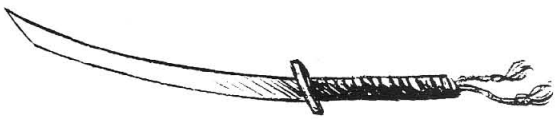
Encasquillamiento

Si un arma se encasquilla (caso que aparezca un valor igual o superior al especificado en su característica de "Fallo") deja de ser utilizable. Desencasquillarla requiere de 2d3 asaltos, y una tirada exitosa en Mecanismos. Suele ser preferible cambiar de arma.



Armas de combate cuerpo a cuerpo

Debe tenerse en cuenta a la hora de tirar por el daño, que se le ha de añadir el Bonus de fuerza. En cada arma de este tipo se indica la proximidad a la que el atacante debe encontrarse del objetivo, siendo en la mayoría de los casos en contacto con éste, es decir, que le podría llegar a tocar con sus propias manos. En otros casos, el alcance es algo mayor, como uno o dos metros, debido a que, en este caso, el arma cuerpo a cuerpo es de mayores proporciones. De cualquier manera, más allá de esta distancia, el arma ya no es usable contra ese blanco, a no ser que pueda ser lanzada en modo de arma de proyectil, como una daga o un hacha de mano.



Armaduras

Puede ser que nos encontremos con dos tipos de armaduras ante un ser concreto: la armadura natural, en seres con una piel o desarrollo muscular extraordinario, y la armadura artificial, en el caso de elementos manufacturados con el fin de ofrecer una protección ante un posible daño. El sistema en general es el mismo: cada armadura posee una capacidad de detención, expresada en puntos. Cuando un ser equipado con armadura, sufre daño por un ataque de combate, a la puntuación de daño obtenida se le resta ese poder de detención en puntos.

Armaduras y poder de detención	
Elemento	**p.a.**
Casco militar	2
Una pulgada de acero	15
Chaleco antifragmentación	6
Chaleco antibala	7
Arnés de batalla	8
Armadura de batalla	12
Armadura pesada	15
Gran saco de arena	15

La probabilidad de impacto en un mismo punto suele ser muy baja, y a efectos de juego, con cada detención (cada impacto del proyectil de un arma), la armadura baja 1 punto de armadura (tanto si es armadura artificial como armadura natural).

OSCURIDAD Y LOCURA

Muchos seres poseen un aspecto e irradian una sensación tan desagradable, que pueden causar serios desequilibrios mentales en los Personajes. Cuando un Personaje se encuentra frente a uno de ellos en persona, debe realizar una tirada de Estabilidad mental, para poner a prueba su equilibrio. Según el tipo de criatura, y según pase o no su tirada, puede resultar más o menos afectado.

Cada monstruo o bestia incluye en su descripción una referencia a su ASP (Aspecto) según lo profunda de su impresión.

En la tabla titulada "Clasificación de las experiencias", aparecen, para cada Aspecto posible del ser a que se enfrenten los PJ, dos valores. El primero se aplica en caso de superar la tirada de Estabilidad mental, y el segundo se aplica en caso de no superarla. El resultado, equivale a los puntos de la característica de personalidad "Estable" que se pierden. En añadidura, si se han perdido muchos, es posible que además se necesiten comprobar las tablas de efectos por pérdida de puntos de Estabilidad mental.

Clasificación de las experiencias

Tipo, y pérdida de Estabilidad según supera o no la tirada		*Causante pertenece a la Plaga Negra
Desagradable	nada / 1d6*	(Corrupción +1)
Horrible	1d6 / 2d6 *	(Corrupción +1d3)
Espeluznante	2d6 / 3d6 *	(Corrupción +1d4)
Terrorífico	3d6 / 3d10 *	(Corrupción +1d6)
Pesadilla viviente	3d10 / 4d10 *	(Corrupción +2d6)
Horror cósmico	4d10 / 5d10 *	(Corrupción +4d6)
El Gran Mal	5d10/10d10+50 *	(Corrupción +8d6)

Algunos seres alienígenas inteligentes e incluso pacíficos, pueden también causar este tipo de impresiones en los Personajes.

Según la cantidad de puntos de estabilidad mental que pueda perder un Personaje, puede además sufrir otros efectos secundarios. Cada vez que aparezca un nuevo elemento de una categoría más terrible que la anterior, deberá tirarse de nuevo. Por ejemplo, si estaban enfrentándose a Poseídos (Horrible), y ha aparecido un Gurthgul (Espeluznante).

Si lo que provoca la tirada pertenece a un ser de la Plaga Negra, y no se supera la tirada de Estabilidad, el afectado además sufre un aumento de su valor de Corrupción equivalente a lo que se indique en la columna derecha correspondiente al tipo de experiencia.

Efectos de la pérdida de puntos de Estabilidad mental

Entre 1 y 5	No sucede nada
Entre 6 y 10	*Lanza 1d6* 1. Nada — 4. Mente bloqueada 2. Nada — 5. Mente bloqueada 3. Desmayo — 6. Adquiere fobia
Entre 11 y 20	*Lanza 1d6* 1. Nada — 4. Adquiere fobia 2. Desmayo — 5. Adquiere fobia 3. Mente bloqueada — 6. Locura
Entre 21 y 50	*Lanza 1d6* 1. Desmayo — 4. Locura 2. Mente bloqueada — 5. Derrame cerebral 3. Adquiere fobia — 6. Derrame cerebral grave
Más de 50	Derrame cerebral grave dos veces
Cada vez que aparezca un nuevo elemento de una categoría más terrible que la anterior, deberá tirarse de nuevo.	

Explicación de los efectos

▶ Nada
El Personaje resiste, y no sufre efectos adversos añadidos a su pequeña pérdida de estabilidad mental.

▶ Desmayo
El Personaje se ha desmayado. En cada nuevo asalto, si se trata de un combate, tendrá derecho a una tirada de CON con 1d100, si la supera se recupera, y al siguiente asalto estará de nuevo activo.

▶ Mente bloqueada
La mente del Personaje ha quedado totalmente bloqueada. A partir de este momento, y hasta el final de la jornada de juego (no hasta el final de la aventura, sólo hasta el final de la jornada actual), no podrá usar ninguna capacidad, ni tampoco anotar ninguna marca de aprendizaje. Como máximo sólo puede realizar acciones básicas, como correr o caminar. Parece que haya entrado en un estado casi catatónico. Una inyeccción de un fármaco llamado Bofitium (75 cr) aplicada con éxito (Medicina) puede recuperarle antes pero perdiendo 1d3 pv.

▶ Adquiere fobia
El DJ aplicará al Personaje una fobia relacionada con algún elemento presente en aquello que le ha ocasionado la pérdida de Estabilidad mental, y la fobia empieza con carácter inmediato, con el Personaje huyendo en dirección contraria. La fobia podrá eliminarse en la historia futura del Personaje asistiendo a buenos Conexiólogos, pero mientras eso no suceda, cada vez que el Personaje tope con un elemento relacionado directamente con esa fobia, deberá realizar una tirada de Estabilidad mental; si la supera logra aguantar el elemento, si no la supera, huye de nuevo (sin pérdidas de Estabilidad). Para curarse, debe pasar cuatro semanas de tratamiento en Conexiología para cada fobia, y el terapeuta debe superar una tirada de Conexiología.

▶ Locura
El Personaje entra en locura. Es totalmente intratable, desquiciado, y sólo suelta frases inconexas.
Lo único que puede hacerse con él es atarlo, amordazarlo, y encerrarlo. Con la adecuada terapia de Conexiología, podrá superarlo en pocas semanas de tratamiento, y quedará con 1d3 fobias.

▶ Derrame cerebral
El cerebro no ha podido contener todo lo que la mente de la víctima estaba procesando, y ha estallado por dentro, causando verdaderos daños físicos. Se trata de un auténtico desastre, ya que afecta a varias zonas de su cerebro. Pierde lo que indique la tabla, de forma indefinida, para siempre: El sujeto queda desmayado en el suelo, y un leve hilo de sangre surge de sus orejas.

Pérdidas por derrame cerebral

Lanza 1d6
1. Pierde 1 punto en: HAB
2. Pierde 1 punto en: HAB, AGI
3. Pierde 1 punto en: HAB, AGI
4. Pierde 1 punto en: HAB, AGI
5. Pierde 1 punto en: HAB, AGI, CON
6. Pierde 1 punto en: HAB, AGI, CON

▶ Derrame cerebral grave
Los daños son incluso mayores y totalmente evidentes a juzgar por la cantidad de sangre que emana por orejas, nariz, e incluso ojos, así como por los terribles espasmos.

Pérdidas por derrame cerebral grave

Lanza 1d6
1. Pierde 1 punto de HAB
2. Pierde 1 punto en: HAB, AGI
3. Pierde 1 punto en: HAB, AGI, CON
4. Pierde 1 punto en: HAB, AGI, CON, COM
5. Pierde 2 puntos en: HAB, AGI, CON, COM
6. Pierde 2 puntos en: HAB, AGI, CON, COM, FUE, POD

▶ Fobias
En *Dark Echelons*, un Personaje que se enfrente a un elemento relacionado con su fobia, debe realizar una tirada de Estabilidad mental, si la supera no pasa nada, es cuando no la supere que reaccionará de forma irracional: gritará, se moverá de forma brusca y violenta, y huirá, si es posible, del elemento en cuestión. El DJ toma el mando de ese Personaje durante su crisis. Los nombres de las fobias han cambiado con el paso de los siglos, pero siguen las estrictas enseñanzas modernas de la Conexiología. Sin embargo, los sapientísimos investigadores científicos de la Conexiología siguen descubriendo y catalogando otras nuevas y misteriosas. Tal vez el propio DJ quiera adentrarse en tan gloriosos estudios de los misterios del sistema nervioso central, y añadir sus propias fobias a la lista. Sólo hay una norma o recomendación, y es no usar los altisonantes nombres que se usan hoy en día, sino que el DJ (o incluso los jugadores, si el DJ lo acepta) inventen sus propios nombres de fobias.

Lista de fobias según la Conexiología Moderna

Armamentofobia. El Personaje no puede ni tan siquiera ver las armas, ni en manos de otros, ni por supuesto en las suyas propias. ¡Una fobia digna de tratarse lo antes posible en *Dark Echelons*! Comen con las manos, para no usar cuchillos.
Artropodofobia. Horror ante cualquier bicho con patas articuladas tipo crustáceos, insectos, y por supuesto seres de la Plaga Negra con esa característica especial.
Gentefobia. Entre la muchedumbre se esconden los impíos. Cualquiera de ellos podría ser uno de ELLOS, y dañarle por la espalda. No soportan el gentío.
Grutafobia. Cualquier lugar oscuro, profundo y sucio, desde las cloacas de una ciudad hasta una discoteca barata, serán lugares imposibles para el afectado.
Muertofobia. Horror a todo lo muerto, incluso los alimentos diarios y las pieles de animales. Se acaban haciendo vegetarianos, y tomando pastillas de vitaminas.
Navefobia. Las naves son inseguras, los Obeliscos Negros son naves, las Naves-Misil acabaron con la civilización. Para lograr que el PJ suba a una nave, es necesario usar un buen sedante, y tener preparada una camisa de fuerza para cuando despierte.
Oceanofobia. No pueden ver las grandes extensiones de agua ni en holopelícula.
Ordenatafobia. Los ordenadores guardan datos sobre nosotros, son inteligentes y nos observan. Uno debe mantenerse siempre alejado de ellos, y si no puedes huir, ¡destrúyelo!. El ordenador es tu enemigo.

▶ Filias
Otra opción a las fobias, son las filias. El sujeto obtiene un apego patológico por algo, sea un objeto inerte o incluso un ser vivo, o una situación concreta. Los mecanismos que hayan podido llevar la mente del afectado a este estado de cosas no nos interesan (lo mismo que con las fobias), pero el caso es que ha sucedido. Prueba a sustituir alguno de los casos de Fobia anteriores por Filia, por ejemplo armamentofilia, será un grave problema en mundos de un Nivel Legal extremo, en los que no se permita entrar a PJs que lleven ni tan siquiera un cortaplumas.

HERIDAS, LOCURA Y CURACIÓN

Los puntos de vida (PV) indican el estado de salud relativo del Personaje. Normalmente estos puntos se pierden por causa de elementos físicos, como caídas o efectos de armas, pero otros procesos también pueden causar su disminución.

Si bien hablamos de puntos de vida en general, sin especificar localización concreta, el árbitro sí especificará si se ha afectado a una zona concreta de forma importante. Por ejemplo, una pierna que ha recibido una gran cantidad de metralla, causará efectos evidentes sobre la velocidad a que pueda desplazarse el Personaje.

Primeras curas y seguimiento

Un Personaje que acaba de recibir un daño, puede ser tratado con Primeros Auxilios o Medicina. Si se aplican correctamente (se pasa la tirada de Primeros Auxilios), se le aumenta 1d3 PV al afectado. Si recibe Medicina de forma certera, se cura 2d3 PV, pero es imprescindible un pack médico.

Si se obtiene un fallo crítico en Primeros Auxilios o Medicina, se daña al Personaje, causándole 1d3 puntos de daño.

Si todo ha salido bien, a partir de aquí se curan 1d3 PV cada semana en tiempo de juego. Pero si han recibido Medicina (de su especie, normalmente humana), se curan 2d3 PV cada semana en tiempo de juego.

Sólo puede intentarse Medicina o Primeros Auxilios una sola vez, hasta que vuelvan a recibir más puntos de daño a causa de algún nuevo accidente (incluyendo la pifia de un mal médico).

Muerte

Si por desgracia, los puntos de vida de un aventurero llegan a cero (no pueden bajar a menos), y en el asalto inmediatamente posterior no recibe Medicina o Primeros Auxilios de algún compañero, el Personaje se nos ha ido.

Un Personaje que ha estado tan cerca de la muerte en los días que corren, es posible que sufra unas cuantas pesadillas relacionadas con el Nexo y la llegada de la Plaga Negra que pondrán a prueba su Estabilidad.

La mente

Tratar desajustes mentales es otra de las necesidades de los aventureros. Para ello, deben encontrar a un buen Conexiólogo clínico, que les ayude a superar la crisis. Los Personajes pueden estar principalmente afectados de tres posibles males:

- **Una Estabilidad especialmente baja**
- **Una o varias fobias / filias**
- **Locura**

Cada una necesita un tratamiento y dedicación específicos, con sus propios procedimientos de reprogramación mental. Se trata de problemas muy serios, que impiden a los Personajes desarrollar su vida normal, si es que se puede etiquetar la vida de los Personajes de normal.

Sólo se puede acudir a un terapeuta mental después de acabar una aventura, y sólo un mismo tratamiento de terapia entre aventura y aventura. Es decir, puede acudirse para resolver una fobia y aumentar la Estabilidad mental, pero no para dos fobias, o para aumentar dos veces la Estabilidad mental. La excepción es el tratamien-



to de Locura, que de no lograr ser exitoso, el paciente debe seguir encerrado en su celda para locos, y recibir el tratamiento nuevamente.

La moderna Conexiología combina tratamientos, fármacos y análisis convencionales con los estudios en neurociencias y redes neuromentales, que reducen considerablemente el tiempo de tratamiento, si bien es necesario que los pacientes se dediquen única y exclusivamente a recibir el tratamiento.

Encontrar buenos conexiólogos es harto difícil, y en estos tiempos de picaresca y malvivir, abundan los estafadores con títulos falsificados. La factura suele ser de unos 50 Créditos al día, o de lo contrario se traslada al afectado a la cárcel, con tratamiento nulo. Durante el tratamiento, se considera un Acierto Crítico un resultado de 01 a 05, y un Fracaso Crítico un resultado de 96 a 00.

Terapia de Estabilidad

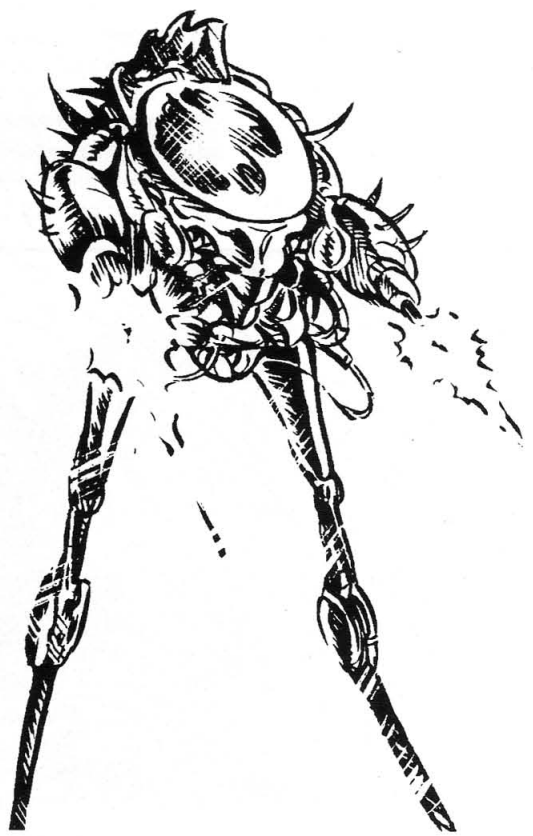
Tras un mes de tratamiento, calma y tranquilidad (nada de aventuras) el Personaje terapeuta, generalmente un PNJ, lanzará su Conexiología. Si consigue un Acierto crítico, el paciente aumenta 2d6 su característica de Estable. Con un acierto normal, aumenta en 1d8. Con un fallo normal, no sucede nada. Con un Fallo crítico, disminuye en 1d3. Aplicar los correspondientes cambios en Inestabilidad.

Terapia de fobia

Tras un mes de tratamiento, calma y tranquilidad (nada de aventuras) el Personaje terapeuta, generalmente un PNJ, lanzará su Conexiología. Si consigue un Acierto crítico, la fobia es eliminada, y el paciente gana 1d6 puntos de Estabilidad. Si es un acierto normal, simplemente pierde la fobia. Con un fallo normal, no sucede nada. Con un Fallo crítico, disminuye su Estabilidad en 1d3 y hay que aplicar los correspondientes cambios en Inestabilidad.

Terapia de locura

El Personaje se encuentra encerrado en la celda de un hospital especial, sin poder salir, dado su absoluta falta de autocontrol. Tras un mes de tratamiento (nada de aventuras) el Personaje terapeuta, generalmente un PNJ, lanzará su Conexiología. Si consigue un Acierto crítico, la Locura es eliminada sin más consecuencias. Si se trata de un acierto normal, el paciente ve eliminada su Locura, pero en lugar de ella aparecen 1d3 fobias (intratables por ahora). Con un fallo normal, el paciente pierde 1d3 puntos de Estable. Si ha sido un Fallo crítico, el paciente sigue con su Locura, pero empeora, ya que pierde 1d6 puntos de Estabilidad, y adquiere una fobia. Deberá pasar otro mes bajo terapia, para poder volver a probar.



AVENTURA EN SOLITARIO

Es una vieja tradición que se inició en los primeros juegos de rol, el incluir una pequeña aventura en solitario. No tiene absolutamente nada que ver con la mecánica de juego de un juego de rol, sino que sirve únicamente para familiarizarse con la ambientación de ese juego de rol en concreto, aprender de forma fácil y amena algún que otro mecanismo de juego, y sobre todo pasar un buen rato. La forma de resolverlo es muy sencilla, empiezas leyendo en el párrafo numerado por "1". Desde el primer momento, se te pide que tomes una decisión, y según cual sea ésta, se te envía a otro párrafo. El sistema fue copiado de los libros científicos de taxonomización biológica de las especies animales y vegetales, y ha resultado ser divertido aplicarlo a los juegos de rol.

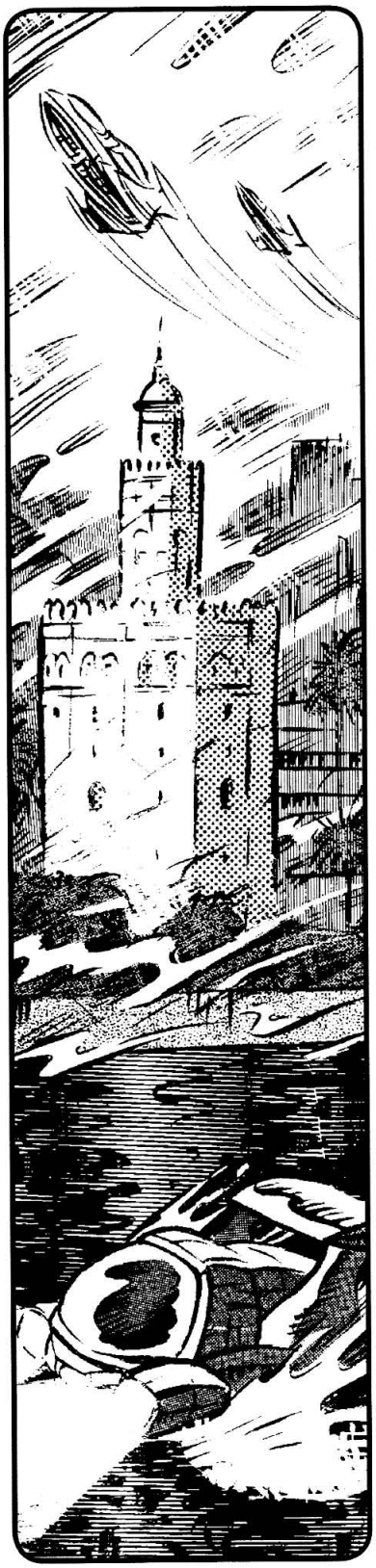
En este tipo de aventuras, se intenta recrear la mecánica y los elementos comunes a un juego de rol, si bien son sólo una aproximación lejana, cuyo objetivo es dar al lector una idea aproximada tanto de la ambientación de base, como de lo importantes que son sus decisiones en el desarrollo de la historia.

En esta ocasión, el jugador interpreta a un Personaje que acaba de salir de la academia, donde ha cursado los caros estudios de prospección interestelar, y ahora empieza a buscar trabajo. Pero como suele suceder, cuesta empezar, y muchas veces no hay más remedio que empezar desde cero, que es por donde se aprende de verdad.

Empieza leyendo en el punto "1", y sigue las instrucciones. Constantemente, se te pide que decidas entre varias opciones, y debes seguir leyendo en el punto correspondiente que se asigna a dicha opción. En otras, se te pide que realices una tirada de porcentaje, para la que necesitarás de dos dados de diez caras (indicando cual de ellos marca las decenas), y según el resultado, deberás trasladarte a leer al punto indicado.

La historia puede acabar de muchas maneras. Es muy posible que no sobrevivas, y acabes muerto, eso es parte de la dura vida en los tiempos de retroceso de la civilización humana en *Dark Echelons*. También es posible que logres sobrevivir, pero no te hayas dado cuenta exactamente de qué acontecimientos han sucedido a tu alrededor, eso es algo que también suele pasar. Y si lo has averiguado todo, puede que el conocimiento de cierto tipo de hechos te haga desgraciado.

La historia acaba cuando encuentras la frase "has muerto", o la frase "fin". En este último caso, puedes darte por contento y victorioso, ya que salir con vida es el mayor éxito en este juego de horror cósmico.



El Personaje

Características
Pureza 70% (Corrupción 30%)

Personalidad
Altruista 75% (Egoísta 25%)
Reflexivo 80% (Impulsivo 20%)
Estabilidad mental 65% (Inestabilidad 35%)

Capacidades
Fusiles de asalto 40%
Conexiología 30%
Geonomía 89%
Operador de computadores 68%
Pelea con brazos 20%
Tripular carguero espacial 70%



1. Has conseguido por fin tu titulación superior en ingeniería de minas espaciales. Eres un reluciente prospector con buenos conocimientos en tripulación de naves espaciales recién salido de la academia. Acabas de llegar al planeta UKX-314 (en el Sistema estelar de Balista) y de buenas a primeras, hay dos posibles lugares a los que dirigirte para buscar tu primer empleo.

K Si quieres dirigirte a la cantina del Astropuerto, ve a 5.
K Si prefieres probar suerte en la Agencia de Contratos Temporales, ve a 10.

2. Te encuentras en una de las terminales. Tu capacidad de Operador de Computadores es del 68%, lanza los dados para comprobar cómo te desenvuelves.

K Si lo logras (68 o menos), pasa a 30.
K Si no lo consigues, pasa a 21.

3. Te han tumbado, menudo palizón que has recibido. Esa gente es una mala compañía. Riéndose, te echan del bar y quedas tirado por los suelos, maltrecho y dolorido.

K Pasa al punto 18.

4. Tu compañero te ayuda a esconderte y limpiarte la sangre, y te sugiere que estás en deuda con él, porque tenías toda la apariencia de haber cometido un delito. Finalmente aceptas unirte a su grupo.

K Pasa al punto 11.

5. La cantina del astropuerto se muestra repleta de humo y algo sucia. Pides algo para tomar, y preguntas al camarero quién podría conseguirte un trabajo. Te sonríe, con cara de haber visto al mayor pardillo del planeta, y te señala dos opciones. Un hombre sin brazo, bebiendo en solitario en una de las mesas, y un grupo de aspecto bastante aguerrido y amenazador.

K Decides preguntar al hombre sin brazo, ve a 12.
K Pruebas con el grupo aguerrido, ve a 15.

6. Te tumban de mala manera, y te patalean, parece que van a acabar contigo. Tienes otra oportunidad de salvar tu vida, pero las cosas pintan pero que muy mal. Lanza una tirada de dados por tu Capacidad en Pelea con brazos (20%).

K Superas la tirada (20 o menos), pasa a 27.
K Si no la superas, pasa a 14.

7. Descargas decenas de enormes contenedores de mercancías, junto a otros compañeros, durante horas. El trabajo acaba hoy, y ya veremos si para mañana consigues algo más, esto no es lo que te esperabas ni de lejos. Un compañero que también se queda hoy sin trabajo te propone si quieres unirte a él para un trabajo poco legal, pero muy bien remunerado.

K Aceptas, lo que sea te interesa, pasa a 11.
K No, eso no sería correcto, pasa a 21.

8. Tu Capacidad de Pelea es sólo del 20%, así que las cosas no son muy favorables, pero cualquiera puede tener un golpe de suerte. Lanza los dados de porcentaje.

K Lo logras (20 o menos), pasa al punto 28.
K No lo consigues, pasa al punto 3.

9. Este deshecho humano es un gandul que no debería existir en una sociedad correcta. Te alejas de él tan deprisa como puedes, y sigues buscando algo que te dé una pista para buscar algún trabajo.

K Pasa a 26.

10. Estas pequeñas empresas no son tan malas como dicen sus grandes competidores, y son una forma de conseguir experiencia, cuando nadie más confía en ti. Te ofrecen un trabajo de carga y descarga en el muelle. No es lo que esperabas, pero tal vez empezar desde abajo te ayude a entender mejor muchas cosas.

K Si aceptas el contrato temporal, pasa a 20.
K Si prefieres no aceptarlo y probar suerte en la cantina, pasa a 5.
K Si quieres darte un paseo por los muelles y pensártelo, pasa a 25.

11. Asistes a una reunión, en los sótanos de un viejo edificio abandonado. Allí se han reunido casi una cincuentena de personas, en su mayoría con muy mala pinta, y armados con pistolas y cuchillos varios. Se trata de una banda de delincuentes, que trabajan para alguna mafia local, pero no te atreves a hacer ninguna pregunta. Lo único que sabes, es que ahora eres uno de ellos. ¡Vaya carrera!

K Pasa a 23.

12. El hombre sin brazo te mira de pies a cabeza, pero con mayor disimulo del que había mostrado el camarero cuando has entrado. Te indica que tomes asiento, junto a él, y acaba haciéndote una serie de preguntas que tienen toda la pinta de una entrevista de trabajo. Parece que le caes bien, te entrega una tarjeta y te cita por la tarde en su oficina. ¡Esto va viento en popa!

K Pasa a 30.

13. Te da las gracias, y te entretiene explicándote historias de piratas espaciales en las proximidades, y de extraños sucesos en las cloacas de la ciudad, en las que han desaparecido muchos de sus compañeros mendigos. En ese momento, te percatas que te encuentras en la parte trasera de la cantina del astropuerto, y que un hombre sin brazo que se encontraba en la cantina, ha presenciado a través de los cristales tu acto de buena voluntad para con el mendigo.

K Ve al punto 18.

14. Es la mayor paliza que te han dado en tu vida. Habías quedado inconsciente, y te despiertas ensangrentado, no sólo con tu propia sangre, sino también con la del cadáver de la otra víctima de los ladrones. Suenan sirenas de policía, y decides huir, pero sin saber a dónde. En tu vertiginosa carrera, topas con tu compañero de trabajo, el que te ofrecía trabajo "poco legal" hacía muy poco tiempo.

K Pasa al punto 4.

15. El grupo está bebiendo y bromeando, molestando incluso al resto de clientes. Al verte, uno de ellos rompe en una estruendosa carcajada, se levanta, y te provoca para que pelees con él, o te largues a las calles, tratándote de niñato para abajo.

K Decides pelear, pasa al 8.
K Si decides hacerle caso, pasa al 22.

16. Te advierten que de esto no hay marcha atrás, y que a los traidores les cortan el pelo "por lo bajo", mientras hacen deslizarse un dedo por la garganta de oreja a oreja.

K "Vaya, mejor me lo pienso y luego os digo algo", pasa al 3.
K "Ningún problema, y ninguna pregunta", pasa al 11.

17. tu trabajo ha terminado por hoy, y el capataz, que parece sentir algo de lástima por ti, te indica que tal vez si buscas en alguna terminal de ordenador, puedas encontrar otro trabajo mejor, y más cercano a tus desaprovechadas capacidades. Parece un buen hombre.

K Pasa al punto 2.

18. El hombre sin brazo sale del bar, se te

acerca, y te entrega una tarjeta de una empresa de transportes espaciales, al tiempo que te indica que pases a verle por la tarde a su oficina, la Nandron Co. Los buenos samaritanos se ayudan entre sí, es lo que dice la Orden del Apocalipsis, ¡cuánta razón tienen!

⁂ Pasa al 30.

19. Si estás leyendo este punto en concreto, entonces eso quiere decir que estás haciendo trampa, o alguna otra actividad fuera de lo especificado en las instrucciones, porque en ningún momento se te ha indicado que fueras al punto 19.

⁂ Ve al punto 19.

20. Entregas los documentos de la agencia al capataz del muelle de carga, quien después de mirar de reojo tus vestimentas, te indica dónde se encuentra tu taquilla personal, te entrega un mono azul de trabajo, y te ordena que empieces a descargar material con uno de los robots de carga del muelle, que afirmas saber utilizar. Pasas la mañana en ello, descansas, comes, y sigues por la tarde.

⁂ Pasa al 24.

21. Tu única opción es aceptar otro trabajo en los muelles, pero en otra sección más alejada. Mientras te diriges a ella, descubres a dos hombres dando una señora paliza a otro, tumbado en el suelo. Te descubren, y van directos hacia ti, bloqueándote el paso. Debes tirar por tu Capacidad de Pelea con brazos, que tienes al 20%.

⁂ Si pasas la tirada (20 o menos), ve al 27.
⁂ Si no la pasas, ve al 6.

22. Has decidido salir del lugar con la cola entre piernas, algo avergonzado, y evitarte muy posiblemente una buena paliza. Caminando, llegas hasta la zona de los muelles.

⁂ Pasa al 25.

23. Os dan algo de rancho y bebida, y se os informa que formaréis parte de la tripulación del "Ofender", una nave espacial dedicada al asalto y pillaje de los cargueros que llegan o salen del sistema estelar al que pertenece el planeta .

⁂ Pasa al punto 70.

24. Por la tarde te dejan escoger entre dos opciones, descargar los contenedores de otra nave que acaba de llegar desde muy lejos, o llevar los albaranes de un cargamento que debe ser cargado en otra nave.

⁂ Descargar contenedores, pasa al 7.
⁂ Comprobar los albaranes, pasa al 29.

25. Paseando por la calle, tropiezas sin querer con la pierna de un harapiento pordiosero que ni siquiera habías visto, tumbado en el suelo. Te suplica que le des una limosna, pero lo cierto es que lo hace de una forma un tanto exigente, lo que te deja algo indeciso. Tu altruismo es del 75%, y debes realizar una tirada para ver cómo reaccionas.

⁂ Si la superas (75 o menos), pasa al 13.
⁂ Si no lo consigues, pasa al 9.

26. En una de las múltiples callejuelas, te encuentras con algo que miras esperanzado, un tablón de anuncios, con una opción de trabajo en los muelles. Arrancas el anuncio y te diriges allí, algo es algo.

⁂ Pasa a 20.

27. Con una fuerza inusitada, rara en ti, los tumbas y logras que queden inconscientes. Ayudas a su víctima a levantarse, y huís de allí. Le ayudas a recuperarse, y te explica que querían robarle. Habláis, y cuando ve la situación económica en que te encuentras tú, te entrega una tarjeta, y te recomienda por escrito para un buen trabajo en su empresa.

⁂ Pasa a 30.

28. Logras tumbar a tu oponente, contra todo pronóstico, y ante la sorpresa de todos los presentes. El que está en el suelo no volverá a llamarte alfeñique, y los otros borrachos, se carcajean de su bravucón compañero, y te invitan a sentarte. Hay trabajo para ti, si sabes luchar y tripular naves, y no tienes demasiados escrúpulos. ¿O sí los tienes?

⁂ "Sí, tengo escrúpulos", pasa al 3.
⁂ "No, me interesa ganar dinero y basta", pasa al 16.

29. Mientras compruebas que los albaranes y la carga coinciden, se fija en ti uno de los propietarios de la carga. Charláis un buen rato, y le impresiona tu *vitae*, que no has dudado en mencionar, por si las moscas. El resultado, es que acaba por ofrecerte un trabajo mucho mejor, para lo que tendrás que presentarte en la empresa para la que trabaja. Parece que opina que eres demasiado buena persona para estar trabajando en los muelles.

⁂ Pasa al 30.

30. La empresa se llama "Nandron Co.", y parece que se dedica a los transportes interestelares, según anuncia el grandilocuente cartel de la puerta. Dentro espera un oficinista, que parece como si ya esperara tu llegada. Tu currículo es impresionante, y se te ofrece formar parte de la nave más querida de la empresa, su nave insignia, el Sonium, un carguero que partirá en breve para vender piezas mecánicas en otro sistema. Firmas el contrato, y te acompañan a la nave, donde por el momento puedes ir supervisando la carga, o comprobar el buen estado de los ordenadores.

⁂ Para supervisar la carga, pasa al 35.
⁂ Para comprobar los ordenadores, pasa al 40.

31. Los ordenadores indican que todo está en perfecto orden. Pero te percatas a través de los sensores que otra nave va por delante vuestro, al parecer saltará a la hipervelocidad en una dirección similar a la vuestra.

⁂ Pasa al 48.

32. Con una palanca, abres la tapa, que estaba clavada con gran esmero, y una vez dejas caer la tapa al suelo, te pones de puntillas para mirar en el interior. Y lo que ves es una especie de enorme bañera, repleta de un líquido verdoso y maloliente, y en su interior un enorme y asqueroso animal, alargado, horrible, con interminables tentáculos, mirándote fijamente. Uno de los tentáculos te agarra por el cuello, tira de ti hasta que caes dentro de la caja, y.... (has muerto).

33. Resulta muy curioso, un envío de esta envergadura, y que consta sólo de piezas de maquinaria, precisamente dirigidas a un sistema estelar que casualmente conoces, y que posee una enorme producción propia de este tipo de componentes. Esto empieza a parecer raro, y no crees que los comerciales de la empresa sean tan poco capaces como para hacer tan mal negocio. Te invade una de tus sensaciones de salir corriendo de todo aquello, pero tú eres una persona muy reflexiva, concretamente al 80%, y ya has firmado un contrato, incumplirlo es ilegal. Pero a pesar de todo, lanza los dados.

⁂ Si superas la tirada (80 o menos), te quedas, pasa a 38.
⁂ Si no la superas, huyes, pasa al 36.

34. Una voz interna te pone hasta los pelos de punta, advirtiéndote que algo maligno se esconde ahí dentro, y que si quieres mirar, debes hacerlo con sumo cuidado. Un escalofrío recorre todo tu cuerpo, mientras decides.

Si quieres abrir con sumo cuidado la caja, pasa al 43.
Si prefieres irte, pasa al 48.

35. Los operarios van cargando con sumo cuidado toda la carga, se diría incluso que con un buen trato excesivo, como si fueran copas de cristal, y no gruesas piezas de maquinaria, lo que cargan. Mientras les observas desde una alta pasarela, presencias un repentino accidente laboral que rompe la monotonía, al caer una de las enormes cajas desde una gran altura, por fortuna sin dañar a nadie. El capataz de la nave grita a los operarios de una forma terrible, y tú observas cómo un líquido espeso y verde emerge de la caja que ha caído. El capataz cae en la cuenta de mirarte desde abajo.

Te quedas y preguntas qué era aquello, pasa al 37.
Te largas como si nada, pasa al 44.

36. Ante el asombro de todos, te largas de la nave por una de las compuertas auxiliares. Los que te ven gritan, preguntándote a dónde vas, pero tu carrera los deja tan perplejos, que no insisten más. A pesar de eso, lo último que has percibido era una mirada maliciosa de uno de los capataces, que corría en dirección al puente de mando, sin duda para avisar de la deserción. Vuelves a encontrarte por los muelles, y en esta ocasión además, acabas de convertirte en un delincuente, por incumplimiento de contrato, algo muy grave hoy en día. Deambulas por las calles, hasta que acabas por cruzarte con un grupo peculiar.

Pasa al 46.

37. Abajo, mientras el operario de la grúa hace lo posible por reparar el daño, el capataz te grita que se han roto algunas botellas de líquido refrigerante de la carga, pero que no se trata de una pérdida grave. Ya han terminado, y empieza a ser la hora de dirigirse al puente de mando.

Pasa al punto 50.

38. Logras recuperarte de tu pequeño ataque de pánico. Por los comunicadores te alertan para que te presentes al puente de mando.

Pasa al punto 50.

39. El Capitán, el hombre sin brazo, parece molesto por tu tardanza y tu ausencia. Te informa que un grupo de los Lobos nos van a abordar, pero que si lo hacen les espera una sorpresa muy desagradable. Acto seguido, deja ir una risotada sádica que retumba en la sala. Tira por tu Capacidad de Conexiología, que tienes al 30%.
Si superas la tirada (30 o menos), pasa al 49.
Si no, pasa al 51.

40. Compruebas los ordenadores, y hay algo que te resulta curioso. Tira por tu Capacidad de Operador de Computadores, que tienes al 68%.

Si pasas la tirada (68 o menos), ve al 33.
Si no la pasas, ve al 41.

41. El ordenador acaba por bloquearse y prohibirte el acceso. Tienes que dejarlo, sobre todo por el estruendo que arma un impertinente pitido, y alejarte de allí antes que alguien vea que has estado chafardeando en busca de datos restringidos.

Pasa al 44.

42. Distingues una compuerta abierta, que debe ser por donde ha venido la corriente de aire que has confundido con un escalofrío. Una duda te corroe, ¿abrir o no, la caja?

Abrirla, pasa al 32.
Para irse de aquí, pasa al 48.

43. Inspeccionas la caja, buscando la mejor forma de abrirla, y descubres en la parte superior un orificio de unos cinco centímetros. Miras por él, y ... Te parece enloquecer al distinguir una horrible criatura en su interior, y un cuerpo humano junto a ella, semidevorado. Debes poner a prueba tu Estabilidad mental, que es del 65% actualmente.

Si la pasas (65 o menos), ve al 48.
Si no la pasas, ve al 47.

44. Pasas por uno de los múltiples pasillos buscando tu cabina individual, privilegio que has conseguido gracias a tu rango de tripulante en el puente de mando. En uno de los pasillos, dos hombres detienen su conversación, y te miran en silencio. Al poco de llegar a tu cabina, te solicitan en el puente de mando.

Pasa al 50.

45. Desciendes hasta las bodegas, donde reposan las enormes y misteriosas cajas que han estado subiendo a bordo en los muelles del planeta. Cabría un coche en cualquiera de ellas. Pero algo te estremece de pies a cabeza, una especie de escalofrío, tras haber entrado. Tu Pureza es alta, del 70%, lanza los dados para ponerla a prueba.

Si pasas la tirada (70 o menos), ve al punto 34.
Si no la pasas, ve al 42.

46. Uno de los del grupo te reconoce, de anteriores trabajos en los muelles. Tú también le recuerdas, y no era mal tipo. Perciben que estás pasando por algún mal momento, y te ofrece unirte a ellos, pero te advierten que sus actividades no son del todo legales. Aceptas, porque ahora eres un delincuente que ha incumplido un contrato, pero en el fondo te sientes como un idiota por tu huída sin sentido.

Pasa al 11.

47. Te habías desmayado, y te despiertan las sirenas de emergencia de la nave. Te levantas como puedes, y huyes en cualquier dirección, con lo que acabas por aparecer en la zona que está a punto de ser abordada por piratas del espacio.

Pasa al 56.

48. decides marcharte de allí, y por el pasillo te cruzas con otros dos tripulantes, que te miran con cara de pocos amigos. Al poco, saltan las alarmas, y por megafonía se da aviso de ¡un ataque pirata!

Si vuelves al puente, pasa al 39.
Si deseas ir a la zona que va a ser abordada, ve al 56.

49. ¡Este hombre está totalmente desquiciado! De hecho es incluso peor, parece como si su rostro hubiera cambiado de forma, y hubiera adquirido un cierto tono maligno. Tras la embestida de la nave pirata, que casi te lanza al suelo, aprovechas para huir del puente de mando.

Huyes a la zona atacada, ve al 56.
Huyes hacia la bodega de carga, ve al 54.

50. Todo está listo para partir. El hombre sin brazo está al mando, él es el capitán de la nave, y te indica muy amablemente cual es tu puesto. Te toca realizar los cálculos de navegación, mientras la nave se aleja

del planeta. En una media hora, habréis salido del sistema estelar, y saltaréis a la hipervelocidad. Ya has acabado con los cálculos, y tienes libertad de movimientos, mientras tanto podrías...

⁂ Inspeccionar las bodegas, pasa al 45.
⁂ Comprobar los sistemas, pasa al 31.

51. Las carcajadas del Capitán no muestran sino su valentía y decisión ante la adversidad. Es un honor trabajar para él. El capitán grita unas palabras por megafonía, en un idioma chasqueante y extraño, y apaga todos los sistemas que hacían llegar al puente datos sobre las plantas inferiores de la nave, donde se encuentran los motores y las bodegas. Es una conducta muy extraña, pero no tienes tiempo de pensar más en ella, ya que el Capitán te ordena que te dirijas a inspeccionar las salas de máquinas. Te extrañan su mirada y su sonrisa, pero obedeces inmediatamente.

⁂ Pasa al 57.

52. Las balas impactan y atraviesan su cuerpo una y otra vez, y mientras, da media vuelta sobre sí mismo y salta sobre ti con una velocidad espeluznante. Es un Tentacular, habías oído terroríficas historias sobre ellos. Ahora, es lo último que vas a ver en tu vida. (Has muerto).

53. Por el pasillo, topas con un cadáver de un compañero, y recoges su fusil de asalto y sus municiones. Continúas huyendo, sin saber exactamente a dónde te diriges.

⁂ Pasa al punto 61.

54. Vas descendiendo hasta la bodega, mientras por megafonía suenan las extrañas y retorcidas palabras del capitán en una lengua olvidada que nunca habías escuchado. De las bodegas, llegan escalofriantes gorgoteos y rugidos, que tampoco habías oído en toda tu vida.

⁂ Sigues escuchando los ruidos, pasa al 59.
⁂ Te largas de aquí ahora mismo, pasa al 57.
⁂ Entras en la bodega, pasa al 60.

55. Te han herido, pero tu oponente es abatido por tus compañeros. Te arrastran, junto a otros heridos, y te meten en una cápsula de salvamento, que abandona el carguero atacado por los malvados piratas. La cápsula se dirige hacia el planeta, y todas tus pertenencias han quedado en el camarote. Lo has perdido todo, excepto la vida. (Fin).

56. Al llegar, te entregan un fusil de asalto inmediatamente, y te recuperas de la sorpresa en pocos segundos gracias al espaldarazo de un compañero. No tienes tiempo ni de decir "mu". Los Lobos, famosos piratas del espacio, ya han asaltado el casco del cargamento, y empieza el tiroteo. Uno de ellos, con un uniforme gris, y la insignia de un lobo sobre fondo rojo, se pone frente a ti, y dispones del tiempo justo de disparar antes que lo haga él. Tu Capacidad en Fusiles de asalto es de 40%. Lanza los dados.

⁂ Si pasas la tirada (40 o menos), ve a 58.
⁂ Si no la pasas, ve a 55.

57. Apareces en la sala de máquinas, en la que se desarrolla un tiroteo. Recoges un fusil de asalto del suelo, de alguien que ya no lo va a necesitar. El tiroteo cesa al tiempo que ves algo enorme y con tentáculos moverse muy deprisa entre la maquinaria, casi no lo has visto.

⁂ Lo buscas, ve a 63.
⁂ Te largas de aquí, pasa al 61.

58. Destripas al pirata de una ráfaga certera. Continúas avanzando, y en el momento preciso de llegar a una encrucijada, aparece otro pirata. Le tienes a Bocajarro, y eso significa que tu Capacidad de tiro se ve duplicada, con un 80% de probabilidad. Lanza los dados.

⁂ Si aciertas (80 o menos) pasa al 61.
⁂ Si no aciertas, pasa al 55.

59. El estruendoso sonido de decenas de cajas estallando en pedazos al unísono, y el aumento de los rugidos, te dejan atónito. Si te quedas aquí, puede que sea lo que sea lo que veas, sea lo último, o por lo menos eso te parece.

⁂ Te largas, pasa al 53.
⁂ Entras en la bodega, pasa al 60.
⁂ Vas a la zona de combates, pasa al 56.

60. Es un espectáculo dantesco, inimaginable, e inenarrable. Decenas de enormes seres tentaculados han emergido de sus cajas, rompiéndolas en mil pedazos como si fueran de papel. Te quedas totalmente aterrorizado, mientras tu cabeza es engullida a la velocidad del rayo por la boca de uno de ellos, y acto seguido arrancada de cuajo. Dolor y oscuridad. (Has muerto).

61. Has llegado a un largo corredor de servicios. Al fondo, unas luces parpadean. Por el otro extremo, algo gruñe y se arrastra en la misma dirección en la que te encuentras.

⁂ Hacia las luces, pasa al 75.
⁂ Hacia el gruñido, pasa al 71.

62. Tus balas impactan sobre él, y se tambalea, pero no logras hacer que caiga, y debería haber muerto a la tercera bala, ese hombre es sobrehumano.

⁂ Vuelves a disparar, pasa al 77.
⁂ Huyes de aquí, pasa al 72.

63. Buscando entre la maquinaria, finalmente lo encuentras, de espaldas. Es increíblemente enorme, de unos cuatro metros de largo, y sus tentáculos frontales se arremolinan alrededor del cuerpo caído de un ser humano, del que parece estar absorbiendo todas sus vísceras.

⁂ Te alejas muy silenciosamente, pasa al 61.
⁂ Le disparas ahora que está de espaldas, pasa al 52.

64. En cuanto entras, el hombre activa el sistema de emergencia. La cápsula sale disparada, y él se desmaya. Volvéis al planeta, y tú llevas puesto un uniforme pirata. Será difícil de explicar si os encuentran las autoridades del planeta, aunque también podrías darle un pequeño cambiazo a tu compañero desmayado...(Fin).

65. Ha ido por muy poco que no te matara él a ti, pero lo has logrado. El asalto se desarrolla bien, y los otros Lobos avanzan contigo en todas direcciones.

⁂ Vas a la zona del puente de mando, pasa al 81.
⁂ Vas hacia las bodegas de la carga, pasa al 87.
⁂ Te quedas donde estás, pasa al 76.

66. Aquello supera la capacidad de tu mente y huyes de allí, hacia abajo. Sin darte cuenta, has llegado a la zona de las bodegas, donde se guarda toda la carga de la nave.

⁂ Pasa al 72.

67. Te adentras en la ensangrentada cápsula, la activas, y huyes de todo aquello. Caerás en el planeta, esperemos que en un lugar lo bastante recóndito como para no tener problemas ni con las autoridades ni con los lugareños, pero no como para que mueras en un desierto solitario. Por ahora, sigues vivo. (Fin)

68. El impacto de ambas naves es brutal, y ya han quedado unidas. Una gran compuerta se abre mostrando el casco del carguero que estáis atacando, el Sonium. Los explosivos rompen el grueso casco del carguero, y entráis entre el humo y

la chatarra creada. Delante de ti, un tripulante está a punto de dispararte. Tu Capacidad de Fusiles de asalto es de 40%, lanza los dados.

✠ Si pasas la tirada (40 o menos), pasa al 65.
✠ Si no lo consigues, pasa al 74.

69. Tus disparos fallan estrepitosamente, pero otro compañero le da de pleno, y casi ni se inmuta. Esto es excesivamente misterioso, pero tu instinto te indica que sigas disparando.

✠ Pasa al 77.

70. Por fin conoces la nave en la que vas a trabajar pues os adentráis en ella. Es magnífica, y una vez pasáis las primeras zonas, te llenan de curiosidad la gran cantidad de motivos ornamentísticos y dibujos relacionados con los lobos, aquel olvidado animal que provenía de los mismos mundos que el propio ser humano. Parece ser que te has alistado en los Lobos grises, uno de los clanes de piratas más temidos del espacio. Te proporcionan un fusil de asalto, ya que hace falta tiempo y demostrar una gran fidelidad antes de poder pertenecer a la tripulación que dirige la nave. Os avisan que entraréis en combate dentro de muy poco tiempo, y te dejan escoger en qué equipo vas a participar, sin más explicaciones.

✠ Equipo rojo, pasa al 80.
✠ Equipo verde, pasa al 83.

71. No te da tiempo ni a disparar. Una enorme y multidentada boca engulle tu brazo primero, con fusil de asalto incluido, y el resto de ti en pocos segundos. Nadie oye tus gritos de socorro, y ni tan sólo has visto qué era exactamente lo que ha precedido a la oscuridad final. (Has muerto).

72. Tus prisas te llevan hasta la zona previa a las bodegas de la nave. Se oye un tiroteo, pero lo raro es que no se trata de vuestros fusiles, y de fondo se escuchan unos extraños y desconocidos rugidos. ¿Llevarían a bordo un Sharkro, uno de esos depredadores felinos?

✠ Entras en la bodega, pasa al 87.
✠ Sigues por los pasillos, pasa al 89.

73. Tu crueldad te sorprende a ti mismo, y se apodera de tu conciencia sin el menor rubor. Vacías el cargador sobre un desdichado enemigo indefenso, que muere al instante, salpicando de sangre todo a su alrededor.

✠ Ahora, huyes tú solo en la cápsula, pasa al 67.
✠ Sigues explorando la nave, pasa al 89.

74. Has fallado, y tu oponente va a matarte. Pero su fusil parece como si se le hubiera atascado, y mientras extrae de la recámara una bala defectuosa, obtienes una milagrosa segunda oportunidad, de modo que vuelve a lanzar los dados, con tu 40% de probabilidad.

✠ La superas (40 o menos), pasa al 65.
✠ No lo consigues, pasa al 85.

75. te encuentras en una cápsula de salvamento. No lo dudas ni un instante, y te largas de todo aquello. Con lo que te den por el arma y por la chatarra de la cápsula, podrás apañártelas por un tiempo. Algo es algo, y estás vivo, pero en la academia no te explican este tipo de cosas. (Fin).

76. Los miembros del Equipo Verde van pasando, y de repente te fijas en los cadáveres de los defensores del carguero. Llevan unos tatuajes diabólicos en el cuello, todos muestran exactamente el mismo tatuaje. Los jefes del Equipo verde te gritan ordenándote que avances con el resto, y les sigues, pero al poco les pierdes, y apareces en las bodegas de carga de la nave.

✠ Pasa al 87.

77. Disparas de nuevo, vacías el cargador, preguntándote qué es lo que está pasando, y por qué repámpanos no cae abatido. Lanza de nuevo los dados por tu Capacidad de Fusiles de asalto, con tu 40% de probabilidad.

✠ Si pasas la tirada (40 o menos), ve al 84.
✠ Si no lo consigues, ve al 66.

78. Primero veamos lo que dice tu conciencia, a través de tu característica de personalidad de Altruismo, que está al 75%. Lanza los dados para ver si te permites realizar una acción de este tipo.

✠ Si la pasas (75 o menos), ve al 86.
✠ Si no, debes ir al 73.

79. Aguantas firme, y ves al maldito ser cayendo por fin, y maldiciendo a los piratas entrometidos que han estropeado sus planes. Grita algo en una lengua extraña y desconocida.

✠ Vas a las bodegas, pasa al 72.
✠ Vas a los corredores centrales del carguero, pasa al 82.

80. Te proporcionan un uniforme con una insignia de un lobo gris en un fondo rojo. Formas parte del equipo de asalto principal. Vuestra nave se unirá al carguero objetivo, abrirá un boquete, y podréis entrar. A los quince minutos, empieza la fiesta.

✠ Pasa al 68.

81. Te diriges junto a otros al puente de mando. Allí hay una lucha contra la tripulación, y te fijas en uno de los defensores, cuya imagen te parece recordar de tu visita al planeta del que procedes. Es un hombre sin brazo que habías visto en los muelles, sólo que ahora sí tiene brazo, y es asquerosamente repugnante y putrefacto. ¡Te dispara, y falla! Instintivamente apuntas y le devuelves el saludo. Tira por tu Capacidad de Fusiles de asalto, al 40%.

✠ Si lo consigues (40 o menos) pasa al 62.
✠ Si no la pasas, ve al 69.

82. Descubres que la tripulación del carguero está huyendo usando las cápsulas de salvamento de su propia nave. Pero gritan algo al respecto de unos pasajeros que han despertado que no logras entender, y parecen más preocupados por eso que por vosotros, los propios piratas.

✠ Te diriges a la zona de cápsulas, ve al 90.
✠ Te diriges a los pasillos auxiliares, ve al 89.

83. Te proporcionan un uniforme con una insignia de un lobo gris en un fondo verde. Formas parte del equipo de apoyo, que entrará tras el equipo de asalto principal. Un cuarto de hora después de ponerte el uniforme, comienza el ataque, y pronto será vuestro turno. Os dan la orden de asalto, y al pasar por el boquete veis los restos de la escaramuza previa, el Equipo Rojo ya ha abierto brecha.

✠ "Adelante, avancemos y alcancemos al Equipo Rojo", pasa al 72.
✠ "Me espero y echo un vistazo", pasa al 76.

84. Entre horribles gritos, su pecho revienta a balazos, y deja ver una carne podrida y corroída por el mal, y sin duda por la Corrupción. Este ser no era ya humano, y su visión te horroriza, tanto que debes poner a prueba tu Estabilidad mental de 65%

✠ Si lo superas (65 o menos), pasa al 79.
✠ Si no, pasa al 66.

85. Fallas el tiro, pero tu oponente no. Sientes como múltiples martillazos en tu pecho, a causa de los proyectiles. Caes en una profunda, interminable, y fría oscuridad, conforme tus ojos se cierran, y tu sangre baña el sucio pasillo. (Has muerto).

86. Abandonas al pobre desgraciado en su cápsula, no puedes hacerle algo así a alguien desarmado. Te largas, pero tan despistado por lo atroz de tus pensamientos que no acabas de saber por dónde te has metido ahora.

Ж Pasa al 89.

87. Lo que presencias en la bodega es lo más horrible que has visto en tu vida. Un enorme ser de cuatro metros de largo, como un gusano gigantesco, devorando a uno de los tripulantes del propio carguero mientras lo sostiene con sus tentáculos gigantescos en el aire. Para tu mayor desgracia, el ser se gira, y te ve. Posees una estabilidad mental del 65%, y corres el riesgo de quedar petrificado ante la visión. Lanza los dados.

Ж Si superas la tirada (65 o menos) ve al punto 94.
Ж Si no la superas, ve al punto 91.

88. Encuentras un ordenador, pero mientras te entretienes consultándolo, la nave pirata se separa del carguero. Como consecuencia, por el gran boquete que deja, todo escapa al vacío del espacio a causa de la descompresión, incluyéndote a ti. (Has muerto).

89. Los pasillos auxiliares, son tu localización actual. Por todas partes resuenan ahora alarmas, y se escuchan los gritos desesperados de la gente. Por tu comunicador, te avisan que los Lobos abandonan la nave en ese mismo instante.

Ж Si intentas llegar al Ofender antes que se separe del carguero, ve al 93.
Ж Si buscas un computador para consultar un camino de escape, ve al 88.
Ж Si decides buscar alguna cápsula de salvamento del carguero, ve al 92.

90. Llegas justo enfrente de una de las muchas cápsulas con que cuenta el carguero, y dentro de ella te encuentras con un joven, con la faz blanca y sudorosa, desarmado, que pertenece a la tripulación del carguero. Te grita, desesperado, que es necesario huir de la nave, y te invita a entrar y huir junto a él.

Ж Aceptas la propuesta, ve al 64.
Ж No aceptas, te largas y que huya él, ve al 89.
Ж No aceptas, y piensas en matarlo, ve al 78.

91. Te has quedado perplejo, y petrificado. Ese bicho ha arrojado a su víctima a metros de distancia, y ahora viene hacia ti, abriendo una enorme boca dentada. Tu mente se desmorona, ha llegado tu fin. Sólo si recuperas el autocontrol y huyes, podrás escapar de esa enorme bestia. Lanza de nuevo tu Estabilidad mental, de 65%.

Ж Si pasas la tirada (65 o menos), ve al 94.
Ж Si no la pasas, ve al 95.

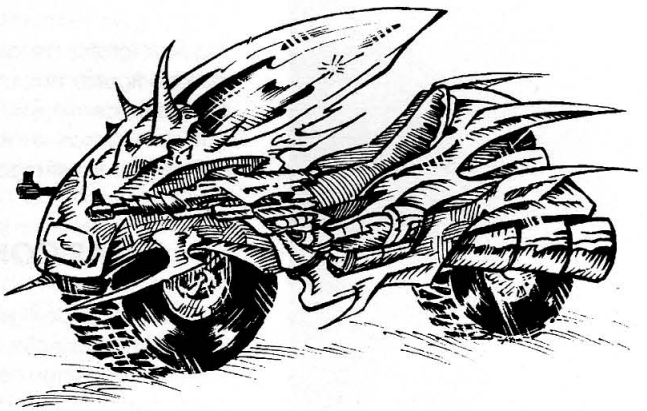
92. Tienes suerte, encuentras una cápsula, y te largas justo antes que todo el aire del carguero, y todo lo que contiene, se escape por el boquete que deja la nave pirata al retirarse, arrastrando al vacío a todos los desdichados. Tu cápsula es recogida por la nave pirata, donde se alegran de que hayas sobrevivido. Te explican que habéis tenido la mala fortuna de atacar una nave de sectarios corruptos por la Plaga Negra. (Fin.)

93. Ha sido una mala idea. Mucho antes de llegar, la nave pirata se separa del casco del carguero. Por el gran boquete que deja, la descompresión se lleva al vacío todo el aire, y a todos los que quedabais, a pesar que os habéis intentado agarrar con fuerza a algo. Ha sido inútil, tus ojos revientan en el vacío, tu propia sangre llena tu boca, y al poco, te desvaneces. (Has muerto).

94. Por una vez, has recuperado el control de ti mismo, y has logrado huir de allí, sin duda salvando tu vida. Acabas deambulando por los pasillos auxiliares.

Ж Pasa al 89.

95. Te quedas petrificado de miedo, una respuesta innata muy práctica para con algunos seres, pero no para con este. Un tentáculo te atraviesa de pecho a espalda, y la bestia te levanta del suelo como si fueras un simple muñeco. Por fortuna, todo se oscurece, y pierdes la conciencia, así por lo menos nunca verás cómo el ser incrustaba acto seguido sus fauces para succionar tus vísceras. (Has muerto).



JUGAR CON FIGURAS

Si bien, por definición, un juego de rol usa como representaciones la imaginación y la descripción, es decir, símbolos totalmente abstractos, es una antigua costumbre hacerse con una figura de metal que representa al propio Personaje, y pintarla y decorarla según se prefiera. No sólo crea una cierta atmósfera que ayuda a imaginarnos con las vestimentas de la figura, o lo que la rodea, sino que además esto es útil en algunas situaciones, que por demasiado abstractas podrían molestar a los jugadores al verse desfavorecidos por causa de un error de comprensión entre la narración de la situación por parte del Director de Juego, y la recreación de esa situación que el jugador había creado como modelo interno en su propia mente.

Ejemplo:
La escena transcurre en un transporte espacial que se ha averiado en medio de la soledad del espacio exterior. El Director de Juego narra que en uno de sus incontables túneles, una bestia reptante, viscosa y con múltiples tentáculos se acerca hacia el Personaje del jugador, encontrándose ya a pocos metros de él. El jugador entiende que pocos metros significan unos veinte metros, y anuncia que lo que hará será avisar a sus compañeros por el comunicador, asumiendo que tendrá luego tiempo para salir de allí a toda prisa. Sin embargo, el Director de Juego le describe que a medio aviso, la bestia se le lanza encima, dado que sólo estaba a unos cinco o seis metros. Esto conlleva a un enfado innecesario entre jugador y Director de Juego, que se evita fácilmente si de buenas a primeras se usan representaciones físicas para este tipo de situaciones, sean figuras, u otros objetos de fortuna.



Elige bien tu figura. Existen muchas en el mercado; las ideales suelen ser las de metal sin plomo (ya que es muy tóxico), con una peana de plástico redonda. Antes de pintar la figura, es necesario aportarle lo que se llama una capa de imprimación, con una pintura especial que tapa los poros, y facilita tanto el pintado posterior, como evita que el metal de la figura se deteriore con el paso del tiempo. Una vez imprimada y seca, puedes proceder a pintarla, según tu propio y único grado de exigencia. Para ello existen dos tipos de pintura: por un lado las de tipo esmalte, un derivado de las pinturas al óleo, y que necesitan el uso de disolvente (también tóxico por inhalación). Es la pintura que usan los artistas internacionales, pero su complejidad puede resultar molesta cuando se quieren resultados rápidos, y el destino de las figuras es un juego, y no un expositor internacional. Para ese primer caso, son preferibles las pinturas acrílicas, que usan agua como disolvente, y se secan con gran rapidez. Cuando consideres que el pintado es definitivo, puedes pasar a cubrirla con una capa de barniz (adaptado al tipo de pintura escogido), que protegerá a tu figura de choques, manipulaciones, y otros percances a que pudiera estar sujeta. En tu tienda especializada, pueden darte mayores indicaciones y guías al respecto, no dudes en consultarles. Además, en las tiendas profesionales, encontrarás todas las figuras que necesites para cualquiera de los seres del mundo de *Dark Echelons*. También existen pequeños maletines de transporte; en tiendas de bricolaje los encontrarás para todos los gustos.

Tener las figuras encima de la mesa, además de los papeles de las hojas de Personaje y lápices y gomas, da colorido. Muchos, incluso gustan de colocar otros objetos decorativos, como mesas, vehículos de la época, y otros elementos que además de decorar, ayudan a ambientar. Por supuesto, una correcta ambientación musical, y algún que otro refresco y comestible a mitad de juego, ayudan a recobrar fuerzas y reanimar la partida. ¡No olvidéis servir bien la copa del Director de Juego, por si acaso!

Algunos forofos de las figuras, llegan incluso a jugar con las figuras articuladas hechas de plástico, de unos diez centímetros de alto. No puede negarse que son vistosas, aunque contar con el número suficiente puede ser algo complicado.

JUGAR CON OTRAS ESPECIES

Si en el futuro tus jugadores quieren llevar Personajes de otras especies inteligentes, como Elvar, Bork, Taurok, u otros que iremos describiendo, es una decisión que queda a discreción del Director de Jue-

go. Sólo aconsejar por nuestra parte, que se trate de una elección posible una vez los jugadores ya hayan profundizado tanto en el trasfondo del juego, el futuro apocalíptico, como en su ambientación de horror cósmico, y se hayan empapado de todos sus conceptos. Esto incluye el conocer las motivaciones y emociones que sienten las otras especies hacia los humanos. Los Elvar les desprecian, les ven mezquinos e insensatos. Los Bork los odian, porque son la especie que los esclavizó en el pasado. Los Taurok, les ven como una especie inferior y simplemente no quieren conocerles.

Debes tener en cuenta que los Personajes que los jugadores llevarán, en general superan en algo más a los personajes medios de su propia cultura o civilización, ya sea en atributos primarios, en capacidades y conocimientos, o en poderes sobrenaturales. Es precisamente porque los PJ son especiales, por lo que se han agrupado con energía en pos de un objetivo común, desde una sacra lucha contra el mal, hasta enriquecerse tanto que los Créditos les salgan por las orejas. Sea cual sea su misión en la vida, al crear un Personaje no humano usando las características de un PNJ, debes sumarles como mínimo un punto más a todas sus Características principales, además de usar la regla de lanzar un dado de más y dejarles escoger qué dados prefieren.

En cualquier caso, es necesario advertir al DJ que los binomios de Personalidad en las otras especies son distintos a los de los humanos, ya que sus pulsiones se rigen por otros parámetros. Así, mientras el binomio Pureza / Castidad sí es algo compartido por todos los seres, los cinco factores de Personalidad en cambio no son completamente equivalentes en las especies Elvar, Bork, Taurok, u otras.

DIRIGIR A LOS PNJ

El Director de Juego carga sobre sus espaldas con una gran responsabilidad, al tener que gestionar una cantidad de datos enorme, en comparación con lo que gestiona cada jugador. Entre ellas, debe interpretar a los personajes secundarios con que interactúan los PJ. Si es posible, el DJ debe intentar aplicar ciertas dosis de teatralidad a cada uno de ellos, como el tono de voz, el argot, y la compostura, pero no es una obligación para los DJ noveles, sino una opción que puede ir aplicándose conforme se va obteniendo experiencia. Por su parte, los jugadores deben comprender que tratar con tantos datos es tarea ardua, y en todo momento deben evitarse las posturas tipo "zancadilla" en que algunos jugadores poco expertos pueden intentar colocar al árbitro.

En las secciones de "Los Archivos" y "Los Archivos Secretos" (ésta última sólo accesible al DJ) aparecen muchos PNJ base, tanto de seres civilizados como de monstruos, bestias, y otros seres poco amistosos. Son rápidos de utilizar por parte del DJ, merced a que sus características ya vienen definidas para agilizar su uso, pero si dispones de tiempo para preparar la aventura o la campaña, pueden variarse sus características en hasta seis puntos más o menos, si se prefiere lanzando 1d6 para sustraer o añadir el resultado a cada característica. O simplemente, puede variarse sus puntuaciones en esos seis puntos de más o de menos al propio y libre albedrío del DJ. Observarás que entre las diferentes tropas de cada facción, los valores de las Características Principales aumentan conforme mayor es la graduación del PNJ en las tablas. No significa que realmente aumenten, sino que la media es más alta, ya que en general han sobrevivido los más capaces, o que quienes ascienden poseen dichos valores en grado más elevado.

COSTUMBRES DE LA ERA

Las noticias

Cada sistema estelar cuenta con sus propios canales de noticias y medios de comunicación. Éstos incluyen desde los más tradicionales (pasando incluso por la elaboración de papel e impresión en una antiquísima forma, los llamados periódicos), hasta los normales medios de retransmisión usando canales de radioemisión de voz y de imagen, o por cable, principalmente fibra óptica. El aparato casero que capta las imágenes y sonidos se denomina ondavisión (O.V.). Sólo disponen de él los hogares privilegiados que disfrutan de un nivel económico realmente elevado, pues en los días que corren lo que prima es la producción de armas y material bélico, relegando el ocio a un segundo plano, de modo que su fabricación es muy baja y los precios que se establecen en el mercado son ciertamente abusivos. De esta manera, el acceso a este entretenimiento para el habitante medio se produce en los bares de las zonas ricas y en las salas de Grandevisión (o también denominado Granvi por la mayoría de sus usuarios) donde, por un precio más o menos asequible, se puede disfrutar de la programación a través de una pantalla de dimensiones enormes (unos 5x5 m).

Por supuesto, no todos los mundos poseen esta tecnología, debido en gran medida a que sus gobiernos no la encuentran necesaria e imprescindible, prefiriendo invertir en material más práctico que permita la supervivencia inmediata de sus gentes y su defensa frente al inminente enemigo. En otros sistemas, por el contrario, no sólo llegan a fabricar

gran cantidad de aparatos de O.V., sino que incluso sus gobiernos han implantado toda una serie de primas y ayudas a este sector de producción, consiguiendo así abaratar el precio y permitir que gran parte de los habitantes puedan disponer de uno. Es el caso, por ejemplo, de los sistemas de la Orden del Apocalipsis. La Orden considera este medio de comunicación como una vía de especial importancia para transmitir su ideología y conocimientos sobre el Gran Mal. Así, dentro de su programación, se pueden encontrar los típicos noticiarios donde se relatan las grandes batallas que la Orden libra contra la Plaga Negra, saliendo siempre victoriosa, por supuesto, de alguna u otra manera (primera norma de la O.V. de la Orden: se debe procurar mantener bien alta la moral de nuestra audiencia); películas en las que el protagonista, un simple granjero, consigue cortar la cabeza a un imponente Gurthgul con su azada de remover la tierra (segunda norma: con fe todos podemos enfrentarnos a la Plaga Negra); anuncios donde se incita a los espectadores a que se alisten en sus filas (tercera norma: hay que engrosar las filas del ejército con nuevos fieles); y mensajes y discursos del mismísimo Horatius Melginor, siempre rodeado de un alo de luz resplandeciente que le hace parecer casi sobrehumano (cuarta norma: nuestros dirigentes son invencibles).

Esta programación es intrínseca a cada mundo de la Orden, pues como hemos comentado, no existen comunicaciones directas entre planetas, excepto entre los pertenecientes a un mismo sistema.

También pueden descargarse noticias a través de los servidores en red, desde terminales de ordenador. La mayor parte de hoteles, naves espaciales, centros de investigación, y otros, poseen estos terminales a disposición de sus clientes, pero cuando nos encontramos fuera de un sistema estelar, estos medios no reciben ninguna señal hasta llegar al siguiente sistema estelar.

El nacimiento de un nuevo fiel

Pchenikova arrojó su pequeña mochila al suelo y se tumbó en la cama. Había sido un largo viaje desde Sovieletka y esperaba que el esfuerzo valiese la pena. Desde hacía años había oído hablar del Sistema de Nueva Esperanza y de sus míticos líderes capaces de derrotar a horribles hordas de asquerosos monstruos que, decían, intentaban conquistar la galaxia. Estaba harta de que en su planeta debiera pasarse todo el día trabajando para al final caer reventada sobre el lecho sabiendo que el día de mañana no sería diferente del de hoy. ¡Y todo por el bien común de la comunidad! Así que decidió dar un poco más de colorido a su vida y se embarcó en el primer carguero que se dirigía al sistema de la Orden. Piensa que es una buena cocinera y que quizá pueda encontrar un restaurante que requiera de sus servicios.

Ahora ha dejado vagar la mirada por la habitación de la pensión hasta fijarse en un diminuto aparato rectangular que reposa sobre la mesita de noche. Intrigada lo agarra y aprieta alguno de los botones que sobresalen. De pronto, un grito estremecedor inunda la estancia y en un artilugio cuadrado que le queda justo enfrente aparece la imagen de una enorme monstruosidad de aspecto horripilante. El ser tiene agarrada a una niña pequeña de apariencia angelical, de cabello rubio y ojos azules, y la levanta por encima de su cabeza mostrando su trofeo a una figura encapuchada que mira indiferente los alardes del gigante. A su alrededor, comienzan a surgir de la tierra manos que escarban y que consiguen finalmente hacer salir el resto de miembros a los que están unidas: brazos, torso, piernas y pies. Ahora la figura encapuchada lo tiene realmente mal, pues empiezan a acercársele estos seres de ultratumba, de caminar lento y tambaleante pero seguro, mientras el monstruo inicia un movimiento con sus manos que no presagia nada bueno. En ese momento, nuestro héroe se baja la capucha de la cabeza, descubriendo su largo cabello pelirrojo, y lanza la capa al suelo. Una gran cruz le cuelga sobre la camisa, ésta última de un blanco deslumbrante. La Misionera acaricia la cruz con reverencia, cierra los ojos y cuando los muertos vivientes se le van a abalanzar encima surge de sus manos un rayo que inunda de luz toda la imagen para, al desaparecer, mostrar las achicharrantes figuras que fueran los Necrozombies y que quedan esparcidas por el suelo mientras se van consumiendo hasta desaparecer por completo. Entonces se gira hacia la figura enorme y monstruosa que ríe cínicamente y, con un simple movimiento de sus dedos, se observa como la cabeza del ser explota manchando de sangre y líquido cefalorraquídeo la hermosa cara de la niñita. El resto del monstruoso cuerpo cae inerte sobre el suelo dejando libre a su presa que corre hacia la Misionera abrazándola. La heroína se arranca la tela de una de sus mangas, y mientras con ella limpia la dulce cara de la niña, mira hacia la cámara y habla: " los inocentes nos necesitan, somos su única salvación. Alístate en la Orden y únete a la fe verdadera para luchar contra el Gran Mal". Se gira y observa con inmenso placer la carita de la niña. La levanta del suelo agarrándola entre sus brazos y esta vez se giran ambas hacia la cámara, mirando fijamente. " Haced caso de las enseñanzas de la Orden, quemad a vuestros muertos, nunca los enterréis".

Pchenikova, sudando de emoción, se levanta de la cama, alarga una mano hacia la mochila y con mirada enfebrecida de pasión afirma para sí misma: "la Orden me espera, su fe será la mía". Con gesto firme abre la puerta de la habitación y se aleja hacia su nuevo destino.

Tecnología

La tecnología que puede encontrarse en la actualidad, puede variar entre los restos de los avanzados diseños de antaño, y los actuales desarrollos, muy por debajo de aquel perdido nivel tecnológico. Los ordenadores que han logrado fabricarse, y que son los que predominan, son grandes y voluminosos, debido a que necesitan tratar con información y sistemas similares a los previos a la tercera Guerra, pero fabricados con los elementos e industrias actuales. En este campo, uno de los objetos más preciados son las estaciones portátiles, una especie de superordenadores que se fabricaban en el pasado, del tamaño de una maleta, y de unos siete u ocho kilogramos de peso. Correctamente programados, son capaces de dirigir una nave espacial, sustituyendo temporalmente su propio ordenador de a bordo, pero son unos objetos carísimos y raros de encontrar.

Algo parecido, pero de prestaciones muy inferiores, son los computadores portátiles, de similar tamaño y peso, pero que no pueden contener más que programas de uso empresarial.

Con respecto a las industrias, en los planetas en los que se han podido desarrollar, ofrecen un empleo seguro, ya que son muchos los sistemas que necesitan productos manufacturados, desde metales y chapados hasta desarrollos electrióNicos, los cuales se cuentan entre los más preciados, junto a los fármacos.

Bioidentificación personal

Los sistemas de identificación incluyen tarjetas con circuitos impresos, que contienen gran cantidad de datos sobre sus poseedores. La tecnología para crear estas tarjetas, coloquialmente llamadas BIP, se conservó, ya que todo planeta habitado por humanos, contaba en cada una de sus comisarías con una máquina expendedora de estas tarjetas, y la mayoría de éstas siguen funcionando en las comisarías de los mundos supervivientes. En muchos sistemas, es indispensable mostrar la tarjeta de identificación para poder pasar por la aduana del astropuerto. No pueden falsificarse ni reprogramarse sin una de las complejas máquinas expendedoras, que por cierto ya no se fabrican hoy en día, y que se encuentran protegidas con la máxima seguridad posible en cada comisaría, ya que se trata de unas máquinas muy deseadas por los delincuentes con conocimientos de tecnología. Dentro de las tarjetas, se incluye información sobre huellas digitales, retina, una muestra de ADN, y datos fisiológicos en general.

Al pasar por un puesto de control, como en las aduanas, o en los centros de alta seguridad, como grandes edificios oficiales, se inserta la tarjeta, y el puesto de control comprueba mediante un escaneado si los datos de la tarjeta y los de su propietario concuerdan. También suele pedirse estas tarjetas para la confección de un contrato, si el contratista dispone de tal tecnología, o puede alquilarla. En los contratos con organismos oficiales, será una constante. Cada gran grupo humano (UI, Orden, superentidades, y Nuevo Imperio) ha adaptado las máquinas expendedoras de tarjetas de sus ciudadanos a su propio nombre. De todas formas, existen infinidad de planetas no alineados que han programado sus tarjetas al nombre de sus planetas o naciones, lo que supone una cantidad enorme de procedencias distintas de los usuarios de las tarjetas, algo que no sucedía en el pasado, en que las tarjetas simplemente eran o del Imperio o de la República.

Sociedades comerciales

Existen diferentes asociaciones de tipo económico entre la humanidad. Sin duda las más famosas son las superentidades, en el pasado denominadas Agencias de Explotación Espacial, que establecieron Colonias para el Imperio, o Protectorados para la República, y que hoy en día han evolucionado en gobiernos de pleno derecho.
No obstante, los PJ entablarán contacto con otras organizaciones comerciales de mucho menor tamaño, como las Agencias de Contrato Temporal, donde podrán obtener algún que otro trabajo de emergencia. También se han organizado infinidad de pequeñas asociaciones destinadas a la producción y al transporte de mercancías.

Academias

En los mundos más desarrollados, han aparecido pequeñas escuelas o academias en las que se cobra por enseñar los conocimientos disponibles en nuestros días. Según si se trata de conocimientos de Clase A, B o C, por cada semana de enseñanzas se cobra una media de 500, 1.000 o 2.000 Créditos respectivamente, y no todas las enseñanzas están disponibles; la mayoría de expertos del grupo C son rarísimos de encontrar, y no suele ser en una casa con rótulos fluorescentes.
Por cada semana gastada intentando aprender, y de dedicación exclusiva, que no puede compaginarse con ninguna otra actividad como ir al Conexiólogo o investigar un caso o una aventura, se tiene derecho a ganar 3d3, 2d3 o 1d3 puntos en la Capacidad correspondiente, según sea del grupo A, B o C. Pero eso sólo si el maestro logra, al final de esa semana, sacar su tirada de Enseñar. La tirada de enseñar determina si el maestro logra dirigir al alumno. El maestro puede proporcionar más conocimiento en una habilidad sólo si el valor en esa misma capacidad en el alumno es inferior a la del maestro.

Ley y criminalidad

Cada nación de cada planeta posee sus propias normas y leyes, si bien en líneas generales, suelen ser bastante similares. Por encima de la estructura de un simple planeta, cada gran grupo humano actual, como la Orden, la UI o las facciones de orígenes comerciales, tiene también sus propias leyes, adaptadas a sus propias culturas. Establecer esta ingente cantidad de normas y leyes sería algo costoso de narrar y de aprender, de manera que jugadores y DJ disponen de un sistema más cercano a efectos prácticos: el Nivel Legal de cada sistema de gobierno. En las descripciones de planetas o naciones dentro de un planeta, aparece siempre una referencia a este nivel legal que pueda servir de orientación a los jugadores. Está clasificado en una escala; en el Nivel Legal D, no se permite llevar encima prácticamente nada más que la ropa y utensilios inofensivos, y en el E puede que gritarle a alguien ya sea motivo de intervención de los cuerpos de seguridad; en cambio, en un nivel C puede permitirse llevar encima algún utensilio de uso común, pero que podría utilizarse para dañar a otras personas, como un cortaplumas, un abrecartas, o un bastón de madera. En el Nivel Legal 0, no hay normas.

Culturas, civilizaciones y pueblos

Dado lo extenso de las zonas de la galaxia que fueron colonizadas por la humanidad, en sus tiempos el Imperio procuró, mediante el uso de los medios de comunicación, establecer dentro de lo posible una "cultura" base que fuera compartida por todos sus habitantes. Evidentemente, tal meta, a pesar de contar con la tecnología, sólo se logró en parte, ya que forma parte esencial de la humanidad el crear sus propios grupos, etnias o asociaciones grupales relativamente reducidas, en función de unos objetivos o unas formas de vida concretas. Tras la ruptura del Imperio en dos mitades, Imperio y República, y la aparición de las grandes superentidades, que necesariamente querían imponer en sus trabajadores una propia filosofía de empresa, los mundos habitados por los humanos fueron tomando cada vez más carácter, en pos de una u otra cultura específica, con unos valores e interpretaciones del entorno propios. Todo esto fue la semilla del estado actual, en que nos encontramos con una gran cantidad de culturas, herederas de la antigua y perdida civilización humana. Por su parte, las otras especies no humanas, poseen también sus propias culturas. En general, todos han padecido un lógico aumento de su propia idiosincrasia cultural, gracias al relativo aislamiento posterior a la Tercera Guerra.

Entre los humanos, las culturas predominantes en la actualidad corresponden a la mayoría de las facciones. Todos los aventureros de hoy en día, pasado ya siglo y medio desde la Tercera Guerra, han recibido la educación de padres y abuelos pertenecientes a una de estas culturas. Destacar pues los entornos culturales humanos de la Unión Interplanetaria, la Orden del Apocalipsis, United Stelar Systems, Blitzerfaust, Commonhealth, Shogoon Khan, Neurotronic Cyber Systems, Nuevo Imperio, y los grupos mercenarios que vagan por el espacio, con sus propias tradiciones, desde los Lobos hasta la Legión, pasando por muchos otros de menor renombre y zonas bajo control más reducidas.

Los Clanes Elvar, están formados por varios grupos de origen familiar común, llamados Clanes. El entendimiento entre todos ellos es perfecto, y su división en Clanes sólo afecta precisamente a cuestiones culturales e incluso dialectales, pero no a las decisiones que puedan afectar a todo el conjunto. Los Elvar aprendieron hace ya mucho tiempo que las discusiones, y por extensión las guerras, son sólo una forma ignorante de desgastar los recursos naturales del entorno, y de crear dolor y sufrimiento innecesario.

Los Bork se distribuyen en lo que los culturólogos han denominado tribus. El especial carácter de estos seres, suele conferir la dirección de un grupo tribal a un solo Bork. La cantidad de tribus Bork, formadas por un número de miembros muy reducido, de unos pocos miles de individuos, es incontable, tanto como las luchas y guerras entre sí. En un solo planeta Bork, pueden encontrarse una cantidad de tribus enorme. En momentos de especial relevancia, varias tribus llegan a unirse en pos de un objetivo común, pero estas uniones son tremendamente temporales, en muchas ocasiones ni siquiera logran mantenerse unidos lo suficiente como para lograr su propósito, y caen en luchas internas mucho antes.

Los Taurok muestran una civilización mucho más compacta y unida, las comunicaciones constantes son una de sus características más profundamente arraigadas, y sin duda esto condujo a un sistema cultural y lingüístico mucho más compartido y compacto. De todas formas, los Taurok no poseen ya más hogar que sus enormes y lentas naves, hasta que logren encontrar sus nuevos mundos en algún desconocido lugar. Muchos opinan que ha sido una excelente estrategia, por el momento, habitar en naves viajeras en lugar de en planetas, que son objetivos claros de la Plaga Negra, pero ésta no puede ser tomada como una solución eterna, ya que necesitan los recursos planetarios para subsistir, que por ahora compran a los comerciantes humanos que les traen lo que necesitan en naves de carga. El intercambio se hace usando maquinaria y robots, pues los Taurok no quieren tratar directamente con los humanos ni siquiera en estas breves ocasiones.

Todas estas distintas sociedades dentro de cada especie, y de cada facción de cada especie, producen no sólo sus propias costumbres y sus propios ritos, sino que también dan pie a sus propios dialectos, o incluso a sus propias lenguas totalmente diferenciadas. Personajes que posean una misma lengua, con diferentes dialectos, pueden entenderse casi a la perfección entre sí. En cambio, cuando dos Personajes poseen lenguas distintas, el grado de comprensión, puede ser mínimo (alguna palabra suelta muy conocida, como nombres propios o aparatos tecnológicos comunes), o nulo.

Idiomas humanos	
Zona o grupo	**Idiomas**
UI	Anglíbero
Orden del Apocalipsis	Anglíbero, Anglo, Latinus
USS	Anglíbero
Commonhealth	Anglo
Blitzerfaust	Frisón
NCS	Anglíbero antiguo
Nuevo Imperio	Anglíbero antiguo
Shogoon Khan	Katahama
Legionarios	Anglíbero, Castizo
Lobos	Anglíbero, Aullidos
Sovhoses	Cirílico

El Anglíbero, el idioma más usado, ha adquirido ciertos matices dialectales, dependiendo de la zona. Ello significa que, en ocasiones, puede detectarse la procedencia geográfica, o zona en que fue educado alguien cuando habla Anglíbero (con una tirada en Hablar Anglíbero). La mayoría de idiomas hablados en sólo algunas zonas, corresponden a los viejos orígenes étnicos de sus gentes, en ocasiones incluso orígenes que se han mantenido hasta nuestros tiempos desde las lejanas épocas de la era preespacial. Uno de estos idiomas, ha sido recuperado de sus cenizas por la Orden del Apocalipsis, y lo ha resucitado para usarlo como su lengua más íntima y representativa, el Latinus, todo un fósil devuelto a la vida. En las capacidades de "Otro idioma" y de "Culturología", se debe especificar a qué idioma o a qué zona se refieren, respectivamente. En las zonas en las que el Anglíbero no es un idioma popularmente usado, de todas formas siempre puede encontrarse a alguien que lo haya estudiado como segunda lengua.

Los idiomas alienígenas resultan difíciles de pronunciar, como suele suceder con los diferentes dialectos de las lenguas Taurok o Abismal. Otros son relativamente pronunciables, pero por contra costosos de comprender, como las lenguas Elvar.

El uso de diferentes monedas de cambio, es otra de las dificultades con que puede encontrarse el avispado aventurero durante sus itinerancias. Las únicas monedas que son aceptadas por casi todos los humanos, son el Crédito Imperial y el Crédito Republicano. Éste último no es aceptado en Nuevo Imperio, e incluso es motivo de encarcelación la entrada en uno de sus planetas de esta moneda, que es decomisada al momento. El resto de facciones en general ha acabado por crear su propia moneda, con el objetivo de defender sus propias economías.

Monedas en curso	
Zona o grupo	**Monedas**
UI	Crédito Imperial o Republicano, Sacrum.
Orden del Apocalipsis	Sacrum, Crédito Imperial o Republicano.
USS	Crédito Imperial o Republicano.
Commonhealth	Esterlino, Crédito Imperial o Republicano.
Blitzerfaust	Franco frisón, Crédito Imperial o Republicano.
NCS	Crédito Imperial o Republicano.
Nuevo Imperio	Crédito Imperial.
Shogoon Khan	Crédito Imperial o Republicano.
Legionarios	Crédito Imperial o Republicano.
Lobos	Crédito Imperial o Republicano.

Entre las otras especies, el uso de elementos monetarios es más variado. Los Elvar usaban los Zarkar, pero habían desarrollado esta moneda más por necesidad de los humanos y sus intercambios con ellos, que para sí mismos, que habían abandonado este tipo de sistemas hacía mucho. De los Taurok, se desconoce si usan algún tipo de moneda, y de los Abismales se sabe a ciencia cierta que no. Por parte de los Bork, el sistema se lo enseñaron los humanos del Imperio, y lo aceptaron, si bien actualmente lo han adaptado a su propia forma cultural salvaje y depravada. Los Bork usan como moneda base las "orejetas", que no son sino orejas humanas cortadas y secas. Les hace gracia la forma redondeada de las orejas humanas, que usan a modo de moneda. Y en caso de necesidad, se las pueden llegar a comer.

El Gravball, deporte rey

Hay algunos momentos en una aventura en que llega a ser necesario poner un poco de colorido. Frecuentemente, entre episodio y episodio, nos podemos encontrar con un largo espacio de tiempo donde tanto el árbitro como los jugadores solamente realizan tareas mecánicas y que corren el riesgo de rozar lo aburrido. Para ocasiones así tenemos los típicos encuentros casuales, pero también podemos echar mano perfectamente de algo tan curioso como un típico deporte del año 151. Bienvenidos pues al Gravball, un deporte que goza de gran popularidad principalmente en los sectores de la UI, aunque también es practicado en el resto de Espiral Alfa. Se dice que el mismísimo Sargento Valles era un forofo de este osado deporte.

El juego

El juego se practica en una gran sala de treinta metros cúbicos con paredes de plastiacero transparente. Esta sala de juego está en el interior de otra sala mayor donde se instalan los espectadores. La sala está rodeada de generadores de campo magnético, que permiten que los participantes, merced a unos arneses metálicos espaciales, "floten" literalmente a voluntad por la sala. Dentro se enfrentan dos equipos compuestos de cuatro jugadores cada uno. Todos los jugadores llevan una serie de tradicionales protecciones contra golpes como cascos, rodilleras, coderas, hombreras, etc. Los jugadores tienen que ingeniárselas para moverse por el interior de la sala por pura inercia, y llega a ser toda una técnica el dominio de esta especialidad (de hecho muchos de los jugadores profesionales son ex-astronautas). Esto se consigue tomando impulso, cogiendo como base una de las paredes o incluso a otro jugador del mismo equipo (hacerlo con el de otro equipo sería considerado una falta). En el argot del juego, a esta maniobra, muy usada a lo largo del partido, se la denomina "despegue". El jugador que despega acostumbra a hacerlo para intentar coger la pelota metálica que flota por la sala, aunque como reacción el jugador que servía de base va a parar en dirección contraria, usualmente hacia una de las paredes. Es entonces el momento de hacer un "aterrizaje", que consiste en girar sobre sí mismo, de modo que al chocar el jugador lo haga con los pies, como si estuviera cayendo. No hace falta decir lo comunes que son los choques contra las paredes e incluso contra otros jugadores, eso sin mencionar la contundente pelota metálica, por lo que las protecciones se hacen necesarias, así como un equipo médico en el exterior. Cuando un jugador lo solicita por causa de sus heridas o cuando ha quedado inconsciente, se detiene durante unos instantes el juego, se devuelve lentamente la "gravedad" normal al interior de la sala, se abren las puertas herméticas y se le extrae para ofrecerle las atenciones adecuadas. La pelota está enfundada en goma dura y tiene cuarenta centímetros de diámetro, es realmente grande; flotando por la sala hay un robot de forma esférica con un orificio de cuarenta y cinco centímetros donde debe colocarse la bola. El robot gira sobre sí mismo a una velocidad de una revolución por segundo (mide ochenta centímetros de diámetro) y dispone de un sistema de movimiento autónomo y aleatorio que le permite moverse con exacta precisión, y sin que los jugadores puedan predecir su desplazamiento. Está programado para seguir una trayectoria aleatoria por toda la sala, pero también para esquivar a cualquier jugador que se aproxime hasta a dos metros con una rápida maniobra. Son comunes las situaciones en las que un jugador se está acercando a su objetivo pelota en mano pero tarda demasiado en lanzar, de forma que alcanza el límite de los dos metros y el robot escapa con tal rapidez que el jugador prácticamente no es capaz de verlo si no está algo entrenado, y acaba por perder la pelota, lanzada al vacío.

Están totalmente prohibidas las conductas agresivas en el juego, y un intento de agresión conlleva a la expulsión del atacante (sin restitución por suplente) y a pasar la pelota al bando contrario. Un jugador no puede tener la pelota más de tres segundos, debe lanzarla o pasarla a un compañero, o de otra forma el robot gritará falta y deberá lanzar la pelota en clara dirección hacia un jugador del bando contrario. Los jugadores que por algún motivo dejan de jugar no son reemplazados, perdiendo su equipo a uno de sus componentes. Así se intentan evitar conductas "suicidas" y se valoran mucho más las cualidades físicas de los componentes del equipo.

La sala transparente está rodeada por un buen número de butacas destinadas al público. Dada la enorme seguridad que ofrece el juego para los espectadores, la primera fila de asientos se encuentra prácticamente tocando las paredes, excepto por un lado, en el cual se reserva un amplio espacio libre para el personal médico y su material, de modo que puedan actuar al momento.

El reglamento

Para comprobar si se ha conseguido meter la bola en el orificio, se utiliza la Capacidad de Lanzar con un Malus de –20%, y para hacerla llegar correctamente a un compañero la misma Capacidad de Lanzar pero con un Malus de –10%. Se aplican una serie de modificadores al resultado de la tirada:

Distancia: *se divide en tres distancias básicas, con las que se aplican una serie de modificadores según el objetivo sea el robot u otro jugador respectivamente:*

▶ *Corta: entre 0 (2 para el robot) y 10 metros. Bono +10/ +20%.*
▶ *Media: entre 11 y 20 metros. Bono 0 / +10%.*
▶ *Larga: entre 21 y 30 metros. Malus –10% / 0.*

Velocidad: *dependiendo de la inercia que lleve un jugador, su tirada para acertar tendrá los siguientes modificadores:*

▶ *Lenta: entre 0 y 2 metros por segundo. Modificador 0 . Daño: nulo*
▶ *Media: entre 2 y 8 metros por segundo. Modificador –10%. Daño: 1d3. Tirada de Gravedad Cero o de Saltar necesaria para el "aterrizaje".*
▶ *Rápida: más de 8 metros por segundo. Modificador –20% o más. Daño: 2d3 o más. Tirada de Gravead Cero o de Saltar necesaria para el "aterrizaje". Queda a discreción del árbitro aplicar modificadores a tales valores si la inercia es muy grande.*

En el caso de que el jugador chocara, se indica el daño que se haría o incluso que haría a otro jugador si chocara con él. La maniobra de "aterrizaje" está prohibida contra otro jugador, pero si se consigue realizarla al chocar contra una pared se evita el daño.

Puede que resulte algo complicado para el árbitro representar un juego en tres dimensiones y con varios personajes. Una solución podría ser el dividir la altura de la sala en tres zonas, alta, media y baja. Se colocarían las figuras de los jugadores en un tablero o papel delimitado en forma de cuadrado. Cogiendo unas cuantas fichas tipo "damas", colocaríamos dos de estas fichas debajo de una figura para indicar que se encuentra en la zona más alta, una para la zona media, y finalmente ninguna para la zona baja. Puedes incluso usar el tablero de "damas" o de ajedrez, si lo deseas, para representar una partida de Gravball con figuras de plomo pintadas.

Con el uso de "bases" bajo las figuras, simplemente quedaría desplazar las figuras en las dos dimensiones del tablero. Lo mismo se haría para la figura del robot, que iría moviéndose aleatoriamente por el tablero, pero también a discreción del árbitro.

Tener la Capacidad de Gravedad Cero por encima del 50% puede resultar de gran ayuda, ya que otorga un Bonus constante de +10%, o incluso de +20% si la Capacidad es de 90% o más.

Cuando en alguna ocasión un jugador saque un Fallo Crítico en su tirada, significará que ha colisionado con otro jugador y ambos habrán sufrido daño. Deberá determinarse si el otro jugador era del equipo contrario o del propio, o bien aleatoriamente, o bien usando la figura más cercana en el tablero.

Los orígenes

Los orígenes del Gravball parecen encontrarse en el antiguo y extinto cuerpo de los exploradores espaciales. Éstos, tiempo atrás, parece ser que durante sus largas travesías de exploración, en algunos momentos, aunque no fuera muy ortodoxo con respecto a las ordenanzas, desconectaban el sistema gravitatorio del interior de la nave en medio del espacio y formaban dos bandos que intentaban meter una pelota a través de un aro que se dejaba flotando. Según algunos estudios superficiales por parte de diversos culturólogos, las normas de deportividad que podemos encontrar en el juego provendrían de la estricta normativa a que estaban sometidos los exploradores, pues ésta prohibía la más mínima pelea entre ellos, ya que se tenía en cuenta que la soledad prolongada creaba agresividad entre los viajeros. Actualmente incluso puede encontrarse una sala de este tipo en los contados cruceros de placer que subsisten al caos, para entretener a los privilegiados y ricos viajeros. Los jugadores son normalmente contratados, pero si de entre el público alguien se atreve a probar no hay ningún inconveniente, siempre y cuando firme un pequeño contrato ante un Legislador o ante el Capitán del navío, conforme se hace responsable de todas las consecuencias. Sea como sea, siempre tendrán un equipo médico a su disposición. Es bastante habitual encontrar algún osado grupo de viajeros que se atreve a probarlo, y aunque casi siempre acaban algo tocados, a la mayoría les encanta la experiencia.

Capítulo III
Los Archivos

EL ORIGEN DE LOS HUMANOS

Según varias de las fuentes más fiables de los Archivos, todo parece confirmar la creencia según la cual el ser humano provendría de un mítico sistema estelar llamado Sistema Solar. El tercer planeta de dicho sistema, denominado Tierra, se trataría del planeta en el que se originó la vida que daría lugar al ser humano. Aún así, son muchos quienes creen que no se trata más que de una leyenda, pues nunca se logró probar la existencia de dicho sistema estelar. En cualquier caso, todas las fuentes coinciden en señalar que el sistema desapareció hace mucho, en una de las innumerables guerras estelares en que se ha visto involucrada la humanidad una y otra vez. El llamado Sistema Solar, se encontraba en algún punto de la Espiral Alfa, en una zona más bien marginal.

Los antiguos denominaban a lo que hoy conocemos por Espiral Alfa como "Vía Láctea", debido a la gran concentración de estrellas que podían divisar concentradas a lo largo de un camino. Creían que una antigua diosa había desparramado su leche materna por el cosmos. Una visión de las cosas ingenua y encantadora, que hace soñar a más de uno con aquel paraíso perdido que fue la Tierra, antes de la era interestelar; antes de conocer el mal en su estado más indeseable y corrupto.

Los Sectores Exteriores

Los dos grandes enemigos, Imperio y República, decidieron otorgar a corporaciones privadas el control de las zonas más exteriores de sus territorios, ya que no contaban con los suficientes medios militares para al tiempo defenderse el uno del hipotético ataque del otro, y a la vez conquistar y colonizar aquellas regiones.

Dado que se trataba pues de zonas difíciles de controlar y proteger, la artimaña de delegar esa tarea en manos de grandes superentidades, les aseguraba un beneficio económico constante, al tiempo que les libraba de malgastar recursos que tan necesarios eran en las zonas fronterizas con sus enemigos. Por su parte, las superentidades se frotaban las manos con la liberalización de aquellas zonas.

El Imperio organizó lo que llamó las Colonias en sus zonas más recónditas, a las que inicialmente enviaría sus tropas pesadas, los Marines. La República por su parte enviaría a los Exploradores para configurar lo que llamaría los Protectorados, agrupación gubernamental de carácter científico, si bien de organización claramente militar, ya que en realidad los eufemísticamente llamados exploradores, eran tropas ligeras, sólo que para la República era importante no mostrarse excesivamente militarizada ante sus votantes. Las empresas que ganaron las concesiones en cada bando, se establecieron más tarde en Colonias y Protectorados, pasando a encargarse de la defensa y explotación de dichos territorios, incluso creando sus propios ejércitos. Por línea general, las corporaciones de cada gran bando debían relacionarse como aliadas, aunque su naturaleza comercial las hacía en el fondo enemigas, una competitividad que era vista con buenos ojos por sus respectivos gobiernos de cara a aumentar la productividad. Las llamadas AEE, Agencias de Explotación Espacial, lograron en muy poco tiempo demostrar ser rentables para sus gobiernos, si bien a cambio del sacrificio de sus sufridos trabajadores, explotados y con sueldos míseros dadas sus condiciones de trabajo. Cada una de estas superentidades comerciales, tendió a especializarse en un tipo de manufactura concreto, si bien la extracción de materias primas era en general bastante similar en todos los territorios bajo su jurisdicción.

Cada Agencia tomó como base un sistema estelar entero, y colonizó las zonas de su alrededor en el nombre de su gobierno. Por supuesto, no permanecieron neutrales durante la guerra, y esos sistemas-base fueron aniquilados. Parece ser que los equipos de gobierno corporativos sobrevivieron a pesar de todo, y se instalaron en otros sistemas, aunque actualmente no llegan a controlar todos los territorios que conformaban sus superentidades. Gran número de ellos incluso se han proclamado independientes de sus superentidades originales, lo que ha conllevado a más de un conflicto armado interno. A pesar de esta desunión, las superentidades siguen poseyendo gran parte de su antigua infraestructura, y siguen unidas en gran medida. El nivel de destrucción fue mucho menor entre estas cor-

poraciones, y mantienen una unidad mayor que la de los territorios de la antigua República y del Imperio, que fueron los grandes derrotados, junto a los Clanes Elvar.

El presente es lo único que existe

En muchos sistemas estelares, especialmente los que habían pertenecido al Imperio, pero también los de tradición republicana, se sigue usando el antiguo calendario imperial, de modo que la fecha actual se situaría en el 1105. Sin embargo, incluso en sistemas en los que han adoptado el nuevo calendario, esta norma se sigue en las capitales, pero en los pueblos y villas siguen usando el antiguo calendario, por costumbre. Pero según el calendario oficial de la UI y sobre todo, de la Orden del Apocalipsis, nos encontramos en el año 151. Esta nueva cuenta se realizó cogiendo como "año cero" la fecha del gran desastre: la declaración de las hostilidades en la Tercera Guerra Cósmica. De este modo, ese número indica exactamente el número de años que han transcurrido desde el enfrentamiento que autodestruyó las gloriosas civilizaciones humanas, y de paso afectó de forma profunda a las circundantes.

Con la ganada independencia, cada sistema estelar acabó por crear su propio sistema monetario, y su propia economía, si bien basados en las antiguas monedas imperial y republicana. Pero quien se dispone a viajar de un sistema estelar a otro, sólo suele aceptar esas dos antiguas monedas, o incluso la moneda de los Elvar, el Zarkar, ya que lo más probable es que las nuevas monedas acuñadas en cada sistema estelar no estén reconocidas por el resto. La mayor parte de sistemas estelares supervivientes siguen hoy en día siendo independientes, negándose a unirse a ninguna coalición.

Antaño, los medios de comunicación ayudaron a mantener unidos todos los sistemas en una misma cultura base. Si bien cada sistema poseía sus orígenes étnicos y sus costumbres diferenciadas, el idioma se mantenía dentro de unos límites comprensibles, gracias a que el Imperio obligaba a usar siempre el dialecto oficial, empleado en especial alrededor de su mundo capital. La República, siguió desde sus primeros tiempos con esta costumbre, admitiendo la evidencia de la necesidad de disponer de una lengua común que no se desviara dialectalmente tanto como para dificultar el futuro entendimiento entre habitantes de sistemas alejados, o como para despertar demasiadas tendencias apartadas de un destino común. Así, el Anglíbero, la lengua originariamente oficial del Imperio, seguía usándose tanto en la República como en el Imperio, y sigue siendo aun hoy en día la lengua de unión entre todos los humanos. Esto no quita que muchos mundos poseyeran una segunda e incluso una tercera lengua, heredadas de sus antepasados, y transmitidas de generación en generación. Incluso parece ser que con la ganada y obligada independencia de los sistemas estelares que sobrevivieron al gran desastre, en muchos planetas acabó por imponerse una de estas lenguas, dejando al Anglíbero en un segundo lugar. Tanto es así, que después de tres generaciones humanas, algunos jóvenes de algunos mundos recónditos ni siquiera conocen el Anglíbero. De todas formas, la recuperación parcial del comercio entre mundos, ha puesto de manifiesto la necesidad de disponer de un medio de comunicación aceptado, que suele ser el Anglíbero, de similar forma a como se sigue usando la antigua moneda republicana o imperial en los negocios entre diferentes mundos.

La Plaga Negra

En realidad, los Personajes que empiezan desde cero sus aventuras, no saben gran cosa a ciencia cierta de los seres que según se dice, pretenden acabar con el cosmos. Todo lo que conocen al respecto ha sido a través de diversas fuentes, que, aunque muy fiables, nunca han dado evidencias palpables de lo que afirmaban con tanta devoción. Y ciertamente, cuesta creer que los muertos se levanten al paso de la Plaga Negra, y que las cosas sean tan feas como las pinta la Orden del Apocalipsis. También se dice que capturan humanos vivos para convertirlos en sus abnegados sirvientes, con poderes y brutalidad multiplicados por diez, que embisten a las tropas aliadas como si se tratasen de auténticas bestias salvajes. ¡Qué imaginación tiene la gente, son capaces de inventarse cualquier historia con tal de venderte algo!.

La manzana podrida

Pero algo está sucediendo, y es algo grande, ya que se viaje al sistema estelar al que se viaje, o se descienda a la superficie del planeta al que se descienda, siempre se acaban oyendo las mismas historias. Parece como si por doquier, pequeños puntos de una maldad visceral y cruel fueran apareciendo, aquí y allá. Hasta que empiezan a cortarse las capas superficiales de esa manzana que parecía pigmentada por algunas manchas superfluas y sin importancia, y se logra descubrir que cuanto más se profundiza, mas grandes y oscuras son las manchas, hasta que al llegar al centro, todo acaba por comprenderse. El auténtico centro de la manzana está podrido, escondido bajo la superficie, que es hasta donde sólo alcanza la mirada de los incautos. Si eso es lo que le está sucediendo al cosmos entero, entonces la humanidad no tiene ninguna posibilidad.

Un universo de mundos, un mundo de naciones

En la mayor parte de las descripciones, se habla de sistemas estelares, formados por planetas alineados a una facción concreta, como puede ser la Unión Interplanetaria, o una corporación como Commonhealth. El resto de sistemas estelares (y los planetas dentro de ellos), y que son la inmensa mayoría, no están alineados. Pero además, no hay prácticamente ningún planeta que no se divida a su vez en una enorme cantidad de naciones. Suele suceder que estas naciones forman una alianza, y por ello todo el planeta es visto desde el exterior como una unidad, pero administrativamente, y judicialmente, cada nación pose sus propios mecanismos. Esto implica que a causa de un delito cometido en una nación, si los agresores huyen a otra nación del mismo planeta, las fuerzas de seguridad del primer país no podrán perseguirlos, si bien es posible que envíen una orden de extradición a la nación vecina, aunque con posibilidad de éxito variable. Sí existen algunos planetas totalmente pertenecientes a una sola nación, y suelen ser los mundos capital de las grandes confederaciones de sistemas estelares (como la Unión Interplanetaria), o los pertenecientes a agrupaciones especialmente rígidas y autoritarias, como la Orden del Apocalipsis, o Shogoon Khan. Sin embargo, describir cada nación de cada planeta, es una ardua tarea, y por otra parte, exige un grado de memorización de datos al DJ tan extenso, que es a todas luces poco práctico. De manera que parece más fácil dejar esta opción a la imaginación de cada DJ, si bien en algunas aventuras sí se ofrecen datos concretos sobre naciones o ciudades. Llenar inacabables volúmenes de suplementos con miles de datos imposibles de manejar en lo que debe ser la fluida acción de una partida de rol, es algo relativamente fácil, pero que en *Dark Echelons* se procura evitar, a favor de datos mucho más prácticos, como material y equipo, reglas, ambientación narrada, y más aventuras.

Al inicio de la descripción de cada facción, aparece un recuadro con unos pocos datos. El Nivel Tecnológico (NT) indica, además del nivel de desarrollo medio y máximo de la facción, los porcentajes medio y máximo de los expertos que pueden encontrarse. Por ejemplo, en un planeta de NT 7, los máximos expertos en una materia poseeráán su respectiva Capacidad a un 70%. No significará que sea imposible encontrar valores superiores, pero lo "fácil" será encontrar, con suerte, este valor máximo en un experto local, un médico por ejemplo.

LAS FACCIONES HUMANAS



La Unión Interplanetaria

Tras la destrucción masiva de todos los sectores civilizados, tanto del Imperio y la República como de los Clanes Elvar y el resto de especies inteligentes, poco duró la antigua organización e infraestructura humanas. Algunos sistemas estelares supervivientes se aferraban a los arcaicos regímenes, pero el aislamiento acabó pronto con ellos. Las comunicaciones y los viajes hiperespaciales entre diferentes sistemas estelares habían desaparecido casi por completo. En un principio, los sistemas estelares se reorganizaron contando sólo con ellos mismos. Poco después, un tímido comercio hizo aparición entre diferentes sistemas, gracias a hábiles comerciantes que habían logrado recuperar y reparar alguna nave hiperespacial. Pero los sistemas se habían acostumbrado a su nueva independencia. No fue hasta la llegada de las Naves Oscuras, y la destrucción completa de planetas enteros, que los humanos vieron evidente la necesidad de volver a unirse. Y de este modo, empezó a nacer la Unión Interplanetaria, que englobaba mundos provenientes tanto de la lejana República como del extinto Imperio. Las historias de los abuelos sobre ambas facciones habían pasado a la historia, y lo que importaba ahora era la supervivencia de la diezmada especie humana.

Datos sobre: Unión Interplanetaria
NT máximo: 7
NT medio: 5
Sistemas aproximados: 105.000

Empezar de cero

Tras el holocausto estelar que supuso la Tercera Guerra, la zona que actualmente conforma la UI no poseía un elemento de cohesión que vinculara a sus mundos supervivientes. Al contrario que en otros sectores, como los pertenecientes a las grandes corporaciones, no se contaba con una filosofía o una ideología que fuera capaz de unir a las multitudes de planetas enteros en pos de un solo fin. Incluso en el actual Nuevo Imperio, comenzaron con la idea del renacimiento de sus caducos valores, como motivo conductor de su por ahora reducida unificación. En la zona de la actual Unión, de similar modo a las zonas de la actual Orden del Apocalipsis, las gentes se habían resignado a vivir sus propias vidas, en sus aislados planetas. En el fondo, los mundos que habitaban ya eran en los grandes tiempos de la humanidad ese tipo de lugares de los que

nadie se acuerda mucho. Sus gentes ya estaban acostumbradas al aislacionismo, pues se trataba de mundos de muy bajo nivel tecnológico en general, los grandes graneros de la República o el Imperio, donde se cultivaban extensísimas zonas, y se cuidaba de grandes cantidades de ganado, pero no era precisamente el tipo de lugar que el ciudadano medio escogía para pasar sus vacaciones. Lo que realmente unificó estos mundos, de vida apacible e incluso tediosa, fue la llegada de un enemigo común, la llegada de la destrucción en manos de la Plaga Negra. Aún así, pasó mucho tiempo antes de que los perezosos granjeros y agricultores, que seguían formando la base de la economía y del pueblo, entendieran que era necesaria una nueva unificación planetaria. Mientras se discutía y se rebatía, la Plaga Negra no se detenía en su colonización y destrucción de mundos. Finalmente, se estableció un gobierno provisional, que como todo lo provisional cuando se trata de asuntos de Estado, ha durado más que muchos pequeños gobiernos establecidos. Por supuesto, no faltó la oposición de muchos sectores de la población, en general acostumbrados a la buena vida, que se mostraban totalmente convencidos de que, con el diálogo y la diplomacia, podría llegarse a un acuerdo con la Plaga Negra. Sin embargo, parece ser que las delegaciones de estas buenas, y por qué no decirlo, algo ingenuas gentes, no regresaron nunca de sus viajes para intercambiar opiniones con la Plaga Negra.

Las primeras decisiones del recién formado mando conjunto, fueron formar un ejército formal, y reclutar tantas naves espaciales como se pudiera, con la finalidad de formar una flotilla. Con los recién creados fondos públicos, se logró comprar una importante cantidad de viejos cargueros y transportes de entre lo que había sobrevivido a la Tercera Guerra. Las grandes naves de batalla de antaño eran sólo cosa de las holografías, y bastante arduo fue ya formar esta pequeña flota. Se contrató a comerciantes y mercenarios que hasta entonces habían deambulado por su cuenta, y se les asignaron cargos y graduaciones. En cuestión de un año, se habían creado los cuatro ejércitos de la Unión Interplanetaria, las agrupaciones de tierra, mar, aire y espacio, en completa y necesaria interactuación. Para los cuadros de mando del ejército de tierra, se reclutó sobre todo a miembros de cuerpos de policía y seguridad privada. Para los de mar y aire, se contó con los transportistas y navegantes de cada planeta, que habían continuado con los viejos negocios de transporte de personas y mercancías en aviones y barcos. Y para el complejo y recién creado ejército espacial, y sus inicialmente algo achacosas naves espaciales, a los ya citados hombres duchos en el viaje espacial y sus peligros. Al mando de cada ejército, se encuentra un jefe de ejército. El General Ranomoff Bertrian es el comandante en jefe de las fuerzas de tierra, y el Almirante Vilanov el del glorioso ejército espacial.

Los años de experiencia, y sobre todo de derrotas, fueron los mejores maestros de estos hombres. Por fortuna, contaron con la ayuda de importantes jefes militares de la USS, sin quienes la estructuración de tan inexpertas tropas hubiera sido un completo desastre. Las actuaciones iniciales consistieron en realidad en evacuar las poblaciones atacadas por el enemigo oscuro. Ya de por sí fue una tarea harto difícil, y los escasos recursos de la recién formada UI se vieron más que desbordados. De hecho, en aquellas épocas, la mayor parte de las gentes que se salvaron, fue gracias a la intervención de otros grupos humanos, como los mismísimos piratas espaciales, y otros grupos similares. Muchas de las gentes a que salvaron estos grupos "alternativos", decidieron, en pago a su gesto, unirse a ellos, y de esta manera antiguas agrupaciones como los piratas de las Manadas de Lobos, o los grupos de mercenarios como la Legión, vieron incrementadas sus filas hasta cotas nunca antes vistas. Alimentar a toda esta población supuso también un aumento de las acciones de rapiña por parte de estas agrupaciones poco legales, si bien por otra parte se hicieron bastante menos sanguinarios. Aún así, estos grupos prefieren atacar objetivos de culturas humanas que no estén siendo afectadas por la Plaga Negra, y que tampoco hayan decidido colaborar en contra de ella, como los lejanos territorios de Shogoon Khan, Blitzerfaust, o Neurotronic Cyber Systems. Aunque estas facciones, geográficamente más alejadas, no han quedado totalmente a salvo de la Plaga Negra, y ya han perdido varios sistemas estelares, no sufren ni de lejos la presión y el acoso que se sufre en las zonas de la UI, de la Orden, e incluso de la USS.

El Almirante Jano Vilanov

Es el principal Almirante destinado a dirigir la flota reunida por los gobiernos que forman la Unión Interplanetaria. Tiene un gran delirio por la exquisitez y la educación, y siempre lleva su blanco uniforme correctamente abrochado, y sin la más mínima arruga. Para el Almirante Vilanov, las formas y la autodisciplina lo son todo en un ejército. Nunca en su vida ha pisado una sola trinchera, pero esa es una costumbre habitual en la flota espacial, las sucias trincheras son algo que se deja para las tropas de tierra.

El General Ranomoff Bertrian

Bertrian dirige la mayor parte de las operaciones de las fuerzas de tierra contra la Plaga Negra. Gran experto en reorganización de recursos y mando, es conocido por su carácter recio y duro, pero por su sentido de lo justo y lo correcto. Tiene la sana costumbre de dar unos cuantos golpecitos en los hombros del desdichado oficial al que ha decidido enviar a una misión, mientras con cara altiva y magnificente, le comunica lo orgulloso que se encuentra de él.

El Sargento Martin Valles

El Sargento Martin Valles era un ídolo entre las tropas de tierra. Disponía en su historial de más condecoraciones, misiones y expedientes sancionadores que ningún otro soldado de la Unión Interplanetaria, y probablemente de ningún otro ejército conocido. Por desgracia, el Sargento Valles desapareció en su última misión, y no se ha sabido nada más de él. Se ha convertido en una auténtica leyenda, que inspira a todos los soldados en la batalla. En las situaciones más desesperadas, siempre ideaba una forma de salvar a sus hombres, a los que trataba a patadas pero cuidaba con más celo que un Sharkro a sus crías.

El levantamiento

Hay que destacar que, sin desmerecer el esfuerzo que realizaron los mundos de otras partes de la galaxia, aquellas personas desgastadas y desmoralizadas, al tiempo que debían organizarse como confederación, se veían en la obligación de evacuar y salvar a millones de seres humanos; fue una tarea claramente descomunal. Fueron hombres como el Sargento Valles, los que levantaron la moral de las gentes en tiempos tan siniestros. Pero no se encontraban completamente solos, ya que diversos asesores de la vecina zona de los USS, colaboraron en la estructuración de los organismos que conformarían la UI, y aportarían todo el material necesario. No en vano, tanto uniformidad como armamento de ambas facciones son curiosamente parecidas. Para la USS, ayudar a aquellos mundos a reorganizarse no era una opción, sino una decisión lógica inevitable, ya que la ahora llamada UI, es lo único que se interpone entre ellos y la Plaga Negra. Es por esto, que la corporación USS ha sido la que más soporte ha proporcionado contra la Plaga Negra, y la que más tropas ha destinado a combatirla, en ocasiones mano a mano con la Orden del Apocalipsis. Sus gentes además, son muy sensibles al misticismo y la religión, de modo que son un gran terreno abonado en el que los templos de la Orden aparecen y crecen con rapidez.

Aerotransportados





Las fuerzas unificadas

Como resultado de la unión de todos aquellos mundos, se formaron las fuerzas de defensa unificadas de la Unión interplanetaria. Era una fuerza necesariamente móvil y ligera, en parte por la filosofía original de sus impulsores y maestros, los jefes militares de la USS, pero en parte mucho mayor, a causa del obligado ir y venir como consecuencia de los ataques de la Plaga Negra.

Los aerotransportados

Es una de las fuerzas de choque más capaces con las que cuenta la UI. El propio Sargento Valles pertenece a estas fuerzas, si bien originariamente este mítico personaje inició sus andaduras en la infantería de marina. Estas tropas son desplazadas con gran celeridad hasta el objetivo, y son especialistas en ser lanzados más allá de las líneas de batalla, en pleno corazón enemigo, para desestabilizarlo desde la retaguardia. Suelen usar insignias de animales feroces o terribles, que identifican a toda su fuerza de ataque. De entre ellos, son famosos los Escorpiones, y los Sharkros. Son especialistas en las llamadas misiones "bajo cero". No porque les envíen a lugares de especial frío, sino porque su probabilidad de éxito o incluso de supervivencia, se suele encontrar en números rojos.

Aerotransportado

AGI: 12 FUE: 11 HAB: 10
CON: 12 ASP: 12 POD: 7
TAM: 13 PER: 14 COM: 13

P.V.: 13
Pureza: 60%
Fusiles de asalto: 50%
Pelea con brazos: 60%
Bono de fuerza: ninguno

★

Cabo de aerotransportados

AGI: 12 FUE: 12 HAB: 10
CON: 12 ASP: 12 POD: 8
TAM: 14 PER: 15 COM: 12

P.V.: 13
Pureza: 60%
Fusiles de asalto: 60%
Pelea con brazos: 70%
Bono de fuerza: ninguno

《★》

Sargento de aerotransportados

AGI: 13 FUE: 12 HAB: 12
CON: 13 ASP: 12 POD: 9
TAM: 15 PER: 15 COM: 12

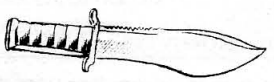
P.V.: 14
Pureza: 60%
Fusiles de asalto: 70%
Subfusiles 60%
Pelea con brazos: 80%
Pelea con piernas 60%
Bono de fuerza: +1d4

★★★

Infantería de marina

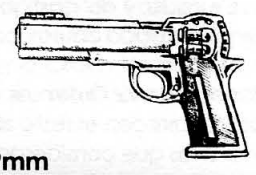
Éstas son las principales tropas de ataque de la UI. Luchan contra sus enemigos, generalmente la Plaga Negra, en primera línea de fuego, y por tanto son los encargados, en la vanguardia, de frenar el avance y de dar la cara ante las terribles huestes de los Gurthguls, mientras en la retaguardia se intenta evacuar a todos los civiles posibles, y reorganizar las defensas. Aguantar en esa posición mucho tiempo es prácticamente imposible, pero saben que el papel de los Aerotransportados es

ARSENAL UNIÓN INTERPLANETARIA



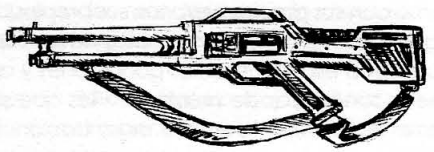
Cuchillo Kaavar

Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
cuchillos	0	1	n/a	16
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
n/a	1d6+1	9	0,3	200



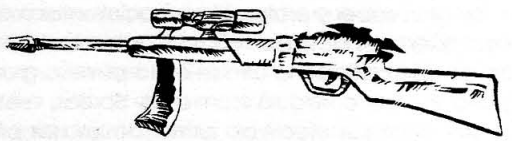
Pistola UI-005 9mm

Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Pistolas aut.	25 m	3	12	12
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
95	1d10+1	8	1	6 000



Subfusil UI-301 9 mm

Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Subfusiles	40 m	3 o Raf:10	30	11
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
97	1d10+2	7	3	12 000



Fusil de asalto UI-616 7,62x51

Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Fusiles asalto	140 m	2 o Raf:5	30	11
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
98	2d8+1	6	3,5	14 000



Ametralladora UI-58 7,62x51

Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Ametralladora	120 m	Raf:10	110 (Cinta)	11
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
98	2d8+3	4	6	21 000

todavía peor, y que para que sus compañeros dispongan de alguna oportunidad de salir con vida, ellos deben aguantar firmes el ataque de las huestes de Necrozombies.

Marine de la UI

AGI: 10 FUE: 12 HAB: 10
CON: 11 ASP: 11 POD: 7
TAM: 11 PER: 10 COM: 10

P.V.: 11
Pureza: 50%
Fusiles de asalto: 40%
Pelea con brazos: 60%
Bono de fuerza: ninguno

Cabo de los Marines de la UI

AGI: 11 FUE: 13 HAB: 12
CON: 12 ASP: 10 POD: 7
TAM: 12 PER: 11 COM: 10

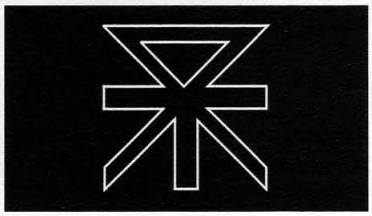
P.V.: 12
Pureza: 50%
Fusiles de asalto: 60%
Pelea con brazos: 70%
Bono de fuerza: +1d4

Sargento de los Marines de la UI

AGI: 12 FUE: 14 HAB: 12
CON: 14 ASP: 8 POD: 8
TAM: 14 PER: 12 COM: 12

P.V.: 14
Pureza: 50%
Fusiles de asalto: 80%
Pistolas automáticas: 60%
Pelea con brazos: 90%
Bono de fuerza: +1d4





La Orden del Apocalipsis

Los supervivientes de los planetas afectados por los malditos Obeliscos Negros han tenido que sobrevivir de diversas formas. Los de mayor valor y decisión, se han quedado en sus planetas, se han reorganizado, y luchan encarnizadamente contra un enemigo que les gana terreno día tras día, acorralándolos sin remisión.

El resto han podido huir en lanzaderas y transportes hacia otros planetas, o han perecido en su ahora corrupto planeta. Entre todos estos refugiados, la rabia y la cólera ha crecido sin tregua, y entre muchos de ellos, sólo una idea hierve en sus cabezas: la venganza. Surgió una nueva fuerza, fruto de la rabia causada por la pérdida de sus mundos y de sus seres más amados. En un inicio se trataba de pequeñas células armadas, dispuestas a todo con tal de eliminar unos cuantos necrozombies, o incluso algún poderoso Poseído.

Con la rapidez del rayo estos grupos dispersos fueron unificándose y adquiriendo una estructura cada vez mayor. A causa del carácter casi fanático de sus miembros, el grupo tomó rápidamente un cariz religioso que ha dirigido todo su crecimiento desde buen principio. En especial, este grupo procura captar a aquellas gentes dotadas de un don especial para los poderes Psíquicos o Mágicos, como quieran denominarse, ya que por conocimiento directo, averiguaron qué eran capaces de llegar a hacer los comandantes de la Plaga negra, los temidos Gurthguls.

Ahora, los Emisarios de la Orden vagan por el espacio buscando nuevos voluntarios, y rebuscando entre las ruinas de antiguos enclaves civilizados restos de algún que otro pergamino con olvidados secretos sobre Magia y poder mental. Las enseñanzas de los Emisarios advierten a los descuidados ciudadanos que se acerca el Gran Mal Oscuro, un poder inconmensurable que está absorbiendo el universo conocido, corrompiéndolo y convirtiéndolo a imagen y semejanza de la infernal dimensión de la que proceden estos seres.

Datos sobre: Orden del Apocalipsis

NT máximo: 8
NT medio: 6
Sistemas aproximados: 67.500

Predican que los insepultos y los difuntos deben ser incinerados, y los antiguos cementerios deben ser excavados y sus restos destruidos, profetizando la llegada de grandes desgracias a aquellas vecindades que se nieguen a seguir sus indicaciones. Hablan del inicio de una Guerra Santa, a la que llaman la Cruzada, y del castigo que llegará a los vanidosos y a los poco cautos.

El fenómeno de la Orden es estrictamente humano, pues aborrecen el resto de formas de vida no humana, a las que consideran impuras y sacrílegas. El ser humano está destinado a dirigir el futuro del cosmos una vez la Plaga Negra se haya rendido a sus pies. La Orden de Apocalipsis cuenta hoy en día con centenares de miles de seguidores, y ha creado sus propios templos por doquier.

Cuenta con sus propios ejércitos, sus propios bajeles de guerra en el mar, y sus propias naves espaciales. Llegan a ella incontables donaciones y aportaciones económicas de muchos civiles que sin pertenecer estrictamente a esta organización, la ven como su salvadora, y procuran ayudarla en todo lo posible. La disciplina en la Orden del Apocalipsis es tremendamente férrea, heredada directamente de sus orígenes paramilitares.

La Orden está dirigida en la actualidad por Horatius Melginor, autoproclamado el Gran Rector, un hombre de gran saber y profundos conocimientos mágicos, quien tras destacar como Comandante en Jefe de las tropas de la Orden en la primera gran victoria que se consiguió contra las Hordas, reestructuró todos sus efectivos, formando los dos primeros Capítulos, el de los Templarios Rojos y el de la Cofradía de Sable.

Hoy en día la Orden cuenta con varios Capítulos, diferentes subestructuras que hacen más operativo el conjunto de la crecida Orden.

El Recogimiento

Todos los miembros de la fe están obligados a internarse, como mínimo una vez al año, y durante un período de un mes por lo menos, para cerciorarse que su espíritu se rige por los dogmas del camino correcto. Este período ayuda a aumentar la devoción, la Pureza y la fe de sus miembros. Para muchos altos cargos de la Orden, este período de Recogimiento es constante, y es su única actividad diaria. Viven encerrados en los templos y monasterios.

Cabe destacar los Capítulos de la Fraternita Vera Lucis, el de los Templarios Rojos, el de los Elegidos, y el de la Cofradía de Sable. Otros han ido alcanzando mayor gloria y renombre, conforme han ido cosechando sus primeras victorias contra la odiosa Plaga Negra.

No todos los grupos paramilitares formados a partir del desastre que produjeron las naves Oscuras se unieron a la Orden, muchos otros quisieron mantener su independencia y no mezclarse con las inspiraciones religiosas de sus fanáticos dirigentes, si bien son perfectamente capaces de trabajar conjuntamente en ofensivas concretas contra la Plaga Negra, y reconocen que la Orden ha alcanzado conocimientos arcanos que ni tan sólo pensaban que existieran, capaces de rivalizar con los más aguerridos Gurthguls incluso.

Otras organizaciones de origen humano también han colaborado con la Orden, en especial los contingentes de las antiguas superentidades, sobre todo en cuanto han constatado que también ellos eran vulnerables al Gran Mal, al ver cómo muchos de sus preciados mundos han sido afectados por los Obeliscos Negros.

La presencia de los Templarios Rojos y el resto de Capítulos empieza a hacerse notoria en prácticamente todos los planetas que mantienen algo de civilización. Han creado pequeños templos y ermitas, que no son sino pequeños acuartelamientos destinados tanto a reclutar nuevos adeptos, como a perseguir a quienes han sido tocados por el Gran Mal, y cuyo grado de Corrupción es tal, que no dudan en vender y traicionar a sus congéneres humanos a cambio de las falsas promesas de poder y bienestar que el Mal susurra en sus carcomidos oídos. Debido a la corrupción humana, se dice que el Gran rector Horatius escogió un sistema alejado de la mezquindad humana, y a la vez lo más alejado posible del Nexo, donde se cree que se inició la invasión del Mal Oscuro.

La Orden se está dedicando a reunir una tremenda flota de naves espaciales. Se dice que el Gran Rector Horatius ha conseguido reunir una flota casi equivalente a una de las magníficas flotas que navegaban en el pasado por el espacio conocido, y que desaparecieron consumidas por el gran conflicto final que fue la Tercera Guerra Cósmica.

La Santa Sede

El Gran Rector tiene su base de operaciones en el sistema estelar de Nueva Esperanza, antiguamente un alejado sistema de por único nombre E-166 debido a su escaso interés económico. El cuarto planeta de Nueva Esperanza se ha nombrado Santuario, y en él se encuentran una enorme concentración de recursos, armas y todo tipo de elementos que habían pertenecido a las civilizaciones anteriores a la Tercera Guerra Cósmica. Por todo el planeta se alza una inacabable conjunción de catedrales y templos consagrados a la formación de los nuevos adeptos y a la contemplación y el estudio de las artes mágicas y psíquicas con que luchar contra los poderes del Gran Mal.

Los Capítulos

Con el tiempo, las tropas dirigidas por Horatius Melginor fueron aumentando de tamaño, conforme más y más refugiados se unían a su causa. La llegada de nuevos refuerzos tenía que ser necesariamente grande, dada la cantidad de bajas que sufría Melginor en cada batalla contra la Plaga Negra.

El Gran Rector decidió estructurar el gran contingente que se había formado a su alrededor en diferentes secciones, para dotarlas de una mayor capacidad operacional. Cada gran sección tomaría sus propias decisiones, con su propio jefe de operativa, aunque siempre deberían ser comunicadas a la estructura superior, la Santa Sede, así como tendrían que obedecer las órdenes del Rector y los místicos de la Sede cuando se diseñaran campañas en las que fuera necesario combinar a varios Capítulos. A imagen y semejanza de las antiguas órdenes religiosas y militares, en los lejanos tiempos de los inicios del misticismo humano, antes de la era interestelar, el Gran Rector Horatius organizó sus ejércitos, y les encomendó la misión de luchar contra el Gran Mal, así como de volver a unificar a la humanidad. Al frente de cada Orden, se



encontraba pues un Magíster, un Comandante de gran experiencia y demostrada fe y fidelidad.

Se conserva una antigua tradición mercenaria, la de usar nombres de guerra distintos de los reales. Esta tradición se ha convertido en la Orden en un signo de renacimiento bajo la luz, y es moralmente obligatorio. Horacio cambió así su nombre por el de Horatius, y todos, desde los Magíster hasta los soldados de tropa y los simples auxiliares de la maquinaria de la Orden, han hecho lo propio.

Dos de los Capítulos más famosos son sin duda los Templarios Rojos y la Fraternita Vera Lucis; el primero por sus heroicos logros; la segunda, hoy en día diezmada y a duras penas recuperándose de su terrible tragedia, estaba antaño dirigida por Eliecer San Rafael el Celeste, un gran comandante digno de la mayor confianza del Gran Rector. Eliecer San Rafael, a pesar de su alto cargo, participaba directamente en toda batalla que se librara contra la Plaga Negra. Algunos dicen que fue su sed de sangre negra lo que le perdió. Lo cierto es que Eliecer San Rafael traicionó a los suyos hundiendo al capítulo de su propia creación: él en persona preparó una campaña con el nombre clave de Martillo de Hierro, en la que, cosa inaudita, consiguió que dos grandes corporaciones participaran conjuntamente. Pero por aquel entonces Eliecer San Rafael ya había sido corrompido por la semilla del mal. Se dice que tal vez en uno de sus cientos de combates, el Magíster fue maldito por algún Gurthgul. Lo cierto es que el valle al que dirigió sus casi cien mil leales soldados, resultó convertirse en una trampa mortal, al aparecer del subsuelo en que se escondían, enterrados bajo la arena, millones de Necrozombies y Poseídos, hostigados por incontables Gurthgul, que rodearon y destruyeron a la expedición.

Entre los supervivientes, que se cuentan por decenas, todos ingresados en centros de conexiología, aún resuena el eco de las risas de Eliecer San Rafael, hoy por hoy apodado Eliecel el Maldito.

Principalmente, las tropas de la Orden usan armas procedentes de las diferentes corporaciones, ya que tienen acceso a todas ellas sin límite. A pesar de ello, Horatius ha ordenado construir en Santuario fábricas de armas específicamente diseñadas para combatir a la Plaga Negra. Los soldados de la Orden sólo combaten a la Plaga Negra, nunca contra el resto de especies, salvo en contadas y extrañas ocasiones, casos de herejía por ejemplo. Se dividen principalmente en las tropas de base, y sus guías de combate, especialmente dotados para el liderazgo e incluso pudiendo poseer poderes mágicos o psíquicos.

Discurso de los Emisarios al pueblo

"Bienaventurados los que estáis aquí, porque tal vez uno de cada diez de vosotros logre salvar su alma. Desgraciados de aquellos de vosotros que no habéis querido asistir a este sacro y anunciado acto, o aquellos que os escondéis entre la muchedumbre, riendo en voz baja, porque seréis víctimas fáciles de la Corrupción, y vuestras almas inmortales quedarán esclavizadas en el eterno dolor. El fin se acerca, el Apocalipsis está llamando a vuestras puertas, y vosotros os creéis a salvo en vuestra insulsa vida egoísta y débil. Sabed gentes de esta villa, que la Plaga Negra es una realidad, y que sus huestes han arrasado ya más de un centenar de mundos como el vuestro, sin que nadie haya podido hacer nada para evitarlo. Sabed que los poderes maléficos del Gran Mal son tales que levantan a los muertos de sus tumbas, y los vuelven contra los suyos, incluso contra sus propios parientes. ¿No era esto lo que se nos advertía en el Apocalipsis? ¿No se están levantando los muertos de sus tumbas? ¡Es el juicio final, está llegando, está afectando a todo el universo! Ha comenzado en la antigua zona de los Sectores del Núcleo, y los alienígenas Elvar han sido los primeros afectados, en claro castigo a su soberbia. El principio del fin ha comenzado en el centro de nuestra galaxia, y se extenderá por todo el cosmos. ¿Creéis que os estamos engañando? Preguntad a viajeros, comerciantes, o soldados, o a todos esos refugiados venidos de lejos que no se atreven a abrir la boca. ¿Os pensáis que vosotros os vais a salvar escondiendo la cabeza bajo las alas? El hombre está pagando por sus eternos pecados, pero aún no está todo perdido. Un hombre, un nuevo mesías, el Gran Rector, cuyo nombre hace temblar a los demonios que una vez más invaden nuestra armonía, nos está guiando a los fieles. Nosotros, la humanidad, somos los únicos que podemos detener la destrucción final, pero para ello debemos unir nuestras fuerzas. ¿Queréis alistaros en las fuerzas de esa Unión Interplanetaria que tanto os llama la atención? Adelante, su lucha y su causa son correctas, pero ellos desconocen la profundidad de los hechos. Creen que con su ciencia y su tecnología van a poder hacer frente al castigo que la divinidad cósmica nos ha hecho llegar. Pero nosotros sabemos perfectamente, que sólo con nuestra fe y nuestra abnegación, podremos enfrentarnos al maligno poder sobrenatural de la Plaga Negra y sus jinetes oscuros. Los que sabéis que hay algo más en el universo, que hay una lucha eterna entre el bien y el mal, unios hoy mismo a nosotros, y formad parte de los nuevos caballeros del bien. Venid con nosotros a la Orden, formad parte de los Templarios, y salvad a vuestras familias y a vuestros hijos de algo peor que la muerte."

Los mensajeros de la fe

Los llamados mensajeros, se organizan en tres secciones principales. Por un lado están los Emisarios, que son los de menor estatus en la sociedad de la Orden. Estos convencidos de la fe, deben viajar por su cuenta, predicando y promul-

gando las enseñanzas de la Pureza. En segundo lugar se encuentran los Predicadores, que acompañados de una escolta de soldados de la Orden, se desplazan por lugares si bien civilizados, poco dados a los discursos de la fe. La guardia que acompaña a los Predicadores suele convencer a los oyentes de lo importante de mantener una conducta ordenada y serena. Y finalmente están los Misioneros, que son enviados, también junto a una guardia de soldados de la Orden, nada menos que a los planetas en los que la Plaga Negra ha conseguido imponer uno de sus sacrílegos Obeliscos Negros. A pesar del avance de la Corrupción en estos mundos, un planeta es algo muy grande, y es necesario que la humanidad no se dé por vencida ni tan sólo en esos mundos aparentemente abandonados por el toque de la Pureza. Los Misioneros destinados a esos mundos, se convierten en auténticos líderes guerrilleros. Sus ataques no son realmente importantes, pero mantienen la fe y el espíritu elevados al ver cómo se niegan a desistir, aguantando en el planeta, y reorganizando a los supervivientes que han decidido no abandonarlo.

Misionero de la Orden

AGI: 14 FUE: 15 HAB: 14
CON: 14 ASP: 9 POD: 16
TAM: 14 PER: 14 COM: 14

P.V.: 14
Pureza: 90%
Estabilidad: 70%
Elocuencia: 80%
Escopetas: 60%
Ballestas: 70%.
Pelea con brazos: 50%
Conocimiento de lo Sobrenatural: 75%
Bono de fuerza: +1d4
Equipo: ballesta con 30 saetas. Escopeta Purificadora. Cruz de la Orden. Conoce dos Poderes Sobrenaturales de Nivel 1, dos de Nivel 2, y uno de Nivel 3.

Emisario de la Orden

AGI: 12 FUE: 14 HAB: 12
CON: 12 ASP: 10 POD: 15
TAM: 14 PER: 12 COM: 10

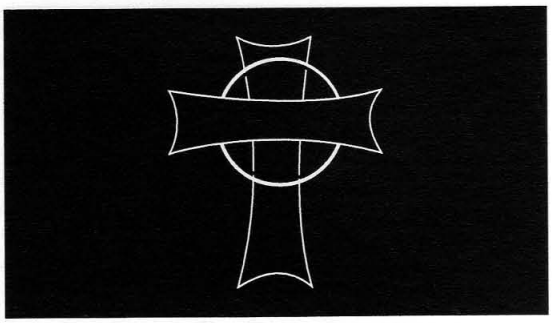
P.V.: 13
Pureza: 70%
Estabilidad: 60%
Escopetas: 20%
Ballestas: 50%
Elocuencia: 60%
Conocimiento de lo Sobrenatural: 60%
Bono de fuerza: +1d4
Equipo: ballesta con 30 saetas. Escopeta Purificadora. Cruz de la Orden. Conoce un Poder Sobrenatural de Nivel 2 y otro de Nivel 1

Predicador de la Orden

AGI: 12 FUE: 14 HAB: 12
CON: 12 ASP: 10 POD: 16
TAM: 14 PER: 12 COM: 12

P.V.: (TAM más CON dividido entre 2)
Pureza: 80%
Estabilidad: 65%
Escopetas: 40%
Elocuencia: 70%
Ballestas: 60%
Pelea con brazos: 20%
Conocimiento de lo Sobrenatural: 70%
Bono de fuerza: +1d4
Equipo: ballesta con 30 saetas. Escopeta Purificadora. Cruz de la Orden. Conoce dos Poderes Sobrenaturales de Nivel 1 y otro de Nivel 2





Los Templarios Rojos

No sólo se encuentran en el campo de batalla, sino que se les puede ver patrullando por las ciudades más relevantes de la galaxia, o hasta por villas y pueblos aparentemente inofensivos. Su temible Magíster, Eduardus Garfius, se encuentra orgulloso de dirigir el Capítulo con más batallas libradas y mayor fama lograda. El "Garfio", como le llaman, incluso ha participado personalmente, y en primera línea, en los combates contra la Plaga negra, y en dos ocasiones se le ha visto enfrentándose cara a cara a un Gurthgul, y salir victorioso, si bien con alguna pieza de menos, como evidencia el garfio que tiene por mano izquierda. En muchas ocasiones, los Templarios Rojos acompañan a los Emisarios, Predicadores o Misioneros, para asegurarse que se les respeta allá donde van, así como que no se desvían de la fe verdadera. Enfrentarse a un grupo de Templarios Rojos es algo que hasta los delincuentes más osados prefieren evitar, pues molestar a uno es molestar a toda una Orden de fanáticos. Los Templarios Rojos suelen vestir túnicas de tonalidades negras y rojas, e ir cubiertos por capuchas, o cascos en forma de capuchas, para evitar ser reconocidos.

Eduardus Garfius, el "Garfio"

Antaño fue un gran líder militar, que ayudó a organizar a los refugiados en los primeros ataques de los Obeliscos Negros, cuando estos horribles artefactos fueron divisados por primera vez. Siempre fiel a su comandante en jefe, Horacio Mendelev, le siguió al formar la primera célula de la Orden del Apocalipsis. Además, el Garfio descubrió que estaba especialmente dotado para detectar lo sobrenatural, y a través de los místicos de la Orden, acabó por conocer y controlar esas capacidades. Hoy en día, es uno de los más temidos y admirados dirigentes de la Orden, y es nada menos que el comandante en jefe de su mayor grupo de lucha, es el Magister del Capítulo de los Templarios Rojos. Toda una leyenda viviente.

La jerarquía de los Capítulos

Cuando se acepta a un nuevo miembro en uno de los Capítulos, éste comienza como Aspirante. Con el tiempo, demostrando su fe, y con humilde seguimiento de las normas, ese Aspirante ascenderá a Novicio. Si nada se interpone en su sacro camino de ascensión, pasará a Adepto, y más tarde a Vengador. Llegado a este punto, el soldado del Capítulo ha llegado a su máxima perfección.

Aspirante del Capítulo Templarios Rojos



AGI: 12 FUE: 10 HAB: 10
CON: 10 ASP: 15 POD: 9
TAM: 13 PER: 10 COM: 10

P.V.: 12
Pureza: 50%
Fusiles de asalto: 40%
Pelea con brazos: 20%
Conocimiento de lo Sobrenatural: 10%
Bono de fuerza: ninguno

Novicio del Capítulo Templarios Rojos



AGI: 12 FUE: 10 HAB: 12
CON: 11 ASP: 14 POD: 10
TAM: 13 PER: 12 COM: 10

P.V.: 12
Pureza: 60%
Fusiles de asalto: 50%
Pelea: 30%
Conocimiento de lo Sobrenatural: 20%
Bono de fuerza: ninguno

Adepto del Capítulo Templarios Rojos



AGI: 12 FUE: 12 HAB: 12
CON: 12 ASP: 12 POD: 11
TAM: 14 PER: 12 COM: 10

P.V.: 13
Pureza: 70%
Fusiles de asalto: 60%
Pelea: 40%
Conocimiento de lo Sobrenatural: 30%
Bono de fuerza: +1d4

Vengador del Capítulo Templarios Rojos



AGI: 14 FUE: 14 HAB: 14
CON: 13 ASP: 12 POD: 12
TAM: 15 PER: 14 COM: 12

P.V.: 14
Pureza: 80%
Fusiles de asalto: 70%
Pelea: 50%
Conocimiento de lo Sobrenatural: 40%
Bono de fuerza: +1d4

Existe otra escala paralela, formada por los Guías de los soldados. Inicialmente, eran miembros de los Mensajeros de la fe, que decidieron tomar parte activa en las grandes batallas contra la Plaga Negra, tras haber alcanzado el grado supremo de Misionero, y haber estado luchando largo tiempo, en

guerras de guerrillas, contra los efectivos de la Plaga Negra en planetas conquistados por ésta, o impregnados por el Gran Mal. Se trata de individuos especialmente dotados tanto para el combate, como para el conocimiento y uso de lo sobrenatural. El primer escalafón se alcanza como Gran Hermano, y más tarde como Iluminado. Por encima de los Iluminados y de los Vengadores, encontraremos a un Magíster en persona, pero llegar tan lejos es un camino al que pocos, muy pocos, han logrado sobrevivir.

Gran Hermano del Capítulo Templarios Rojos (Guía de Combate)

AGI: 14 FUE: 12 HAB: 13
CON: 14 ASP: 11 POD: 14
TAM: 15 PER: 13 COM: 12

P.V.: 15
Pureza: 90%
Fusiles de asalto: 70%
Pelea: 50%
Conocimiento de lo Sobrenatural: 60%
Bono de fuerza: +1d4
Conoce un poder de Nivel 1 y otro de Nivel 2

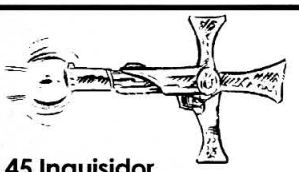
Iluminado del Capítulo Templarios Rojos (Guía de Combate)

AGI: 15 FUE: 14 HAB: 14
CON: 14 ASP: 10 POD: 15
TAM: 15 PER: 15 COM: 10

P.V.: 15
Pureza: 90%
Fusiles de asalto: 70%
Pelea: 50%
Conocimiento de lo Sobrenatural: 75%
Bono de fuerza: +1d4
Conoce tres poderes de Nivel 1, dos de Nivel 2, y uno de Nivel 3

La influencia de la Orden sobre la población creyente humana, así como el apoyo de importantes hombres de poder, y la constatación por parte de los cuerpos de policía locales de la creciente aparición de extraños casos, (como psicópatas asesinos que sin causa aparente deciden empezar a matar a sus conciudadanos gritando por el Nuevo Orden del Obelisco, para acabar suicidándose con bombas atadas al cuerpo) ha acabado por convertir a los Templarios Rojos y a los miembros de otros Capítulos en una especie de policía intergaláctica bien recibida en muchos mundos, aunque no sea de forma oficial, pero con el total beneplácito de los cuerpos de policía, que suelen darles carta blanca en sus jurisdicciones. Muchos protestan de esta nueva inquisición, y la ven como una herramienta de represión similar al antiguo Imperio.

ARSENAL ORDEN APOCALIPSIS



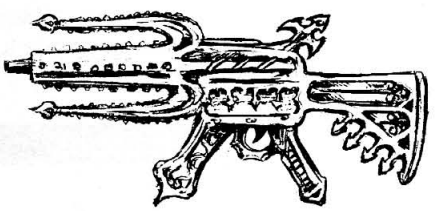
Revólver .45 Inquisidor

Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Revólveres	20 m	2	6	12
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
00	1d12	8	1,5	3 800



Fusil de asalto Evangelium 7,62x51

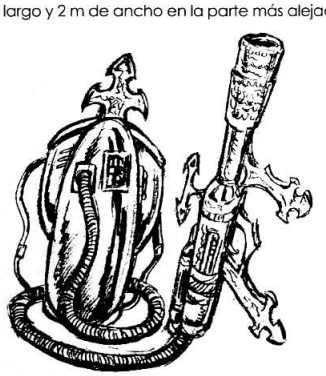
Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Fusiles asalto	120 m	2 o Raf: 3	30	10
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
98	2d8+1	6	4	13 800



Escopeta corredera Purificadora del 12

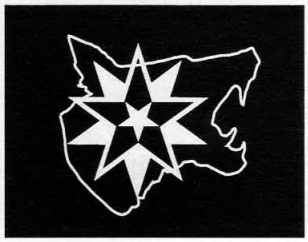
Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Escopetas	20 m	1	8	11
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
00	4d6+4	4	3	12 500

Nota: la escopeta purificadora usa postas, y sólo puede doblar el alcance una vez. Pero puede cargarse con munición de bala, de daño 3d4+4, y doblar los alcances de la forma habitual. El lanzallamas afecta una zona cónica de 30 m de largo y 2 m de ancho en la parte más alejada.



Lanzallamas Ira del Arcángel

Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Lanzallamas	30 m	1	20	8
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
00	4d6+4	1	7	19 800



Los Lobos

El "lobo" era un tipo de animal legendario original del mismo planeta que los humanos. Seres cuadrúpedos y de vida social, eran terribles depredadores que perseguían incansablemente a sus víctimas, y que con refinadas tácticas las rodeaban, les daban caza, y acababan con sus vidas. Tan temidos eran, que se usaban para asustar a los niños si no se comportaban correctamente. Pero ya decía el Santo Varón, en su letanía sobre tan temido animal, que sólo por hambre iba a cazar. Las enseñanzas de San Francisco son una de las lecturas preferidas de Eduardus Garfius, el líder de los Templarios Rojos. Estos animales, los lobos, siguen existiendo hoy en día en algunos planetas que fueron destinados a reservas naturales.

Datos sobre: los Lobos
NT máximo: 5
NT medio: 5
Sistemas aproximados: 5.000

Muchas de las víctimas del ataque de la Plaga Negra se unieron a grupos menos apreciados socialmente, como los piratas del espacio. Forman clanes de guerra que detienen las naves en sus trayectos, se abren paso a través de sus cascos, y saquean todas sus pertenencias, abandonando a su suerte los vacíos cargueros espaciales junto a sus víctimas. Matan y capturan con la intención de ganar lo suficiente como para sobrevivir y cuidar de los suyos, y es sabido que casi nunca capturan más de lo necesario. En algunas ocasiones, han ofrecido a los defensores más acérrimos de los cargueros atacados unirse a ellos si se rendían, y suelen cumplir su palabra, si los rendidos cumplen la suya. Si por el contrario la tripulación defensora denegaba rendirse o unirse a ellos, era masacrada en un agresivo e imparable abordaje final.

Distintos orígenes

Los clanes de Lobos existen desde hace mucho tiempo. Según muchos son tan antiguos como el propio comercio interespacial. Desde los viejos piratas hasta nuestros días, la filosofía ha cambiado poco: agenciarse por la fuerza de los bienes de otros.

Las actuales Manadas ya existían en los tiempos del Imperio, antes de la secesión de la República. La gran represión del Imperio de hecho era un gran aliciente para el mercado negro. Sucedida la Tercera Guerra Cósmica, las grandes flotas de naves desaparecieron, y los planetas supervivientes quedaron indefensos y desamparados tanto ante ataques en pleno espacio, como en verdaderos asaltos a las mismísimas ciudades en tierra firme.

Más tarde, con la aparición de unos desastres que los cabecillas de las Manadas eran incapaces de comprender, acabaron por aceptar entre ellos a los desamparados y hambrientos supervivientes de los planetas atacados por los Obeliscos Negros. En alguna ocasión incluso se toparon con más de una de las Naves Oscuras, en sus lentos e imparables avances en pleno espacio, y hasta habían intentado atacarlas, pero sin ningún otro resultado que el desperdicio de munición, y sin que el casco de las naves pareciera verse afectado en lo más mínimo. Las naves oscuras ni tan sólo intentaban defenderse de los futiles ataques.



Las Manadas

Las Manadas poseen una larga tradición de existencia, y la aparente calma y paz que reinan entre ellos en la actualidad, no es sino el respeto producto de grandes peleas internas que se sucedieron en el pasado, y que finalmente acabaron por estabilizarse hasta la situación actual. Hoy en día siguen viviendo de sus antiguas costumbres, la piratería y el saqueo, pero han visto crecer en tal medida sus filas con nuevos candidatos que escapaban como fuera de un destino horrible, que puede decirse que el perfil del Lobo incluso ha cambiado, mostrándose menos pendenciero, y más dispuesto a causas incluso humanitarias.

Están regidos por su propio Gremio, órgano temido y respetado, que cobra una parte de cada botín, posee su propia guardia, e imparte una justicia literalmente salomónica si llega a ser precisa su intervención, algo que en general las Manadas evitan.

Lobezno de la Manada Lobo rojo

AGI: 14 FUE: 12 HAB: 14
CON: 11 ASP: 10 POD: 9
TAM: 13 PER: 12 COM: 10

P.V.: 12
Pureza: 40%
Pistolas automáticas: 40%
Fusiles de asalto: 50%
Pelea con brazos: 60%
Bono de fuerza: +1d4

Tal vez la agrupación más famosa, sea la manada del Lobo Rojo, famosa por su ferocidad y crueldad, ya que nunca dejan un solo prisionero tras sus ataques, independientemente del origen o edad de sus víctimas. Los dirigentes de la manada del Lobo Gris en cambio, suelen dar alguna oportunidad a los supervivientes de sus capturas, aunque acostumbra a ser tan ínfima como el otorgarles el suficiente combustible para llegar a un sistema estelar habitable, si la nave no revienta antes. Las Manadas de los Lobos Negros y los Lobos Árticos son menos conocidas, y existen aún algunas más.

Lobezno de la Manada Lobo Gris

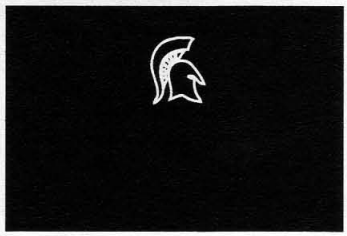
AGI: 12 FUE: 11 HAB: 15
CON: 11 ASP: 12 POD: 9
TAM: 12 PER: 13 COM: 12

P.V.: 12
Pureza: 50%
Armas cortas fuego: 30%
Fusiles de asalto: 60%
Pelea con brazos: 50%
Bono de fuerza: ninguno

Las mafias que puedan existir en diversos planetas, son una cuestión a parte, y no es competencia de las Manadas, si bien algunas de estas mafias planetarias se extienden entre varios planetas, y pueden en un momento dado hacer negocios conjuntos con alguna Manada de Lobos.

En combate, o en situaciones críticas, usan un código de comunicación al que denominan "Aullidos", por su similitud con la forma de comunicación del animal con el que se identifican. El material de uso diario que utilizan los Lobos como armamento, suele pertenecer a la corporación Commonhealth. De hecho, los pocos, o inexistentes, ataques que ha sufrido esta corporación por parte de los Lobos, en comparación con los ataques que han recibido el resto de corporaciones por parte de estos piratas, hace sospechar de algún tipo de colaboración sumergida entre ambas facciones que no acaba de quedar muy clara. Los asentamientos y colonias de Commonhealth, omnipresentes a lo largo de toda Espiral Alfa, parecen proporcionar todo el material necesario a los infatigables viajeros que resultan ser los Lobos.





La Legión

Durante las primeras eras de los ataques perpetrados por los Obeliscos, en que empezaron a formarse organizaciones como la Orden del Apocalipsis y Los Lobos, nacieron otras muchas organizaciones formadas por cientos o miles de refugiados, unidos por un mismo deseo de supervivencia y justicia. Uno de ellos huyó tanto del fanatismo religioso de unos como de la vida dedicada a la piratería de otros, y se organizó en lo que se autoproclamó como la Legión.

Datos sobre: la Legión

NT máximo: 4
NT medio: 2
Sistemas aproximados: 2.500

Podríamos definirlos como una solución intermedia entre las doctrinas de la Orden del Apocalipsis y el resto de grupos armados que vagan por el espacio. De todas formas, en varias batallas la Legión ha colaborado con la Orden en operaciones contra la Plaga Negra, aunque, por otra parte, la Legión tiene sus propias motivaciones, y no ha sido raro verlos combatir contra cualquiera de las antiguas corporaciones, o en otros planetas: son mercenarios al servicio del mejor postor, pero mercenarios que si pueden, escogen en qué bando quieren combatir.

Conservan un antiquísimo idioma llamado Castizo, que desciende directamente de la familia de lenguas iberienses. Otro derivado actual de estas antiguas lenguas iberienses es el propio Anglíbero, que resultó de la natural fusión con el Anglo, mucho antes de la formación del desaparecido Imperio.

Los Tercios

De forma similar al fenómeno experimentado por la Orden, la Legión vio crecer tanto sus filas, que necesitó reestructurarse, y para ello creó secciones a las que denominó Tercios, llamados así porque, al principio, la gran estructura de la Legión se dividió en tres partes principales. Si bien, con el tiempo, y con la llegada de nuevos profesionales, han tenido que crearse nuevos agrupamientos, por lo que hoy en día existe casi una decena de Tercios. De hecho no les importa, porque como dirían ellos mismos, no se dedican a las matemáticas.

Cada Tercio se divide a su vez en tres Banderas. Las Banderas están numeradas de la primera a la tercera, aunque extraoficialmente sus miembros prefieren designar las Banderas con los nombres de los comandantes al mando, y algún que otro adjetivo descriptivo de alguna facultad o virtud del líder o de sus tropas.

Esto hace que sus unidades cambien de nombre extraoficial con relativa frecuencia, dada la costumbre de que los comandantes participen activamente en la batalla. Las zonas de influencia de los Tercios se solapan con territorios tradicionalmente pertenecientes a otras facciones de antiguo apoyo gubernamental imperial o republicano. Así, por ejemplo, el Tercio Patria Nostra, comparte zonas pertenecientes antaño tanto al Imperio como a la República. El Tercio Estrella del Amanecer ocupa principalmente zonas de Blitzerfaust, solapando algunas zonas de Commonhealth. El Tercio Gran Capitán se ha dedicado a zonas de la antigua República, Commonhealth y United Stelar Systems. Los tres Tercios comparten fronteras entre sí, y se ayudan unos a otros en lo necesario. Han llegado a enfrentarse contra tropas de los actuales habitantes de las zonas que ocupan en más de una ocasión, ya sea por motivos territoriales o económicos, quedando victoriosos en general los miembros de la Legión.
La vida de un Legionario empieza como Clase, el más novato de entre ellos. Con el tiempo puede ascender a la categoría de Legionario, y de aquí sucesivamente a Gladiador, Héroe, e incluso Centurión, un gran jefe de legionarios.

Soldado Clase (Tercio Patria Nostra)

AGI: 10 FUE: 11 HAB: 9
CON: 12 ASP: 10 POD: 7
TAM: 12 PER: 11 COM: 7

P.V.: 12
Pureza: 50%
Revólveres: 30%
Fusiles de asalto: 30%
Pelea: 50%
Bono de fuerza: ninguno



Soldado Legionario (Tercio Patria Nostra)

AGI: 12 FUE: 12 HAB: 10
CON: 14 ASP: 10 POD: 7
TAM: 12 PER: 12 COM: 8

P.V.: 13
Pureza: 50%
Revólveres: 40%
Fusiles de asalto: 40%
Pelea: 50%
Bono de fuerza: ninguno



Soldado Gladiador (Tercio Patria Nostra)

AGI: 12 FUE: 12 HAB: 10
CON: 14 ASP: 9 POD: 8
TAM: 14 PER: 12 COM: 8

P.V.: 14
Pureza: 60%
Revólveres: 50%
Fusiles de asalto: 50%
Pelea: 60%
Bono de fuerza: +1d4



Soldado Héroe (Tercio Patria Nostra)

AGI: 14 FUE: 12 HAB: 10
CON: 15 ASP: 9 POD: 9
TAM: 14 PER: 14 COM: 10

P.V.: 15
Pureza: 70%
Revólveres: 60%
Fusiles de asalto: 60%
Pelea: 60%
Bono de fuerza: +1d4



Centurión (Tercio Patria Nostra)

AGI: 16 FUE: 13 HAB: 10
CON: 16 ASP: 8 POD: 10
TAM: 15 PER: 14 COM: 12

P.V.: 16
Pureza: 80%
Revólveres: 70%
Fusiles de asalto: 70%
Pelea: 70%
Bono de fuerza: +1d4



La Mascota

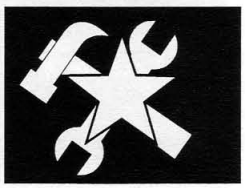
Otra característica intrínseca a la Legión es el curioso uso de animales mascota, que sirven para identificar a su grupo. Parece ser que la costumbre comenzó con las primeras agrupaciones espontáneas de los supervivientes de los planetas atacados por los Obeliscos Negros, en las que muchos combatientes habían acudido con lo que habían podido salvar de sus casas, incluyendo a sus mascotas, o algún que otro animal de granja. Viajar por el espacio, e incluso ir a combatir acompañados de sus mascotas (ya que no tenían dónde dejarlas), se convirtió en una costumbre, y a partir de aquí en un símbolo que identificaba inequívocamente a todo el grupo. Puedes encontrar sus características en el apartado sobre "fauna compartida".

Equipo

Dada la mezcla de zonas ocupadas por la Legión, y el distinto origen del armamento y otros útiles necesarios, los Tercios se han visto obligados a adoptar normas muy rígidas al respecto. Cada tercio usa sólo aquellos materiales que son comúnmente usados en los territorios en que se encuentran. Por ejemplo, el Tercio Estrella del Amanecer, que se encontraba entremezclado entre los antiguos territorios de la superentidad Blitzerfaust, usaba prioritariamente armas compradas o capturadas a esta corporación, y guarda las capturadas de otro origen para entregarlas al tercio correspondiente. La excepción principal la encontramos en el Tercio Conquistadores, que cohabita en los antiguos territorios Bork, cuyos soldados no quieren ni oír hablar de usar el desastroso material de estos insoportables seres, y en general usa el material genérico construido en todas partes, o el producido por la omnipresente Commonhealth.

Denotan su origen mercenario y rebelde llevando, cuando el clima lo permite, las mangas de sus camisas o guerreras subidas, algo inaceptable en cualquier ejército regular, pero que toman como una forma de identificación. La uniformidad presenta grandes variaciones, ya que como es normal está adaptada a cada ambiente combativo.





Sovhoses

Los territorios que actualmente ostentan los Sovhoses se hallan en la zona de los Sectores exteriores con mayor grado de devastación tras la última guerra. Los Sovhoses se formaron con la unión de diversos subgrupos corporativos de una cierta proximidad que estaban en total desacuerdo con sus superentidades. Decidieron independizarse y agruparse, formando una nueva corporación que debía beneficiar tanto a trabajadores como a directivos. La idea caló hondo, y muchos trabajadores de otras superentidades abandonaron sus lugares de origen para desplazarse, incluso de forma clandestina, hasta la nueva esperanza que ofrecía esta corporación. La devastación de la guerra impidió que las superentidades vecinas que más habían sufrido a causa de esta nueva idea, se enfrentaran a ella con el objetivo de destruirla, ya que bastante trabajo tenían reorganizándose tras sus propias luchas internas.



Datos sobre: Sovhoses

NT máximo: 5
NT medio: 2
Sistemas aproximados: 15.000

El máximo órgano decisorio en esta superentidad es el Consejo Supremo. La orientación industrial y comercial de los Sovhoses está orientada a la llamada *Cantidad pragmática*, concepto según el cual sólo debe extraerse y producirse lo suficiente como para garantizar un buen comercio, y para mantener a la población, sin agotar los recursos naturales de las zonas. Dada la actual falta de necesidad de una competitividad constante en pos de las desaparecidas República e Imperio, este curioso concepto ha podido mantenerse hasta nuestros días.

Soldat (Sovhoses)

AGI: 10 FUE: 12 HAB: 12
CON: 10 ASP: 11 POD: 10
TAM: 12 PER: 11 COM: 10

P.V.: 11
Pureza: 50%
Fusiles de asalto: 50%
Cuchillos: 40%
Bono de fuerza: ninguno



Storosh (Sovhoses)

AGI: 11 FUE: 12 HAB: 12
CON: 12 ASP: 11 POD: 10
TAM: 12 PER: 11 COM: 10

P.V.: 12
Pureza: 60%
Fusiles de asalto: 60%
Cuchillos: 50%
Bono de fuerza: ninguno



Borets (Sovhoses)

AGI: 12 FUE: 12 HAB: 12
CON: 12 ASP: 11 POD: 10
TAM: 14 PER: 11 COM: 10

P.V.: 13
Pureza: 70%
Fusiles de asalto: 70%
Cuchillos: 60%
Bono de fuerza: +1d4



Komissar (Sovhoses)

AGI: 12 FUE: 13 HAB: 14
CON: 12 ASP: 11 POD: 12
TAM: 14 PER: 11 COM: 12

P.V.: (TAM más CON dividido entre 2)
Pureza: 80%
Fusiles de asalto: 80%
Cuchillos: 70%
Bono de fuerza: +1d4

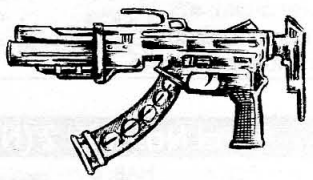


ARSENAL SOVHOSES



Pistola Aut. Tula 9 (7,62 mm)

Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Pistolas Aut.	20 m	1	8	10
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
95	1d8+1	8	1	4 000



Subfusil PPD-134 (7,62 mm)

Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Subfusiles	30 m	3 o Raf:6	20	10
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
98	1d8+2	7	5	9.900



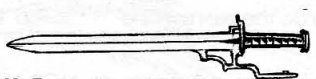
Fusil de asalto AK-87 7,62x39 mm

Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Fusiles asalto	120 m	2 o Raf:3	30	13
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
99	2d8+3	6	6,5	11 200



Ametralladora PKR-254 7,62x39 mm

Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Ametralladora	100 m	Raf:6	100 (Cinta)	12
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
98	2d8+3	4	10	17 500



Bayoneta K-5

Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Cuchillos	0	1	n/a	16
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
n/a	1d6+1	A	0,2	300

Nota: con la bayoneta montada en un fusil, usa entonces la habilidad de combate Sticks de filo.

NCS

Neurotronic Cyber Systems

Se trata de la sociedad más tecnificada de los antiguos territorios humanos en Espiral Alfa. Anteponen los resultados ante todo, como máximo exponente de la utilidad de cada individuo, grupo o subcorporación. Sus técnicos son maestros de ingeniería, y han realizado desde siempre los mejores diseños en máquinas y electrónica. El diseño es constante y continuo, y se crean muy pocas unidades de cada serie, ya que al poco el diseño ha sido mejorado de nuevo en una interminable lista de versiones, sólo memorizables por otros sistemas electrónicos. Algunos de sus mayores logros son los llamados soldados de metal, robots de combate que son enviados en lugar de los humanos. Otro espectacular logro fueron los andadores acorazados, enormes vehículos bípedos o cuadrúpedos, que resultan un elemento de apoyo fundamental en las luchas en terreno irregular. La venta de estos elementos a otros ejércitos es la principal fuente de ingreso para la NCS.

Datos sobre: Neurotronic Cyber Systems

NT máximo 7
NT medio 6
Sistemas aproximados: 22.500

El gobierno del actual Gran Director se encuentra hoy en día en Cyberia. Los otros sistemas están regidos por un Gerente. Aproximadamente el 43% de los Gerentes siguen fieles al Gran Director.

El ejército de NCS es el evidentemente mejor surtido en robots de combate, de modo que no necesitan reclutar levas de humanos para mantener una fuerza de combate operativa, lo que también ha sido visto con muy buenos ojos por sus habitantes, que se afanan por ser productivos en sus trabajos, y evitar ir a parar a las pocas unidades de combate formadas por humanos. En cambio, llevan muy en secreto para con sus ciudadanos los problemas que han mostrado algunas redes neuronales avanzadas. Los Conexiólogos especializados en neurotrónica no consiguen entender qué es lo que afecta a los cerebros de algunos de sus superordenadores de gestión planetaria, que han llegado a realizar auténticas barbaridades en algunos casos. Especulan con algún tipo de virus informático, pero la forma en que se ha podido transmitir entre orga-

nismos artificiales que no se encontraban conectados entre sí, y que habían sido fabricados en lugares distintos, queda poco clara. La teóricamente serena colonización de sistemas por parte de NCS, esconde que en algunos de estos sistemas, sus propios androides soldado han empezado a atacar a la población civil sin causa ni justificación, asesinando indiscriminadamente todo ser vivo, y de cualquier edad o condición.

Las tropas constituidas por humanos de la NCS se agrupan por colores y categorías, de una forma tan rígida que a muchos les parece formar parte más de un inventario o un albarán que de un ejército. Es sabido que sus tropas de choque las constituyen sus afamados robots, y las misiones de las tropas humanas son meramente de apoyo; pero en los últimos tiempos, las misiones de las tropas constituidas por humanos, también han servido para que los comandantes se aseguren que las tropas androides no se vuelvan de repente en contra de sus propios civiles. En cualquier caso, pertenecer a la tropa de base de los ejércitos humanos de NCS, es un castigo destinado a los menos productivos, del que se pueden redimir con dos años de buenos servicios. Sólo que pocos sobreviven más de un año, y los que lo hacen, se animan a firmar un contrato de suboficial al año y medio de supervivencia, quedando de esta forma atados largos años al servicio, convirtiéndose en oficiales incluso, y dirigiendo a nuevas tandas de reclutas recién incorporados como castigo a su baja productividad.



Nivel Naranja 1 (NCS)

AGI: 6 FUE: 6 HAB: 5
CON: 8 ASP: 14 POD: 6
TAM: 9 PER: 10 COM: 8

P.V.: 9
Pureza: 30%
Fusiles de asalto: 40%
Pelea con brazos: 30%
Bono de fuerza: ninguno



Nivel Naranja 2 (NCS)

AGI: 7 FUE: 6 HAB: 6
CON: 9 ASP: 14 POD: 6
TAM: 9 PER: 10 COM: 8

P.V.: 9
Pureza: 40%
Fusiles de asalto: 40%
Pelea: 40%
Bono de fuerza: ninguno



Nivel Naranja 3 (NCS)

AGI: 8 FUE: 7 HAB: 8
CON: 10 ASP: 13 POD: 7
TAM: 10 PER: 10 COM: 8

P.V.: 10
Pureza: 60%
Fusiles de asalto: 60%
Pelea: 50%
Bono de fuerza: ninguno



Intendente Naranja (NCS)

AGI: 10 FUE: 8 HAB: 10
CON: 10 ASP: 12 POD: 8
TAM: 12 PER: 12 COM: 10

P.V.: 11
Pureza: 70%
Fusiles de asalto: 70%
Pelea: 60%
Bono de fuerza: ninguno



Los soldados de metal de NCS funcionan gracias a complejísimas redes neuronales que fueron diseñadas por los antiguos Conexiólogos neurotrónicos. Cuando uno de estos soldados robot está embutido en una copia de la piel humana, y ha sido programado como robot espía en lugar de como robot soldado, es casi imposible distinguirlos por su conducta.

En tiempos remotos, se logró desarrollar cerebros artificiales de una elevada complejidad y un alto grado de inteligencia. Pero se descubrió también que estos prototipos lograban alcanzar, de alguna forma, sus propios Psicopoderes, lo que asustó a muchos, en especial al gobierno. Por ello, se limitó el grado de inteligencia artificial, con tal de reducir su acceso incontrolado a las capacidades psi, y el grado de fuerza física de los robots, en caso que se volvieran contra sus creadores.

Soldado de metal Eliminador (NCS)

AGI: 12 FUE: 14 HAB: 14
CON: 18 ASP: 6 POD: 1
TAM: 14 PER: 18 COM: 6

P.V.: 16
Pureza: 50%
Mando 80%
Fusiles de asalto: 60%
Pelea con brazos: 70%
Pelea con piernas: 70%
Armadura natural: 10
Bono de fuerza: +1d4

I
NCS

Soldado de metal Erradicador (NCS)

AGI: 14 FUE: 16 HAB: 16
CON: 20 ASP: 6 POD: 1
TAM: 16 PER: 18 COM: 6

P.V.: 18
Pureza: 50%
Mando: 70%
Fusiles de asalto: 50%
Pelea con brazos: 60%
Pelea con piernas: 60%
Armadura natural: 7
Bono de fuerza: +1d6

II
NCS

NCS

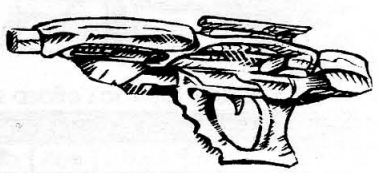
ARSENAL NCS



Porra rígida eléctrica

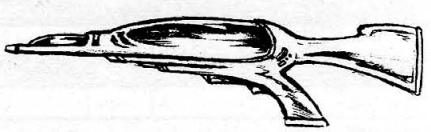
Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Sticks	0	1	20	14
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
n/a	1d8+3	A	1	1 000

Nota: La porra eléctrica, una vez ha gastado las 20 descargas, actúa como una porra rígida corriente (1d8 daño).



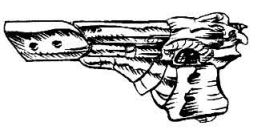
Subfusil ECS-55 (9 mm)

Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Subfusiles	35 m	2 o Raf:8	30	10
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
96	1d10+2	7	2,5	4 000



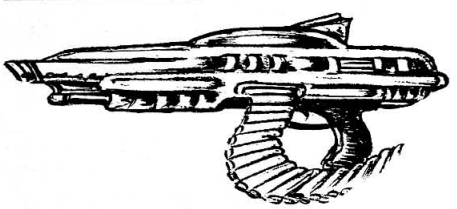
Fusil de asalto ECS-63 5,56x45

Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Fusiles asalto	120 m	2 o Raf:6	30	12
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
97	2d6+3	6	3	14 000



Pistola automática ECS-38 9mm

Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Pistola aut.	25 m	2	10	12
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
98	1d10+1	8	0,8	6 300



Ametralladora ECS-902 5,56x45

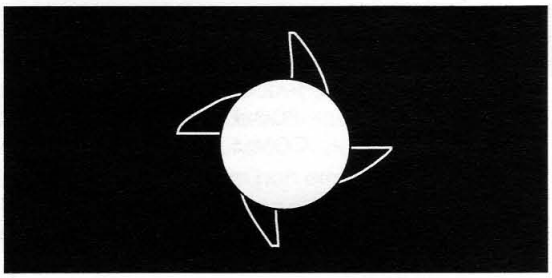
Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Ametralladora	80 m	Raf:10	120 (cinta)	11
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
95	2d6+4	4	7	22 200



Cuchillo comando ECS-2 cerámica

Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Cuchillos	0	1	n/a	12
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
n/a	1d6+1	A	0,3	1 500

Nota: El cuchillo ECS-2 supera detectores de metal.



Shogoon Khan

La organización de esta facción está basada en antiguas estructuras de la era preespacial. En su intento por crear una cultura empresarial propia, sus dirigentes fueron algo más lejos, rememorando a sus antepasados ancestrales en la mítica Tierra. El sistema político, llamado El Mandato, se basa en una organización tremendamente jerárquica, si bien no completamente rígida. Al mando de cada planeta queda un Gran Gobernador o Daimyo, que domina sus propios territorios y sus propios ejércitos personales, y todos los planetas quedan regidos por un Emperador, el Shogoon Khan, cuyo nombre es también el de la propia Agencia.

Datos sobre: Shogoon Khan

NT máximo: 6
NT medio: 3
Sistemas aproximados: 42.500

General Zels Lie Sa

Los ojos rasgados, y su eterna sonrisilla, esconden una de las mentes más retorcidas de la galaxia en cuanto a estrategias, tanto políticas como operativas. Miembro del grupo de Nueva Korea, ha logrado ganarse el aprecio del emperador de esta facción de Shogoon Khan. Muchos fueron quienes le subestimaron y más tarde pagaron con sus cuellos por ello. Más corpulento que alto, y con algo de edad a sus espaldas, siempre está planeando nuevas conquistas e invasiones a gran escala de los sistemas más próximos, aunque eso suponga enfrentarse a los neoimperialistas

El Sistema Estelar de Tashiba es donde se encuentra el actual Emperador. En los otros sistemas, un Gran Gobernador ostenta todo el poder del territorio. Aproximadamente el 31% de los Grandes Gobernadores siguen fieles al Emperador. Las conspiraciones maquiavélicas por ocupar estos cargos son una constante en esta corporación, y de hecho se desarrollan con el beneplácito de sus más altos dirigentes, con el fin de promocionar una competencia productiva. El hecho de que el final común para el que pierda sea la muerte, hace que sólo los más ambiciosos y medianamente astutos ostenten las plazas de alto nivel, creando además un constante fluir de directivos jóvenes y competentes, que cuando dejan de serlo, caen por su propio peso, o por el peso de sus propias cabezas seccionadas tras el llamado ritual de autoinculpación.

Existe una segunda casa que proclama ser la heredera legítima de la herencia del Shogoon Khan. Su sede se halla en Nueva Korea, sistema estelar que se encuentra en el extremo opuesto de los restos de la superentidad. El 24% de los Grandes Gobernantes siguen fieles al Emperador de Nueva Korea. La filosofía de Nueva Korea no es tan destructiva como la de Tashiba, empezando por una sociedad menos maquiavélica y más comprensiva, si bien en desventaja respecto a la agresividad continua del grupo Tashiba.

Atsaharu (Shogoon Khan)

AGI: 12 FUE: 10 HAB: 10
CON: 11 ASP: 12 POD: 10
TAM: 12 PER: 12 COM: 9

P.V.: 12
Pureza: 50%
Fusiles de asalto: 40%
Pelea con brazos: 70%
Pelea con piernas: 70%
Espadas: 40%
Artes marciales: 40%
Bono de fuerza: ninguno



Ronin (Shogoon Khan)

AGI: 12 FUE: 11 HAB: 11
CON: 12 ASP: 12 POD: 10
TAM: 12 PER: 12 COM: 9

P.V.: 12
Pureza: 60%
Fusiles de asalto: 50%
Pelea con brazos: 80%
Pelea con piernas: 70%
Espadas: 50%
Artes marciales: 50%
Bono de fuerza: ninguno



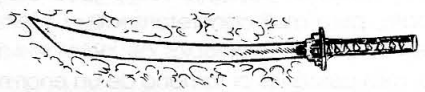
Faidatsu (Shogoon Khan)

AGI: 14 FUE: 12 HAB: 11
CON: 13 ASP: 11 POD: 12
TAM: 14 PER: 13 COM: 10

P.V.: 14
Pureza: 60%
Fusiles de asalto: 60%
Pelea con brazos: 80%
Pelea con piernas: 70%
Espadas: 60%
Artes marciales: 55%
Bono de fuerza: +1d4



ARSENAL SHONGOON KHAN



Sable electrificado Katdoyun

Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Espadas	1 m	1	25	10
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
n/a	3d4	8	3	5 000

Nota: El sable electrificado hace un daño de 2d4+1 una vez las 25 cargas se han gastado.



Subfusil Ninja SK-235 7,62

Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Subfusiles	30 m	2 o Raf:6	30	10
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
95	2d8+2	7	4	10 900



Escopeta de asalto Tsunami del 12

Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Escopetas	20 m	1	6	11
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
98	4d6+4	8	4,5	14 000

Nota: La escopeta usa postas, y sólo puede doblar el alcance una vez, pero puede cargarse con munición de bala de daño 3d4+4, y doblar los alcances de forma habitual.



Fusil de asalto Samurai SK-328 7,7 mm

Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Fusiles asalto	100 m	2 o Raf:3	24	12
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
95	2d8+3	6	4,5	14 000



Tanto SK-1

Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Cuchillos	0	1	n/a	15
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
n/a	1d6+1	A	0,3	850



Katana artesanal SK-5

Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Espadas	1 m	1	n/a	17
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
n/a	2d4+2	9	2,5	3 600

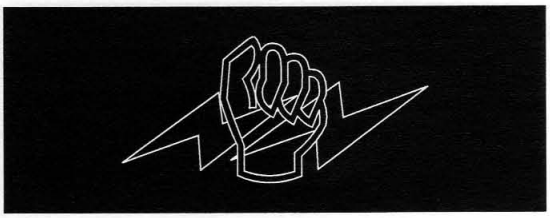
Samurai (Shogoon Khan)

AGI: 16 FUE: 14 HAB: 12
CON: 14 ASP: 10 POD: 14
TAM: 14 PER: 14 COM: 11

P.V.: 14
Pureza: 70%
Fusiles de asalto: 70%
Pelea con brazos: 90%
Pelea con piernas: 70%
Espadas: 70%
Artes marciales: 70%
Bono de fuerza: +1d4

El sistema de Shogoon Khan con sede en Nueva Korea sigue mostrando tendencias muy proclives al totalitarismo extremo, tendencia que se ha visto favorecida por la estructura de su propio organigrama. De hecho, las aspiraciones de conquista y expansión de esta supercorporación causan bastante preocupación entre otras zonas fronterizas. Algunos rumores hablan de la posibilidad que en un futuro muy lejano, el Shogoon tenga la intención de colonizar las zonas fronterizas que antes habrían pertenecido al Imperio.





Blitzerfaust

Las industrias de Blitzerfaust han sido siempre famosas por la precisión, calidad y fiabilidad de sus diseños, pero también por sus elevados costes. Los inicios de esta superentidad se encontraban en la unión de diversas corporaciones, como Schnauzer Korporationen, Dragon Metals, Prospecciones Ribbentropp y otras diversas. El renacido grupo era lo suficientemente fuerte como para adquirir una de las concesiones gubernamentales de mayor interés. Tras la gran devastación, la zona de concesión ha quedado fragmentada, y los antiguos socios han establecido sus propios feudos, aunque colaboran entre ellos, debido a una cierta cultura compartida, y a la competencia ya suficientemente omnipresente de otras corporaciones, en especial entre Commonhealth y NCS.

Datos sobre: Blitzerfaust
NT máximo: 6 NT medio: 5 Sistemas aproximados: 30.000



Una de sus más conocidas especialidades son los grandes vehiculos pesados, sobre todo carros de combate, pero muy concretamente sus fortalezas móviles. Se trata de vehículos de increibles dimensiones, más cercanas al tamaño de un enorme edificio con orugas, que a un clásico vehículo, y protegidas por una tremenda cantidad de armamento y sensores de largo alcance, más propios de una nave de guerra espacial que de un clásico vehículo de superficie. Sólo pueden desplazarse por terrenos más o menos planos, pero aún así cuentan con una gran movilidad. Existen incluso versiones anfibias. Tal vez la mayor fortaleza conocida sea el llamado Bastión, situada en el actual planeta capital, Ludwig. Se dice que tiene el tamaño de una ciudad.

Sus tropas son especialmente disciplinadas y diestras, la envidia de los comandantes de las otras entidades. Para ser un miembro de pleno derecho en la sociedad Blitzerfaust, debe conseguirse la ciudadanía, pero no es algo sencillo.

Toda la superentidad, e incluso los sistemas estelares que se han independizado, basan su sistema político en un proceso que sólo da voto a aquellos que hayan demostrado su interés y devoción hacia su Sociedad. Los gandules, oportunistas y parásitos no tienen cabida en la sociedad militarizada de Blitzerfaust. Puede lograrse esta ciudadanía habiendo servido doce años en servicios sociales, o cuatro años en el ejército, obteniendo el status de "Ciudadano Elector", que otorga grandes ventajas fiscales y políticas. Por supuesto, existen otras formas en que puede obtenerse este status, aportando ayudas de diverso tipo a su sociedad, por ejemplo de tipo económico, lo que permite a los hijos de algunos agraciados no tener que sufrir las vicisitudes de un duro servicio social o militar.

El sistema en el que reside actualmente el gobierno del Gran Duque es Bigesrellsburg. El Gran Duque sigue siendo el principal dirigente de la Agencia. El resto de sistemas están dirigidos por un Canciller. Aproximadamente el 58% de los Cancilleres siguen fieles al Gran Duque, lo que es un porcentaje muy elevado. El resto de sistemas han jurado fidelidad a otros Duques, o se han proclamado independientes.

Wehrmann (Blitzerfaust)		
AGI: 10	FUE: 11	HAB: 14
CON: 12	ASP: 14	POD: 10
TAM: 14	PER: 12	COM: 10
P.V.: 13		
Pureza: 50%		
Fusiles de asalto: 70%		
Pelea : 40%		
Bono de fuerza: +1d4		

Krieger (Blitzerfaust)

AGI: 11 FUE: 12 HAB: 14
CON: 13 ASP: 13 POD: 10
TAM: 14 PER: 12 COM: 10

P.V.: 14
Pureza: 50%
Fusiles de asalto: 80%
Pelea: 50%
Bono de fuerza: +1d4



Kämpfer (Blitzerfaust)

AGI: 12 FUE: 13 HAB: 15
CON: 14 ASP: 12 POD: 11
TAM: 15 PER: 12 COM: 12

P.V.: 15
Pureza: 60%
Fusiles de asalto: 80%
Pelea: 60%
Bono de fuerza: +1d4



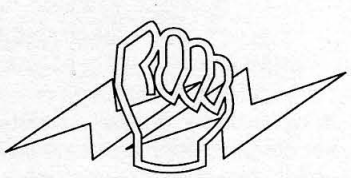
Kommandant (Blitzerfaust)

AGI: 14 FUE: 14 HAB: 16
CON: 15 ASP: 12 POD: 12
TAM: 17 PER: 14 COM: 12

P.V.: 16
Pureza: 70%
Fusiles de asalto: 90%
Pelea: 70%
Bono de fuerza: +1d6



El primer escalafón en el rígido sistema militar de esta corporación es el soldado de menor categoría, el Wehrmann. Si sobrevive a las batallas, que para Blitzerfaust son el campo de entrenamiento definitivo, podrá ascender progresivamente en la escala regular, o pasar incluso a otros cuerpos especiales. Si prosigue en la escala regular, le sigue la categoría de Krieger, Kämpfer, y puede que incluso consiga llegar hasta Kommandant, todo un reto, y todo un honor, si bien no se suele llegar de una pieza. Si hay pocos Kommandants, no es porque haya pocas plazas, sino porque pocos sobreviven tanto tiempo como para llegar tan arriba.



ARSENAL BLITZERFAUST



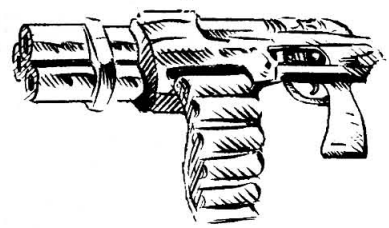
Subfusil Schnauzer SZ-3 9mmP

Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Subfusiles	55 m	2 o Raf:6	42	12
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
98	1d10+3	7	2,5	15 500



Pistola Aut. Schwarzlose SCH-9 9mmP

Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Pistolas aut.	20 m	2	12	12
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
98	1d10+1	8	1	7 200



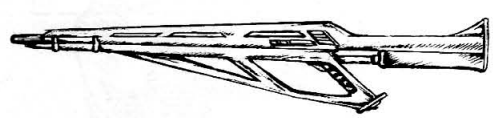
Ametralladora MG-5000 7,92 mm

Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Ametralladora	140 m	Raf: 12	120 (cinta)	12
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
00	2d8+4	4	5,5	22 000



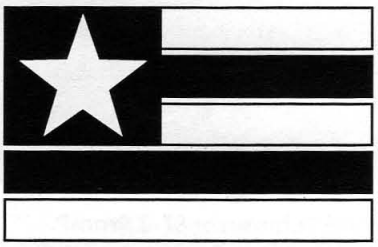
Bayoneta Bajonett B3

Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Cuchillos	0	1	n/a	14
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
n/a	1d6+1	A	0,5	800



Fusil de asalto Sturmgewehr 7,92 mm K.

Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Fusiles asalto	150 m	2 o Raf: 4	32	12
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
99	2d6+3	6	3	16 700



United Stelar Systems

Sin lugar a dudas, se trata de la superentidad que ha mantenido un mayor grado de unión entre sus sistemas estelares a pesar de la destrucción y pese al cese de las comunicaciones a larga distancia. Suele ser habitual encontrarse con ejércitos formados por tropas provenientes de diferentes planetas en campañas de ataque o defensa, unión que no es tan habitual que se dé en otras corporaciones actuales.

Datos sobre: United Stelar Systems

NT máximo: 6
NT medio: 4
Sistemas aproximados: 40.000

El sistema base actual se encuentra en Nueva Florida. Éste es el sistema en el que reside el gobierno del Presidente. El resto de sistemas están regidos por un Senador. Aproximadamente el 67% de los Senadores siguen fieles al Presidente.



Guardián auxiliar (USS)

AGI: 12 FUE: 12 HAB: 13
CON: 11 ASP: 12 POD: 8
TAM: 13 PER: 10 COM: 10

P.V.: 12
Pureza: 50%
Fusiles de asalto: 50%
Pelea con piernas: 50%
Bono de fuerza: +1d4



Guardián (USS)

AGI: 12 FUE: 12 HAB: 13
CON: 12 ASP: 12 POD: 8
TAM: 14 PER: 10 COM: 10

P.V.: 13
Pureza: 60%
Fusiles de asalto: 60%
Pelea con piernas: 60%
Bono de fuerza: +1d4



Guardián de Primera (USS)

AGI: 12 FUE: 13 HAB: 14
CON: 13 ASP: 10 POD: 10
TAM: 14 PER: 12 COM: 10

P.V.: 14
Pureza: 70%
Fusiles de asalto: 70%
Pelea con piernas: 70%
Bono de fuerza: +1d4



Jefe de Equipo (USS)

AGI: 13 FUE: 14 HAB: 15
CON: 13 ASP: 10 POD: 11
TAM: 15 PER: 14 COM: 12

P.V.: 14
Pureza: 80%
Fusiles de asalto: 80%
Pelea con piernas: 70%
Otro idioma: Latinus 40%
Bono de fuerza: +1d4



Si algo caracteriza a esta corporación, es su elevado sistema de pragmatismo, y su rapidez de intervención. Son los mejores cuando hay que organizar una operación a gran escala con el mínimo tiempo, gracias a su habilidad y sentido de lo práctico, pero también gracias a que gran parte de los recursos destinados a gastos militares los han invertido en crear un ejército quizá no tan numeroso, pero en cambio altamente móvil. Todas sus unidades cuentan como mínimo con infantería motorizada, en el peor de los casos. Nunca hacen andar a sus hombres en interminables avances por el campo, cuando pueden organizar una columna de ca-

miones, y desplegarlos en un tiempo récord. Para los Generales de USS, no sirve de nada tener un gran ejército si no puedes moverlo de tus planetas hacia donde sea necesaria su presencia.

Sectas y terrorismo

La situación geográfica de la USS, provoca que por una parte, esté menos afectada que la UI o la Orden por el ataque de los Obeliscos, pero en cambio quede muy influenciada por los grupos sectarios creados por el Gran Mal. Por ello, sus planetas más civilizados sufren constantes ataques terroristas, en ocasiones de gran envergadura, que han llegado a aniquilar edificios enteros con miles de usuarios, e incluso han logrado frustrar, por ahora, atentados que pretendían explosionar bombas atómica caseras y eliminar ciudades enteras.

La USS cuenta con un grupo de operaciones especiales de tipo "TEDAX" para estos casos, los llamados SULAC, especialistas en explosivos de todo tipo, y con un entrenamiento muy similar a sus Grupos de Subsuelo (similares a los Operarios de Cloacas de la UI). A diario, los SULAC de cada región planetaria reciben llamadas y avisos sobre artefactos sospechosos, la mayoría falsas alarmas, pero una parte de ellos verídicos e incluso mortales.

Esta gran corporación, que por intereses propios, tanto apoyó a la UI durante su proceso de formación, se encuentra literalmente minada por la existencia de gran cantidad de sectas y grupos terroristas, tras los que se esconde la siniestra mano de la Plaga Negra. Una razón más para necesitar disponer de gran cantidad de grupos pequeños de operaciones, y con una gran capacidad de desplazamiento, mediante los medios de transporte más sofisticados posibles. Las tropas de la Orden, que cuentan con un gran apoyo entre la población y el gobierno de la USS, colaboran estrechamente con estas unidades, si bien no cuentan con el material y los conocimientos tan sofisticados de los SULAC, y suelen actuar como unidades de apoyo en caso de encontrar resistencia armada protegiendo los artefactos explosivos, o los zulos y talleres que hayan podido ser descubiertos.

La USS, es sin duda la corporación que cuenta con mayor número de grupos de operaciones especiales. Cuando se trata de misiones de infiltración en territorio enemigo, preferentemente formado por medios naturales, posee a sus afamados Rangers. Para las incursiones en medios acuáticos, a los Sealers. Para misiones de sabotaje, o incluso misiones secretas muy similares a las que realizaría un grupo terrorista, cuenta con sus Comandos. Además, cada planeta, posee competencias para crear sus propios grupos de operaciones especiales, dentro de la estructura militar de la USS, adaptados a las necesidades específicas de su propio mundo, y con disponibilidad absoluta para ser enviados a otros mundos de la USS en caso necesario.

ARSENAL USS



Fusil de asalto M116A3 5,56x45 mm

Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Fusiles asalto	140 m	1 o Raf:3	30	12
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
94	2d6+2	6	2,9	13 000



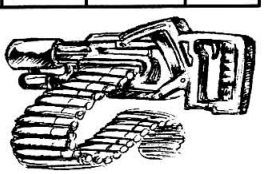
Subfusil carmelite COMM 5,56x45 mm

Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Subfusiles	45 m	2 o Raf:6	42	10
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
95	2d6+2	7	2,8	10 500



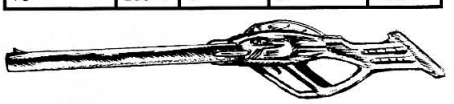
Pistola automática CLT-11 A5 .45

Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Pistolas aut.	30 m	1	12	14
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
98	1d12+1	8	1	5 200



Ametralladora Magnus M9A3 7,62x51

Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Ametralladora	130 m	Raf:8	128 (cinta)	12
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
98	2d8+4	4	5	16 500



Escopeta táctica CAWS15 del 12

Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Escopetas	60 m	1	8	12
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
00	4d6+5	8	3	11 500

La escopeta usa postas, y sólo puede doblar el alcance una vez, pero puede cargarse con munición de bala, de daño 3d4+4, y doblar los alcances de la forma habitual.



Bayoneta M-130

Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Cuchillos	0	1	n/a	16
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
n/a	1d6+1	A	0,5	450

Con la bayoneta montada en un fusil, usa entonces la habilidad de combate Sticks de filo.

Commonhealth

En los orígenes de esta superentidad encontramos la Cooperativa, la unión de un grupo de empresas cuyo objetivo era, a través de su colaboración, crear una riqueza común que compartir y que podrían luego emplear para crear servicios sociales de calidad, como sanitarios o educativos. Desgraciadamente, la necesidad de competir con las otras corporaciones, fue dejando este aspecto para tiempos mejores, y la organización se centró, como el resto, en maximizar beneficios reduciendo costes.

Datos sobre: Commonhealth

NT máximo: 6
NT medio: 5
Sistemas aproximados: 32.500

El Comandante William McGregor

El Comandante McGregor es una de las leyendas vivientes de la superentidad de la Commonhealth. A pesar de su rango y pertenencia a la estructura militar de la corporación, hoy por hoy viaja solo, o con una escasa tripulación de confianza, con su propia nave. Se ganó este favor tras su actuación contra un complot de los sectarios de la Corrupción, que estuvo a punto de acabar con todo el planeta capital de Commonhealth.



Ostenta la dirección del gobierno el llamado Gran Ministro, o simplemente llamado Ministro según la zona. El resto de sistemas están regidos por un Concejal. Aproximadamente el 34% de los Concejales siguen hoy en día fieles al Ministro. Su sistema político se basa en la Cámara de los Dirigentes. Se trata de un cargo vitalicio. Conseguir el mayor número de firmas entre el resto de Dirigentes decide si se aprueban o no las enmiendas. Hay un número muy concreto de Dirigentes en la Cámara de cada sistema Estelar, aunque siempre impar.

Puede que esta corporación sea una de las que posee más sistemas estelares aliados distribuidos por casi toda la Espiral Alfa. Lo cierto es que se debe principalmente a que su forma de organización aprendió, a partir de viejos errores de antaño, que acaba por resultar más importante la economía que la política, y que ésta nunca se sustenta sin el apoyo de aquélla. Por ello, a los altos dirigentes de Commonhealth, no les importa tanto el sistema político que gobierne en los sistemas estelares más alejados (siempre y cuando no se trate de sistemas extremadamente autoritarios, más propios de Nuevo Imperio, que a la larga producen más pérdidas que beneficios a causa del malestar de la población y las revueltas), como que mantengan sus tratos comerciales. De esta manera, si bien el núcleo de sistemas que conforman hoy en día a esta superentidad se encuentran principalmente aglutinados en una zona muy concreta, cuentan con un sinnúmero de sistemas estelares hasta entonces independientes, distribuidos a lo largo y ancho de la Espiral Alfa.

En ocasiones, estos sistemas han sido atacados por otras corporaciones cercanas, que se mostraban poco de acuerdo con una intromisión, pero Commonhealth tiene toda la razón al afirmar que no hay ninguna norma interestelar que prohíba a los ciudadanos de un sistema estelar decidir con quién quieren aliarse, y han dejado siempre muy claro que responderán a cualquier agresión de su territorio, por muy alejado que se encuentre. Desgraciadamente, en realidad responder a las agresiones no siempre es posible, precisamente dada la distancia, y lo exiguo de la flota de la Commonhealth, pero por otra parte, tampoco están las otras corporaciones tan sobradas de recursos como para enfrentarse en una escalada bélica con ninguna otra corporación.

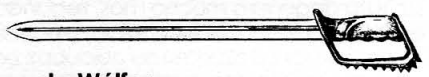
Los sistemas defensivos de la corporación Commonhealth son los que han recibido desde siempre más aportaciones de investigación y desarrollo, dado que han basado toda su estrategia económica en la colonización y la defensa, más que en el ataque.

ARSENAL COMMONHEALTH



Garra de Lobo

Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
cuchillos	0	1	n/a	12
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
n/a	1d6+1	A	1	400



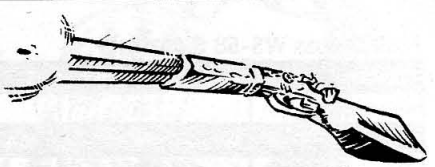
Espada Wólfen

Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Espadas	0	1	n/a	14
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
n/a	2d6+1	9	4	3 200



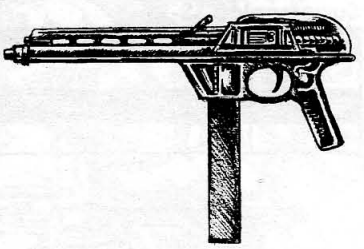
Pistola Webley Mk112 .455

Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Pistolas Aut.	20 m	2	10	10
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
00	1d12+1	8	1	6 450



Fusil de asalto Turner Mk308 4,85mm

Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Fusiles asalto	100 m	2 o Raf:3	30	12
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
99	2d4+3	6	3	14 000



Ametralladora Wallace SCT1 4,85 mm

Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Ametralladora	60 m	Raf:6	120 (cinta)	12
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
95	4d4+4	4	7	17 000

Alistado (Commonhealth)

AGI: 10 FUE: 10 HAB: 12
CON: 11 ASP: 12 POD: 9
TAM: 12 PER: 12 COM: 10

P.V.: 12
Pureza: 70%
Fusiles de asalto: 60%
Pelea con brazos: 50%
Bono de fuerza: ninguno

Combatiente (Commonhealth)

AGI: 11 FUE: 11 HAB: 12
CON: 12 ASP: 12 POD: 10
TAM: 13 PER: 13 COM: 10

P.V.: 13
Pureza: 80%
Fusiles de asalto: 70%
Pelea con brazos: 60%
Bono de fuerza: ninguno

Ordenanza (Commonhealth)

AGI: 12 FUE: 12 HAB: 13
CON: 13 ASP: 11 POD: 11
TAM: 13 PER: 13 COM: 11

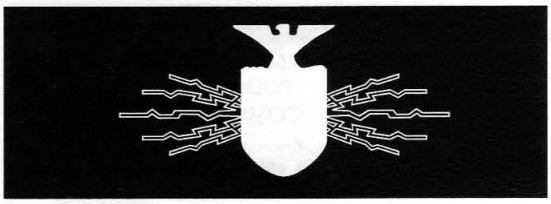
P.V.: 13
Pureza: 80%
Fusiles de asalto: 70%
Pelea con brazos: 70%
Bono de fuerza: +1d4

Commando (Commonhealth)

AGI: 13 FUE: 13 HAB: 14
CON: 14 ASP: 11 POD: 12
TAM: 14 PER: 14 COM: 12

P.V.: 14
Pureza: 90%
Fusiles de asalto: 90%
Pelea con brazos: 70%
Bono de fuerza: +1d4

La conocida filosofía del *combatiente popular* de esta facción, les lleva a proporcionar un entrenamiento básico a gran parte de su población civil, de forma que en caso de ataque o invasión, esta población civil sepa exactamente cómo colaborar con las fuerzas armadas, e incluso pueda integrarse en ellas en un tiempo récord, así como proteger su territorio mientras las fuerzas armadas deben salir a luchar a otras zonas, o apoyar a otros mundos en peligro. En caso de necesidad, y en un tiempo récord, toda la población civil se estructura en fuerzas del orden, fuerzas armadas, equipos de salvamento y rescate, o confección de enseres y materiales de defensa, desde sacos de arena hasta munición.



Nuevo Imperio

Unos pocos sistemas estelares pertenecientes a la zona que fuera más leal al Imperio, han seguido sus costumbres, tradiciones, y despótico sistema. Recientemente, hace pocas décadas, recuperaron el contacto entre ellos, y decidieron unificarse en lo que entendían como el diminuto embrión de lo que un día sería el renacimiento del Imperio. Se hacen llamar Nuevo Imperio, y el actual Emperador es Harnan Traakis, hombre maquiavélico que fue capaz de superar al resto de aspirantes, que en general sufrieron accidentes de lo más variado e inverosímil. Por fortuna, esta unificación consta de sólo unos pocos sistemas estelares, pero por desgracia nadie puede ocuparse de ellos, a causa de la Plaga Negra, y además se encuentran muy alejados. Los neoimperiales distan mucho de representar una amenaza seria para casi nadie, pero muchos temen que por subestimarlos, acaben ganando una importancia no deseada en el futuro. Por su parte, la Orden del Apocalipsis nunca se ha querido pronunciar en contra de este sistema, aludiendo a que su dedicación es la Plaga Negra, y que mientras en Nuevo Imperio se les deje actuar, el resto no es de su incumbencia. Una postura por parte de la Orden que molesta a más de uno.



Datos sobre: Nuevo Imperio

NT máximo: 8
NT medio: 2
Sistemas aproximados: 5.000

Los neoimperiales son incluso más elitistas y marginales que los miembros de la propia Orden del Apocalipsis, si cabe, en cuanto al trato con otras especies inteligentes. Si ya de por sí son capaces de tratar con desprecio absoluto a sus propios congéneres cuando no hacen y piensan exactamente lo mismo que ellos, cuando se trata de otras especies, su trato degenera mucho más, llegando incluso a la violencia física y el exterminio, si pueden.

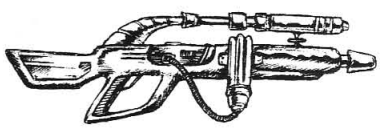
Marine Espacial (Nuevo Imperio)

AGI: 12	FUE: 12	HAB: 12
CON: 12	ASP: 14	POD: 10
TAM: 15	PER: 12	COM: 12

P.V.: 14
Pureza: 40%
Fusiles de asalto: 60%
Pelea: 60%
Bono de fuerza: +1d4

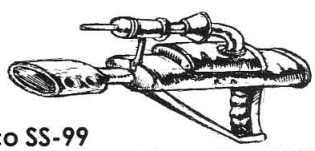


ARSENAL NUEVO IMPERIO



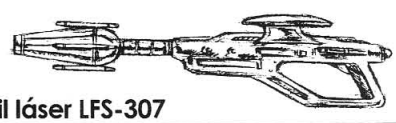
Fusil Gauss WS-58 5,6 mmG

Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Fusil Magnet.	150 m	1	100	10
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
98	2d6+2	4	3,5	Raro



Supersónico SS-99

Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Fusiles energ.	50 m	2	300	10
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
99	3d6+2	5	3	Raro



Fusil láser LFS-307

Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Fusiles energ.	200 m	3 o Raf:3	300	8
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
99	2d8+2	2	3,2	Raro

LAS OTRAS ESPECIES

Los Clanes Elvar

Pocos son los que en estos días tenebrosos han conocido personalmente a los Clanes Elvar. Si algo define las relaciones entre humanos y Elvar, ha sido sin duda la incomprensión, y en ocasiones incluso la hostilidad. Los Elvar son una especie con una media de inteligencia muy superior a la humana. No significa que no existan humanos más inteligentes que muchos Elvar, pero la media Elvar es muy superior. Los humanos por su parte, en general temerosos de todo aquello que les supere, suelen sentir miedo de estos seres que, desgraciadamente, en muchos casos se ha traducido en rechazo o incluso rabia. Ya en sus días, el Imperio sentía auténtico odio hacia esta especie, y en el presente, la Orden del Apocalipsis se niega a mantener el más mínimo contacto con ellos, ya que considera que se trata de seres impuros, y que el más mínimo roce contagia a los fieles.

Datos sobre: Clanes Elvar
NT máximo 12
NT medio 8
Sistemas aproximados: 552.500



Las enseñanzas de la Orden

La gran sala ceremonial del máximo templo de la Orden del Apocalipsis en pleno mundo capital de la Unión, la Catedral de San Jorge, estaba tenuemente iluminada por las débiles y danzantes llamas de infinidad de velas consagradas. Darnius tenía una nueva pregunta que hacerle a su maestro.

-Maestro, ¿por qué rechazamos a los Elvar?

El maestro tomó una gran cantidad de aire, y lo fue soltando poco a poco, como un débil filamento, delgado, pero casi palpable. Tenía mucha paciencia con su adepto, al que veía como un gran diamante en bruto al que si un día pulía lo suficiente, podría convertir en una auténtica joya de la fe.

-Darnius, debes dejar que tu intuición guíe los pasos de tu mente. Piensa. ¿En qué zona aparecieron los horrores de la Plaga Negra? De la zona de los Clanes Elvar, sin duda fueron atraídos por su soberbia. ¿Quién provocó la guerra civil en el antiguo Imperio, y quién nos llevó a la Tercera Guerra Cósmica, sino la perfidia de los Elvar? Incluso esas malévola bestias, los Cestodos, ¿acaso no comparten un origen común con los Elvar?. Son muchas casualidades, Darnius, demasiadas. ¿Y por qué, ahora que la humanidad se arrastra herida de muerte, los Clanes Elvar ya no quieren saber nada de ella? Porque esto era lo que estaban esperando. ¿Y de dónde proceden todas esas naves Taurok, que han llegado incluso a atacar a nuestros fieles? Del espacio de los Clanes Elvar. ¿No ves, Darnius, la mano del Maligno en todo esto?

Iniciado (Elvar)		
AGI: 16	FUE: 12	HAB: 16
CON: 14	ASP: 18	POD: 15
TAM: 12	PER: 15	COM: 14

P.V.: 13
Pureza: 50%
Fusiles de asalto: 50%
Pelea con brazos: 10%
Cuchillos: 10%
Bono de fuerza: ninguno

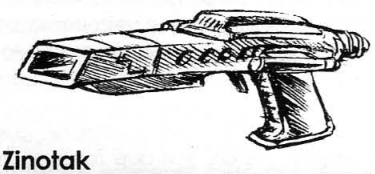
Emisario de los Clanes (Elvar)		
AGI: 17	FUE: 13	HAB: 16
CON: 14	ASP: 20	POD: 15
TAM: 13	PER: 16	COM: 15

P.V.: 14
Pureza: 70%
Fusiles de energía: 70%
Pelea con brazos: 20%
Cuchillos: 20%
Bono de fuerza: +1d4

Noble (Elvar)		
AGI: 18	FUE: 14	HAB: 18
CON: 15	ASP: 22	POD: 16
TAM: 14	PER: 17	COM: 18

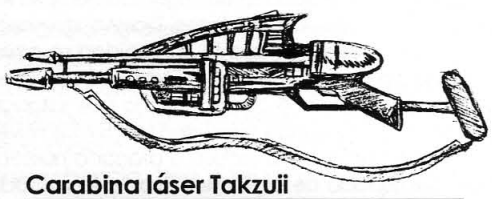
P.V.: 15
Pureza: 90%
Fusiles de energía: 80%
Pelea con brazos: 30%
Cuchillos: 30%
Bono de fuerza: +1d4

ARSENAL CLANES ELVAR



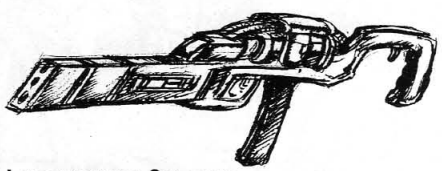
Fáser Zinotak

Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Pistolas energ.	40 m	3	100	12
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
99	2d6+2	5	1	Raro



Carabina láser Takzuii

Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Fusiles energia	120 m	3	200	14
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
00	2d8+2	4	2	Raro



Lanzarayos Szzwap

Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Fusiles energia	40 m	3	300	12
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
00	2d10+4	3	3	Raro

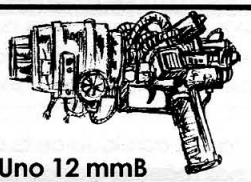
Los Bork

Se trata de una especie tosca, de maneras brutales, que fue descubierta por el Imperio siglos atrás. Con la suficiente inteligencia como para usar máquinas complejas, pero incapaces de desarrollos tecnológicos avanzados, se convirtieron en los trabajadores esclavo ideales para el Imperio, en especial para trabajos demasiado duros para los ciudadanos del Imperio, ya que eran por definición inhumanos. A cambio de sueldos míseros y simples baratijas tecnológicas, se les usó en diversos sistemas estelares, y se crearon colonias de extracción de recursos específicamente diseñadas para ellos, esparciendo esta ruda especie por muchos planetas. Se les hizo asimismo dependientes de la tecnología del Imperio, y se procuró que no accedieran a los conocimientos sobre su fabricación. Debido a esta dependencia, hoy por hoy son incapaces de fabricar nada más que toscas herramientas mecánicas, y se ven obligados a existir como eternos chatarreros. Aprendieron a usar naves espaciales, concretamente las viejas naves achacosas que habían quedado totalmente desfasadas para el Imperio, y que éste les vendía como si de la más alta gama se tratara. Por supuesto siempre naves civiles, que incluso incumplían las más mínimas normas de seguridad. A pesar del origen civil de estas naves, los Bork se las habían apañado para instalar alguna que otra arma por su cuenta, aunque fuera contratando a piratas humanos para tal faena, que por supuesto también les estafaban en cuanto al precio. Algo peligroso en caso de ser descubierto, pues es muy conocido el mal genio que puede tener uno de estos gigantescos y verduzcos seres cuando se enfada. De todas formas, se encuentran confinados en la punta de la Espiral Alfa, muy lejos de toda civilización, más aun hoy en día.

Datos sobre: Tribus Bork
NT: máximo 2
NT: medio 1
Sistemas aproximados: 2.700

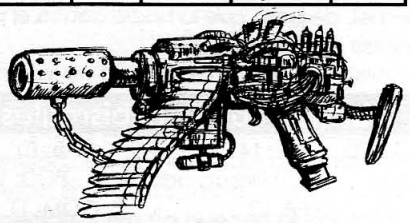
Dado que esta especie está tan apartada del espacio, sus conocimientos raramente les permiten viajar con éxito en una de sus extravagantes naves espaciales, y su aspecto en general grotesco, puede parecer poco apropiado para una ambientación de terror, así que si el DJ hace que aparezcan muy de vez en cuando, los jugadores lo comprenderán.

ARSENAL TRIBUS BORK



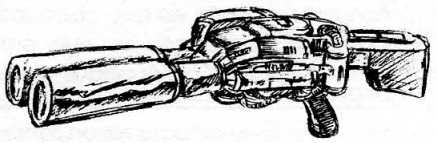
Pistolón Gradote Uno 12 mmB

Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Pistolas Aut.	20 m	2	6	4
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
92	1d12+1	7	4 kg	raro



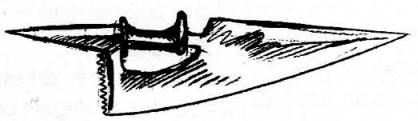
Metralleta Petazeta Cinco 9,5 mmB

Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Subfusiles	60	1 o R:20	20	10
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
90	1d10+2	5	10 kg	raro



Escopetón Molón Trez(bala)

Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Escopetas	50 m	1	4	10
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
94	3d4+1	7	5 kg	raro



Machete Daledale

Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Espadas	1 m	1	n/a	12
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
n/a	2d4+2	8	6 kg	raro



Martillazo Patapom

Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Mazos	1 m	1	n/a	14
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
n/a	2d6+4	8	10 kg	raro

Las armas de fuego de manufactura Bork son tremendamente peligrosas, sobre todo para el usuario. En caso de fallo, el arma revienta, causando al portador 2d4 puntos de daño, y 1d4 puntos de daño a los Personajes en un radio de 2 metros.

Novato (Bork)

AGI: 8 FUE: 18 HAB: 5
CON: 16 ASP: 4 POD: 6
TAM: 16 PER: 8 COM: 5

P.V.: 16
Pureza: 30%
Escopetas: 40%
Pelea con brazos: 50%
Bono de fuerza: +1d6

Brabucón (Bork)

AGI: 9 FUE: 19 HAB: 5
CON: 18 ASP: 4 POD: 7
TAM: 18 PER: 9 COM: 5

P.V.: (TAM más CON dividido entre 2)
Pureza: 40%
Escopetas: 50%
Pelea con brazos: 60%
Bono de fuerza: +1d8

Grandullón (Bork)

AGI: 10 FUE: 21 HAB: 5
CON: 20 ASP: 3 POD: 7
TAM: 20 PER: 10 COM: 5

P.V.: 20
Pureza: 50%
Escopetas: 60%
Pelea con brazos: 70%
Bono de fuerza: +1d10



Abismales

Es un error humano común, y también de otras especies, considerar que un planeta puede ser colonizado, o puede ser poseído, en función del dominio territorial que pueda tenerse de su superficie terrestre. Pero el hecho es que existe como mínimo una especie, para la que el lugar de vida son las aguas marítimas, y que han colonizado gran parte de planetas que cuentan con este recurso, en realidad un elemento muy común en el universo. Este hecho planteó graves problemas en muchos mundos, durante la colonización del Imperio, ya que en muchos planetas que se daban por conquistados y bajo su bandera, resultó que ya habían sido colonizados por la especie de los Abismales. Esto generó grandes conflictos, que dada la poca tendencia diplomática del antiguo Imperio, desembocaron en conflictos armados abiertos. La peor suerte la corrieron los Abismales, ya que el Imperio ingenió un virus capaz de identificar la codificación genética abismal, y que esparció por todos los mares de todos los mundos en que estos seres inteligentes cohabitaban con los humanos imperiales.



Datos sobre: Abismales

NT máximo 5
NT medio 4
Sistemas aproximados: 17.500

Más tarde, con la Tercera Guerra, desaparecerían muchos más mundos de sistemas estelares periféricos que contenían los mayores centros tecnológicos de esta especie. Los Abismales nunca entraron en guerra abierta ni recibieron ninguna declaración de guerra, simplemente el Imperio les envió naves-misil, de paso que lo hacía contra el resto de habitantes de la Espiral Alfa.

Abismal Joven (Abismales)

AGI: 10/20	FUE: 14	HAB: 10
CON: 11	ASP: Desagradable	POD: 10
TAM: 16	PER: 13	COM: 11

P.V.: 14
Pureza: 40%
Ballestas: 50%
Sticks de filo: 50%
Nadar 80%
Armadura natural: 1
Velocidad: 5 / 10 nadando
Bono de fuerza: +1d4

Abismal Adulto (Abismales)

AGI: 10/20	FUE: 15	HAB: 11
CON: 12	ASP: Desagradable	POD: 11
TAM: 17	PER: 14	COM: 12

P.V.: 15
Pureza: 50%
Ballestas: 60%
Sticks de filo: 60%
Nadar 85%
Armadura natural: 1
Velocidad: 5 / 10 nadando
Bono de fuerza: +1d6

Abismal Guardián (Abismales)

AGI: 10/20	FUE: 16	HAB: 12
CON: 14	ASP: Desagradable	POD: 12
TAM: 18	PER: 15	COM: 14

P.V.: 16
Pureza: 60%
Ballestas: 70%
Sticks de filo: 70%
Nadar 90%
Armadura natural: 2
Velocidad: 5 / 10 nadando
Bono de fuerza: +1d6

El Imperio eliminó a los Abismales de todos los planetas que compartía con ellos, en una limpieza étnica poco conocida por los ingenuos ciudadanos humanos de la era. Los Abismales que subsisten, lo han hecho en planetas casi totalmente acuáticos, y en los que la humanidad no había puesto el pie, salvo contadas excepciones de pequeños puestos mineros, que ni tan siquiera sabían que en el planeta había Abismales. Sin embargo, los desprevenidos humanos que se instalan en estos planetas, suelen tener tendencia a desaparecer misteriosamente, y por "causas naturales".

Subsisten hoy en día varios mundos acuáticos con estos seres, pero lo cierto es que han adquirido un desprecio y odio tremendamente profundos hacia la humanidad. No es muy sabio acercarse demasiado a ellos. En algunos mundos, se les puede ver en la superficie, pero no pueden aguantar demasiadas horas fuera del agua, salvo si llevan un traje especial, parecido a un traje de vacio, pero repleto de agua de mar en constante reciclaje. Son expertos ingenieros, y construyen sus ciudades submarinas creando gigantescas torres de forma casi cónica, cada una de ellas de funcionamiento autónomo, que son capaces de desprenderse de la superficie subacuática y abandonar el planeta, dado que tales edificios son al mismo tiempo gigantescas naves espaciales. El idioma más comúnmente usado entre los Abismales es el Árcago. Posee dos variedades distintas, el Árcago normal, y el Árcago de superficie, cuyos vocablos, al ser emitidos en una atmósfera gaseosa y no líquida, poseen un matiz muy diferente al Árcago estándar.

Taurok

Esta especie ha visto todos sus mundos devastados por la Plaga Negra. En el lugar del que proceden, la actividad de la Plaga Negra ha sido más eficaz que en cualquier otra zona, hasta el punto que toda la civilización Taurok se ha visto obligada a huir en enormes y lentas naves, sin un destino fijo. Muchos humanos, en especial los de Nuevo Imperio, reaccionan con indignación ante este viaje, llamado el Éxodo Taurok, pues dado que los Taurok no han declarado tener un destino concreto para su peregrinaje, temen que deseen instalarse en planetas pertenecientes antaño a la humanidad, poco poblados hoy en día, y que tomen como suyos unos mundos que habían pertenecido al Imperio.
Muchos otros humanos afirman que si tienen esa necesidad, no es justo negarles el acceso a mundos que los humanos no están utilizando, pero en general no se suele opinar en voz alta a favor de ninguna especie alienígena, por temor a que algún espía de la Orden del Apocalipsis confunda tales afirmaciones con sedición a favor de una especie que pro-

ARSENAL ABISMALES



Tridente

Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Sticks de filo	1 m	1	n/a	14
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
n/a	2d3+3	8	6 kg	raro



Lanzaarpones Graograrr

Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Balletas	100 m	1	10	10
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
00	1d10+1	8	3 kg	raro



Lanzadardos Scush

Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Fusil de asalto	80 m	1	100	12
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
96	1d6	9	2,5 kg	raro



viene directamente de la zona del Nexo, donde se ha iniciado la llegada de la Plaga Negra. Un simple interrogatorio de la Orden ya es algo preferiblemente a evitar.

Datos sobre: Taurok
NT máximo: 10
NT medio : 7
Sistemas aproximados: 55.000

Intrusos (Taurok)		
AGI: 18	FUE: 12	HAB: 15
CON: 14	ASP: 6	POD: 12
TAM: 14	PER: 12	COM: 12
P.V.: 14		
Pureza: 40%		
Fusiles de energía: 70%		
Pelea con brazos: 70%		
Bono de fuerza: +1d4		

Tcha'lash (Taurok)		
AGI: 20	FUE: 13	HAB: 16
CON: 15	ASP: 5	POD: 14
TAM: 15	PER: 13	COM: 14
P.V.: 15		
Pureza: 50%		
Fusiles de energía: 80%		
Mando: 60%		
Pelea con brazos: 80%		
Bono de fuerza: +1d6		

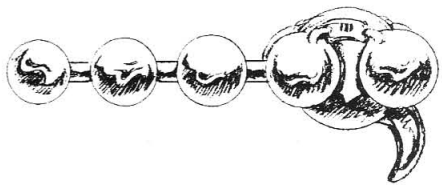
Su apariencia es humanoide, bastante corpulentos y altos, y esta imagen creó en los humanos la expectativa de posibles tratos y alianzas, aunque no llegaron a fructiferar más allá de una simple declaración de intenciones de paz. Usan unas armaduras de metales con memoria, llamada "memoria de estructura", que recuperan su forma tras los impactos. Se rumorea que algunos prototipos de la corporación NCS habrían usado esta tecnología, robada a los Taurok, en algunos robot prototipo. Su trato con los humanos es bastante apático, e incluso se diría que con un cierto aire de desdén. Evitan a los Elvar, y tampoco mantienen relaciones con ellos. Se rumorea algo sobre una antigua guerra entre Elvar y Taurok, provocada y perdida por los segundos.
Si bien una gran cantidad de Taurok huye, quedan todavía muchos de sus mundos en pie, en la zona donde Espiral Alfa se une al Núcleo de la galaxia, aunque este dato es en general desconocido por la ignorante humanidad, que está convencida que todos los Taurok han abandonado todos sus planetas y huyen hacia Espiral Alfa. En realidad se trata en buena parte, de un rumor que los sectores humanos más radicales (como Nuevo Imperio) han hecho correr para aumentar el odio hacia los alienígenas.

ARSENAL TAUROK



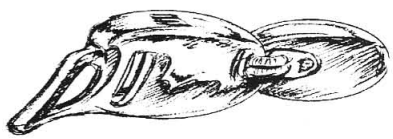
Esfera desintegradora Raz' lash

Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Pistolas energ.	40 m	2	60	14
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
98	4d6+5	6	2	Raro



Lanza-bolas enérgeticas Trrark

Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Fusil de energ.	100 m	3	30	16
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
99	3d6+3	7	3	Raro



Fusil Nodras de Agujas Explosivas

Capacidad	A.B.	AxA	Cargador	RES
Fusil magnetico	200 m	2 o Raf:10	100	17
Fallo	**Daño**	**NL**	**Peso**	**Precio**
98	2d8+1	4	4	Raro



Los Cestodos

Los Cestodos son una especie con una inteligencia animal muy avanzada, capaces de manipular objetos simples, como los botones de un ascensor, o una puerta, pero no de manipular objetos más complejos, como un arma o un vehículo. Una de las enfermedades que más temor despiertan en el mundo de *Dark Echelons*, es sufrir las consecuencias de ingerir uno de los minúsculos huevos de cestodo espacial. Según estudios de su código genético, parecen compartir un origen común con los Clanes Elvar, y ante este hecho muchos han visto la evidencia de encontrarse delante de un arma biológica creada por aquellos pueblos.

Lo cierto es que se trata de una especie parásita que ha logrado sobrevivir a los intentos de exterminio de los mismísimos Elvar, lo que no es poco. Su ciclo vital es devastador para las especies hospedantes. Una sola hembra fertilizada de esta especie, cuyos individuos adultos suelen medir más de dos metros de altura, es capaz de poner millones de huevos microscópicos en una misma zona de vegetación. Los huevos se adhieren a las plantas locales, y generalmente son consumidos por algún animal herbívoro, junto a las plantas. Entonces, el huevo queda enquistado en la musculatura del hospedante. Puede suceder que a su vez el hospedante herbívoro muera y sea consumido por otros seres omnívoros o carnívoros, en cuyo caso pasan a ser los nuevos receptáculos del huevo de cestodo. Siguiendo ritmos biológicos en concordancia con las estaciones y condiciones climáticas de la zona geográfica, todos estos huevos empiezan a crecer a un ritmo muy acelerado, en progresión geométrica, convirtiéndose en menos de una hora en una larva de unos pocos centímetros, y en menos de veinticuatro horas, eclosionan de forma tremendamente visceral, midiendo ya unos sesenta centímetros de largo, y dejando un bonito agujero en el hospedante, al que normalmente pasan a consumir, tanto si ha sobrevivido a la eclosión como si no. De todas formas, si tras la eclosión se ven amenazados, los Cestodos recién nacidos huyen a gran velocidad, dejando al desdichado en el suelo. Dependiendo de la zona en que se había enquistado el huevo, su eclosión puede suponer la muerte del afectado, por ejemplo si se había enquistado en la zona pectoral de un humano, o en su mutilación, si por poner un caso se había enquistado en una extremidad.

Resulta prácticamente imposible, con la tecnología de hoy en día, detectar un huevo enquistado, debido a su minúsculo tamaño. Sí es posible encontrarlo de forma relativamente fácil durante su crecimiento inicial, hacia la forma de larva de pocos centímetros, ya que junto a su aumento de tamaño, la larva empieza a moverse, y el afectado podría incluso detectar alguna pequeña punzada, similar a la producida por el ácido láctico en su musculatura (popularmente llamadas "agujetas"). Aun así, requiere de una tirada de Percepción. Entre el comienzo del crecimiento y la eclosión, puede pasar un espacio

Informe médico X-0289-AF
Doctor: Jonathan González

El paciente ingresó en la clínica privada con ligeras molestias en su cabeza, que se habían convertido progresivamente en agudísimas punzadas. Se le administraron analgésicos potentes (Trarpina y Metrorpina), pero aun así su dolor de cabeza seguía en aumento. En el momento en que se le estaba trasladando al escáner, la sala de urgencias se inundó con nada menos que veinte casos de dolores similares, punzantes a intermitencias, pero en zonas distintas del cuerpo. Un escalofrío recorrió a todos los que estábamos de guardia ese día, ya que si bien nunca habíamos presenciado un cuadro similar, sí nos habían avisado de aquellos síntomas. Dimos la alerta general en el hospital de inmediato, llamando a todos los médicos, enfermeros, e incluso guardias de seguridad que no estaban de servicio. Fue en cuestión de minutos, tras dar la alarma. Todos los cuerpos reventaron al unísono, cada uno por una parte diferente, unos por sus piernas, otros por el pecho, y a nuestro primer paciente le explosionó el cráneo, salpicando las paredes y a nosotros mismos con restos de su sesera. Todas las salas habían quedado pintadas a brochazos de rojo sangre, y decenas de esos malditos seres habían emergido y empezaban a devorar a sus ya castigadas víctimas, unas ya fallecidas, pero otras aún con vida. Los dos guardias de seguridad no paraban de vaciar sus cargadores, y uno de ellos recibió el ataque de una de las crías de Cestodo, que le arrancó la garganta de cuajo. Cuando por fin llegó una patrulla del cuerpo de policía, las larvas se habían escapado por el alcantarillado. Había sucedido en toda la ciudad al mismo tiempo, y los cuerpos de seguridad y de emergencias no daban abasto, al parecer todo se había debido a una remesa de carne picada de dudosa procedencia, de la que en toda la villa habíamos comido. No sabíamos qué nos impresionaba más, si el espectáculo de toda aquella sangre y aquellos cadáveres, o la suerte que habíamos tenido los que habíamos ingerido aquella carne y no habíamos sufrido la enquistación de ni uno solo de esos asquerosos huevos de cestodo. Muchos se volvieron vegetarianos desde aquel día, sin querer escuchar que eso no iba a suponer ninguna diferencia: también se unen a las plantas. Incineramos todos los cuerpos previa extracción de órganos reciclables, siguiendo las normativas de la UI en cuanto a prevención cara a posibles ataques de la Plaga Negra, e intentamos recuperarnos de aquella experiencia con la ayuda de los Conexiólogos clínicos. Pero las pesadillas nos acompañaron a todos durante varios meses.

de tiempo diferente en función del planeta y otras variables ambientales, pero el Personaje podrá hacer una tirada de Percepción en porcentaje, del tipo PERx1. Si la pasa se dará cuenta que algo se mueve en su interior. Si falla, más adelante podrá hacer una nueva tirada de PERx2. Si vuelve a fallar, un tiempo después otra de PERx3, y así hasta llegar a PERx5, que será la última advertencia, y si no se opera rápidamente, le espera una sorpresa desagradable. Se han dado muchos casos de pacientes afectados por más de un huevo, lo que reduce drásticamente sus posibilidades de supervivencia.

Obrero joven (Cestodos)

AGI: 16 FUE: 18 HAB: 6
CON: 14 ASP: Desagradable POD: 10
TAM: 18 PER: 16 COM: 13

P.V.: 16
Corrupción: 60%
Pelea arrollando: 60%
Pelea con zarpa: 60%
Bono de fuerza: +1d8
Armadura natural: 9
Velocidad: 8

Obrero adulto (Cestodos)

AGI: 18 FUE: 18 HAB: 6
CON: 16 ASP: Desagradable POD: 11
TAM: 19 PER: 17 COM: 13

P.V.: 18
Corrupción: 70%
Pelea arrollando: 70%
Pelea con zarpa: 70%
Bono de fuerza: +1d8
Armadura natural: 10
Velocidad: 9

Obrero mayor (Cestodos)

AGI: 19 FUE: 20 HAB: 7
CON: 18 ASP: Desagradable POD: 12
TAM: 20 PER: 18 COM: 3

P.V.: 19
Corrupción: 80%
Pelea arrollando: 80%
Pelea con zarpa: 80%
Bono de fuerza: +1d8
Armadura natural: 11
Velocidad: 10

Los Cestodos se organizan en colonias, generalmente de vida subterránea, o en cualquier tipo de instalación que se asemeje a cuevas, y que les ofrezca la protección necesaria.

Soldado joven (Cestodos)

AGI: 20 FUE: 24 HAB: 5
CON: 18 ASP: Desagradable POD: 9
TAM: 20 PER: 16 COM: 3

P.V.: 19
Corrupción: 80%
Pelea arrollando: 80%
Pelea con zarpa: 80%
Bono de fuerza: +1d10
Armadura natural: 12
Velocidad 10

Soldado adulto (Cestodos)

AGI: 22 FUE: 26 HAB: 6
CON: 20 ASP: Desagradable POD: 10
TAM: 21 PER: 18 COM: 3

P.V.: 21
Corrupción: 90%
Pelea arrollando: 90%
Pelea con zarpa: 90%
Bono de fuerza: +2d6
Armadura natural: 13
Velocidad 11

Colémbolo joven (Cestodos)

AGI: 17 FUE: 16 HAB: 7
CON: 16 ASP: Desagradable POD: 11
TAM: 16 PER: 16 COM: 4

P.V.: 16
Corrupción: 60%
Chorro ácido: 50%
Pelea arrollando: 40%
Pelea con zarpa: 40%
Bono de fuerza: +1d6
Armadura natural: 9
Velocidad 9
Daño del chorro ácido: 1d6 por asalto, durante 1d3 asaltos consecutivos

Colémbolo adulto (Cestodos)

AGI: 18 FUE: 18 HAB: 8
CON: 17 ASP: Desagradable POD: 12
TAM: 17 PER: 18 COM: 4

P.V.: 17
Corrupción: 70%
Chorro ácido: 60%
Pelea arrollando: 50%
Pelea con zarpa: 50%
Bono de fuerza: +1d8
Armadura natural: 10
Velocidad 9
Daño del chorro ácido: 1d6 por asalto, durante 1d3 asaltos consecutivos

MUNDOS Y SISTEMAS

Tecnología de Navegación

Por una simple cuestión de necesidad, se sigue organizando la Espiral Alfa en función de las antiguas nomenclaturas y clasificaciones oficiales del Imperio y de la República. A partir de estas antiguas clasificaciones, se continúan definiendo como Sectores Centrales aquellos que fueron ocupados por estas dos grandes facciones; Sectores Exteriores los que fueron asignados a las superentidades correspondientes; y Sectores Elvar o del Núcleo Próximo la zona central de la galaxia que se unía con la Espiral Alfa, y que estaban ocupados por los Elvar. El resto del núcleo de la galaxia, y la otra espiral, Espiral Beta, nunca fueron colonizados por los humanos, y a lo sumo se enviaron algunas sondas, de las que sin embargo nadie hoy en día podría relatar qué datos aportaron. Se trataba de información confidencial que pereció junto a los sistemas estelares capital que la guardaban.

Describimos a continuación algunos de los sistemas estelares que los PJ podrían visitar en sus costosos viajes espaciales, si bien recuerda que ese tipo de viajes son difíciles, caros y peligrosos hoy en día. A pesar de la gran cantidad de sistemas estelares que fueron destruidos por las naves misil, siguen existiendo tantos, que dispones de total libertad para crear tus propios sistemas, con sus propios soles. En la mayoría de sistemas estelares, encontramos una o dos estrellas (soles), y a lo sumo uno o dos planetas habitables, que se dedicaban a la agricultura y ganadería, y por tanto con climatología muy acorde con la vida humana. Es muy posible que en añadidura se encuentre alguna que otra colonia de explotación en planetas inhóspitos, con pequeñas bases protegidas por cúpulas.

Una de las tareas en que te verás obligado tarde o temprano a poner bastante de tu parte en *Dark Echelons*, será crear tus propios sistemas estelares. Sea encuadrados en la filosofía de alguna de las grandes facciones descritas en el libro básico, o se trate de un sistema estelar que tras la obligada independencia posterior a la Tercera Guerra Cósmica quedó aislado del resto, acabarás por necesitar crear mundos enteros, con sus soles, sus planetas habitables, su fauna, sus diferentes países (en conflicto o no) y hasta sus propias características culturales, y sus idiosincrásicos orígenes étnicos. En el fondo, creemos que es una ventaja el poder ofrecerte tanta libertad, sin que por ello falten sistemas estelares ya generados en los suplementos de este juego.

El NT de un mundo se refiere a su propia capacidad de producción y comprensión de la ciencia, pero no significa que no puedan encontrarse productos de mayor NT manufacturados en otros mundos, si bien a un precio mayor que el que pagaríamos en el mundo en que fue manufacturado.

Lectura de las cartas

Los PJ sólo podrán acceder de forma general, a través de los computadores de a bordo, a las cartas de navegación, y será el Director de Juego quien les podrá dar información sobre cada sistema estelar, según lo que le interese que los PJ sepan o no.

Dispondrás de una tabla de distancias entre los sistemas estelares que te presentamos descritos en mayor profundidad más adelante, con la distancia en años luz entre ellos. Ésta es la duración base del viaje, que luego se verá modificada por los correspondientes factores.

Ni que decir tiene que hay muchos otros sistemas por en medio y vosotros mismos podréis ir incluyendo los que vayáis creando en vuestras propias aventuras.

Os damos una relación de los sistemas que encontraréis en las cartas de navegación temporales. La galaxia en la que se desarrolló el desaparecido Imperio Galáctico sólo fue colonizada en parte, y fuera de ella hay otras galaxias por colonizar. La galaxia mide unos 120.000 años luz, y atravesarla de un lado a otro puede llevar por lo menos varios años para la nave más rápida que pueda encontrarse en la actualidad. Pero para hacerlo, sería necesario conocer la disposición de los sistemas de Núcleo y Espiral Beta, o se acabaría colisionando con una estrella. Averiguar y registrar la disposición de los sistemas, es un proceso lento (se necesita viajar "poco a poco") y no es hasta que se conocen estas ubicaciones, que pueden programarse las naves para viajes a velocidad hiperlumínica. Sólo se conoce la ubicación de los sistemas de Espiral Alfa, y de un pequeño "codo" de Espiral Beta que se encuentra muy próximo a Espiral Alfa.

Lectura de la tabla de sistemas

Los datos vienen divididos en SISTEMA: nombre del sistema estelar, si es que lo posee. CÓDIGOS: planetas que posee junto a sus códigos ordenados de mayor a menor proximidad a la estrella central, si son conocidos; si se conoce el tipo de un planeta pero no su ordenación, aparecerá el tipo al lado del nombre del planeta, pero no en el código. La especificación PLANETA[lunas]/CINTURONES indica el nombre de los planetas, lunas de cada uno (entre corchetes después del planeta), o nombres de los cinturones de asteroides que haya en dicho sistema.

Designaremos como elemento de un sistema estelar cualquier planeta o cinturón que orbite en torno a la estrella central. Cada uno de estos elementos viene acompañado de un número que especifica su tipo. Este número aparece dos veces: en la descripción "códigos" (que indica el número de elementos y sus respectivos tipos), y al lado de cada planeta. En el primer caso, nos servirá para conocer el número de elementos que contiene de un rápido vistazo. La clave de interpretación es la siguiente:

1: Planeta supercaliente. Imposible la vida.
2: Visitable, pero sin atmósfera, o no respirable, o gravedad no apropiada.
3: Estándar: gravedad y atmósfera adecuadas para humanos y similares.
4: Gigante gaseoso.
5: Cinturón de asteroides.
6: Planeta superhelado. Imposible la vida. Aún con protecciones, difícil sobrevivir a causa de lo hostil del clima.

En muchos casos aparecen interrogantes, lo que indica que dicho código es desconocido. En otros, el término NN se usa para designar elementos cuyo nombre es desconocido, pero se colocan para determinar la posición respecto a la estrella central de los sí conocidos. Los propios jugadores podrán ir completando campos vacíos conforme vayan explorando el espacio, y datos de ese tipo son muy apreciados entre comerciantes, siempre dispuestos a pagar por ellos.

La probabilidad de que un sistema posea dos soles y no uno es por lo menos del 50%, y según algunos, llega incluso a tres cuartos (lo extraño es que en sus tiempos, el Sistema Sol, de donde se dice que procedía la humanidad, contara con sólo uno). Asimismo, pueden encontrarse sistemas con tres, cuatro o incluso cinco estrellas.

Generación ultrarrápida de un sistema estelar

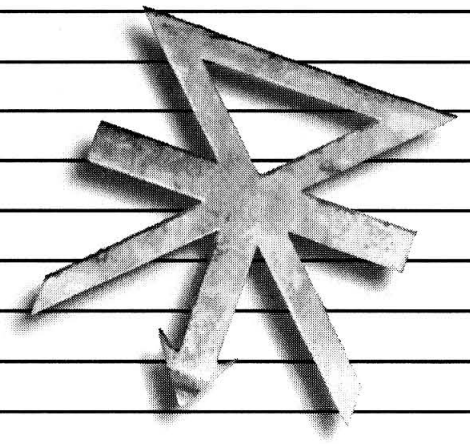
Si deseas crear rápidamente un sistema estelar, sólo deberás seguir los pasos siguientes:

A. Calcular el número de elementos (aparte de las estrellas, según lo dicho anteriormente). Lanzar 2d6 para ello.
B. Determinar de qué tipo es cada elemento. Para cada uno, lanzar 1d6, de más cercano a más lejano de la estrella:
1,6: Inhabitable, planeta supercaliente o superfrío, según su proximidad a la estrella.
2: Atmósfera irrespirable o inexistente, pero visitable con el equipo adecuado.
3: Planeta estándar (atmósfera respirable y gravedad adecuada).
4: Gigante gaseoso.
5: Cinturón de asteroides.
C. Si se desea, puede además lanzarse 1d6, sólo para los planetas, para determinar el número de lunas, y luego además determinar a qué tipo pertenecen (inhabitable, etc.) convirtiendo los resultados de:
4: Gigante gaseoso, cambiado por "atmósfera tóxica".
5: Cinturón de asteroides, cambiado por "anillos planetarios".

En la *Tabla de sistemas estelares*, se encuentran los datos generales que los PJ puedan necesitar. En la columna "Loc.", se indica si la localización del sistema es popularmente conocida ("Sí"), o se encuentra reservada sólo para algunos gobiernos, de forma que los PJ no podrán acceder por su cuenta si no se les han proporcionado los datos sobre su localización previamente ("No"). Los símbolos ("O") indican elementos que no son conocidos, pero que durante sus aventuras, los Personajes podrán descubrir y rellenar. Existen otros sistemas varios descritos en las aventuras que acompañan al reglamento base y a los suplementos de *Dark Echelons*.



Tabla de sistemas estelares			
SISTEMA	**CODIGOS**	**PLANETAS [lunas]/CINTURONES Habitantes**	**Loc.**
Autónomo Belardiano (UI)	7(EOOO3OOO)	NN:O, BL-1:2, Belardia:3, Saaba:2, NN:O,	Sí
Aenor (no alineado)	7(OOO3OOO)	NN:O, NN:O, NN:O, Planeta Andron (zona central Espiral Alfa, entre antigua República e Imperio)	No
Allodia (no alineado)	8(OOO5OOOO)	NN:O,NN:O,NN:O,Roengenstrahlung:5,NN:O,NN:O,NN:O,NN:O	No
Arkaal (Plaga Negra)	7(EEO O3OOE)	Estrella amarilla, Estrella roja, NN:O, NN:O, Urna:3, Thaat:2, NN:O, Estrella azul	Sí
Balista		O:UKX-312:2 ,UKX-314:3	Sí
Bigesrellsburg (Blitzerfaust)	7(EOOO3OOO)	NN:O, NN:O, NN:O,Ludwig:3, NN:O, NN:O, NN:O,	No
Bremen (no alineado)	3(3OO)	Gotzen-Uno:3,NN:O,NN:O	Sí
Clanor (Elvar)	7(EOOO3OOO)	NN:O, doble sistema Enana azul tipo B– Estrella normal tipo F	No
Costykian (no alineado)	8(1OOO3OOO)	Elet-1:1, Elet-2:O, Elet-3:O, Elet-4:O, Elet-5:3, Elet-6:O, Elet-7:O, Elet-8:O	Sí
Drullust (Nuevo Imperio)		O: Dratoo:3	No
Io-Lantane (no alineado)	8(O22OOOOO)	NN:O,Rebek:2, Soonag:2, Dhargos:O, NN:O,NN:O,NN:O,Rhargos:O	No
Kartonense (no alineado)	7(EOOO3OOO)	NN:O,Kartuinn	No
Naviathan (Abismal)	8(EOOOO3OOO)	NN:O,	No
Nueva Esperanza (Orden)		O:Santuario:3	No
Orrinok (Bork)	6(EOOO3OO)	NN:O,	No
Panavila (no alineado)	7(OO35255)	NN:O,NN:O,Tarrestnom:3,NN:5,Beerlis:2, NN:5,NN:5	No
Prevelia (no alineado)		O:Markan-3:3	No
Ranoran (no alineado)	6(EOO3OO)	Rigesco:3 [Forgn:O,Embash:O, Zanatt:O]	No
Rodas (no alineado)	6(E,E,O3OOO)	NN:O, NN:O, NN:O, Angelus-5	No
Rondor (Bork)		O: Typhon:3	No
Sabir (Nuevo Imperio)		O:Belterr:3, Epsion:3	No
Sharima	7(EOOO33OO)	NN:O, Esycrator:3, Pharaon:3	No
Urnok (USS)		O: Unkor:3	Sí
Zhaarnurt (Plaga Negra)	7(EOOO3OOO)	NN:O,	No



2 003 © Proyectos Editoriales Crom - Tabla de sistemas - Dark Echelons. Se permite la fotocopia de esta página para uso personal

LOS SECTORES CENTRALES

Antaño, cuando sólo existía el Imperio, todos los sectores que ocupaba recibían el sobrenombre de Sectores Centrales. Con las guerras internas que sufriría el Imperio, de las que emergería la República, estos sectores se dividieron entre ambas facciones, si bien seguían definiendo las zonas ocupadas por los humanos.

La mayoría de los planetas humanos más desarrollados, cuentan a lo sumo con 50 millones de habitantes, pero predominan los mundos colonia, con escasos cientos de miles de habitantes. A todas luces, población insuficiente para producir más que los suficientes víveres y enseres para mantenerse con vida.

Sistema Arkaal

Dominio actual: Plaga Negra.
Pobladores: Humanos, Plaga Negra.
Moneda oficial: Dinar arkaalense.
Monedas aceptadas y cambio: Crédito Imperial o Republicano, (100 Dinares arkaalenses por cada Crédito).
Sistema legal: Nivel 0.
Mundos habitados: Planeta Urna (NT2).
Mundos colonizados: Colonia minera en Thaat (NT1).

Anteriormente, había sido uno de los planetas pertenecientes a la zona de mayor influencia del viejo Imperio. Su superficie fue literalmente arrasada y devorada por una de las Naves Oscuras que impactaron sobre ella, y que atravesó sin problemas las débiles defensas locales formadas únicamente por ciudadanos. Las tropas de la UI contraatacaron, y fue una de las últimas misiones del Sargento Valles.

Sistema Balista

Dominio actual: UI.
Pobladores: Humanos.
Moneda oficial: Crédito Republicano, Crédito Imperial.
Monedas aceptadas y cambio: Sacrum (dos Créditos por cada Sacrum).
Sistema legal: Nivel 8.
Mundos habitados: Planeta UKX-314 (NT5).
Mundos semi-habitados: planeta UKX-312, con varais colonias mineras (NT2).

El sistema Balista se encuentra en los límites fronterizos de la Unión Interplanetaria con la zona que media con los Clanes Elvar. Su planeta principal, UKX-314, es pobre y carente de recursos. Su dedicación principal es la agricultura y la ganadería. Posee algunas pocas plantas de procesado de alimentos, pero de dudosa calidad higiénica. La única ciudad importante, más por número de habitantes que por sobresalir en ningún aspecto especial, es Nuevo Destino, que cuenta con un astropuerto bastante descuidado y de mantenimiento mínimo o nulo, pero lo suficientemente amplio para permitir un cierto trajín comercial. El planeta cuenta con cerca de 80 millones de habitantes.

Sistema Autónomo Belardiano

Dominio actual: UI.
Pobladores: Humanos.
Moneda oficial: Crédito Republicano, Crédito Imperial.
Monedas aceptadas y cambio: Sacrum (dos Créditos por cada Sacrum).
Sistema legal: Nivel D.
Mundos habitados: Planeta Belardia (NT7).
Mundos semi-habitados: dos planetas, con colonias mineras, BL-1 y Saaba (NT2).

Este sistema es donde se encuentra el planeta capital de toda la Unión Interplanetaria. Es tan importante, que podría considerarse uno de los dos centros geopolíticos de la humanidad de nuestros días. El otro, es el planeta que alberga a la Santa Sede, en la zona de la Orden del Apocalipsis, llamado Santuario, en el Sistema de Nueva Esperanza, pero acercarse a él está prohibido para los profanos. El planeta Belardia cuenta con cerca de 800 millones de habitantes, sin lugar a dudas el mundo más habitado de la UI.

El planeta Belardia

Rendor y Radonar son las ciudades capital de la Unión Interplanetaria. Se encuentran situadas en el planeta Belardia, perteneciente al Sistema Autónomo Belardiano, en pleno corazón de la actual agrupación de sistemas que conforman la Unión Interplanetaria. Ambas ciudades poseen un sistema de capitalidad compartida, y de forma independiente, duplican la mayor parte de los datos y registros de tipo administrativo. Dependiendo del sistema de gobierno dominante tras unas u otras elecciones, el nuevo equipo de gobierno puede escoger una u otra como principal sede de residencia, en función de sus preferencias. Este curioso sistema se ha mostrado útil en las no poco raras ocasiones en que una de las dos ciudades ha quedado totalmente aislada por problemas de suministro energético, inundaciones, u otro tipo de catástrofes naturales. De todos los procedimientos, registros, y ficheros que se desarrollan en estas dos ciudades, se envía siempre copia a un segundo planeta, perteneciente a otro sistema estelar dentro de los límites de

la Unión; el planeta se denomina Esycrator, y se encuentra en el Sistema Sharima, cercano a la frontera con la Orden del Apocalipsis.

Quienquiera que pasee por cualquiera de estas dos ciudades para visitar más tarde la otra capital, se dará cuenta de inmediato de una gran coincidencia en estructuras y logística. Efectivamente, se trata de dos ciudades gemelas, y los grandes elementos arquitectónicos, así como las infraestructuras como transportes por monorraíl, u otros elementos, son totalmente clónicos. Las dos ciudades gemelas fueron diseñadas a partir de los mismos planos, de forma exprofesa. Las variaciones son mínimas, y atañen más a los pequeños edificios, como a los pequeños comercios, o a las viviendas personales. El resto, desde las grandes superficies comerciales hasta los nombres de las calles, y desde las embajadas de federaciones o superentidades exteriores, hasta los ministerios de la Unión, se encuentran repetidos, si bien existe un solo embajador o un solo ministro, que se encuentra físicamente en la Capital Vigente (en estos días, Rendor).

Lugares de especial interés

Hay una serie de puntos cardinales en la ciudad de Rendor, que en un momento u otro los Personajes pueden verse obligados a visitar. Aunque todas las descripciones se refieren a la ciudad de Rendor, debe recordarse que para la ciudad de Radonar será prácticamente lo mismo. Encontrarás información bastante útil sobre diversos precios, que por supuesto podrás modificar en función de las variables que creas oportuno. En general, son precios destinados a un planeta rico, y que en otros lugares serán algo inferiores.

La embajada de la Orden del Apocalipsis

La Orden mira con complacencia las actuaciones de la Unión Interplanetaria. Aunque preferiría que todos los sistemas miembros pasaran directamente a su sabia, justa y magnánima forma de gobernar, acepta sin embargo la beneficiosa alianza que le ha supuesto la espontánea organización de los sistemas estelares integrados en la Unión. Por su parte, los planetas miembros de la Unión, precisamente están muy contentos de no depender directamente de la Orden, pero esto son temas que ambos bandos prefieren no comentar. Lo que sí es cierto, es que entre los territorios ya arrasados por la Plaga Negra y los sistemas bajo mandato de la Orden del Apocalipsis, se encuentra justo en medio la Unión Interplanetaria. Y los líderes de la Unión, saben que sólo los poderosos místicos de la Orden han sido capaces de comprender, e incluso de enfrentarse con éxito, pequeño pero esperanzador, a los poderes oscuros de la Plaga Negra, que hasta los más eruditos reconocen que sólo son posibles de catalogar como magia, pura y maligna magia. El poder místico es un tipo de energía que no habían conocido nunca antes, y que en el ser humano había quedado aletargada por cientos de años de alta tecnología, pero por fortuna, no eliminada, ni siquiera con las mejoras genéticas posteriores a la era preespacial.

La embajada de la United Stelar Systems

La USS es la superentidad más cercana geopolíticamente tanto a la Unión Interplanetaria como a la Orden del Apocalipsis. Las tropas de la USS sirvieron como modelo ejemplar en la constitución de los ejércitos de la Unión, e incluso se notan algunas reminiscencias en ambos uniformes de una estética similar. Por otra parte, los ciudadanos de la USS son acérrimos creyentes religiosos, y los miembros de la Orden tienen siempre acceso fácil y todo tipo de disponibilidades.

La embajada de Blitzerfaust

Esta corporación aceptó establecer una embajada en el planeta Belardia mucho más recientemente, y más por decisiones estratégicas que políticas. Lo cierto es que sus precisos analistas han previsto que serán los siguientes en ser afectados de forma muy importante por la Plaga Negra, y que su poderío militar, a pesar de lo innegablemente eficiente y eficaz que resulta, sería insuficiente para por sí solo poder de alguna manera resistir los embates de la Plaga Negra. El solo hecho de evacuar un planeta entero, ya requiere de la ayuda de medios externos, de modo que era una decisión más matemática que emocional.

La embajada de Commonhealth

Los dispersos sistemas que componen esta corporación, vieron muy rápidamente que no podían enemistarse con más facciones de las que ya habían entrado en conflicto armado contra ella. Esta corporación es la que sufre más ataques por parte de otras superentidades, debido principalmente a su afán por colonizar sistemas de territorios que habían quedado deshabitados y sin explotar, y que en el pasado habían pertenecido a esas otras corporaciones. Esas facciones declaran antiguos derechos no escritos en ninguna ley consensuada, y la Commonhealth proclama que los sistemas habían quedado deshabitados, y es perfectamente ético haberlos colonizado. Por otra parte, cabe reconocer que no todos los sistemas reconquistados por la Commonhealth habían quedado totalmente deshabitados, y algunos de ellos quedaron sin población después de llegar sus tropas. Algo que no suele conocer la opinión pública ni de Commonhealth, ni de la Unión.

Los otros humanos

Hay varias agrupaciones humanas que se han negado a mantener relaciones con la Unión, y que incluso han tenido enfrentamientos militares directos con otras facciones que sí mantienen buenos tratos con la Unión. Por supuesto, el Nuevo Imperio es una de las mas reticentes, especialmente porque creen ver en la Unión el renacimiento de la antigua República. Si bien esto no es realmente así, por otra parte los neoimperiales sí se están autoconstruyendo a imagen y semejanza de los caducos valores del antiguo Imperio.

Las otras dos corporaciones, Shogoon Khan y Neurotronic Cyber Systems, se han mantenido al margen de las coaliciones de la Unión y la Orden. En buena parte siguen sus viejas doctrinas y filosofías empresariales, pero por otro lado, hay que destacar que son los que menos ataques de la Plaga Negra han recibido, especialmente a causa de su lejanía con respecto al Nexo.

Shoggon Khan se ha expandido de forma bastante perceptible en las últimas décadas, anexionando bajo su estandarte sistemas estelares que antaño pertenecieron al mismísimo Imperio. Hoy en día, sus principales enfrentamientos son con los exaltados neoimperialistas, quienes afirman que Shogoon Khan debe retirarse hasta sus anteriores fronteras, y en el futuro avasallarse ante la llegada del Nuevo Imperio. Ha habido varios enfrentamientos armados entre las fuerzas neoimperialistas y las expertas tropas de Shogoon Khan con base en Nueva Korea, con un claro desenlace a favor de las segundas, pero el fanatismo que muestra el Nuevo Imperio puede un día desbordar a cualquiera. Por otro lado, la corporación del Shogoon perteneciente al grupo de Tashiba, se ha dedicado a colonizar mundos ocupados por los Bork, o como mínimo a intentarlo, dada la férrea resistencia que ha demostrado poseer esta primitiva especie, muy por encima de las expectativas de los estrategas de Tashiba.

La expansión de Neurotronic Cyber Systems ha sido relativamente más pacífica. Dada su tradicional dedicación a los componentes electrónicos, y a la construcción de máquinas inteligentes, sus productos son todavía hoy en día muy apreciados por toda la galaxia, y muchos sistemas estelares han visto con buenos ojos la llegada de esta corporación a sus sistemas estelares, que ha supuesto la pérdida de su independencia, a cambio de la instalación de productivas y fructíferas industrias que han aumentado la riqueza de sus habitantes. Sus desarrollos tecnológicos son únicos, pero quienes pueden permitírselo no dudan en pagar los desbordantes precios que NCS impone en sus robots de combate o en implantes cibernéticos para mutilados.

Los edificios gubernamentales

Las infraestructuras del gobierno de la UI se dividen en varias administraciones diferentes, destinadas a estructurar todas y cada una de las actividades de sus ciudadanos, así como manejar los recursos de la mejor forma posible. Lograr formar parte de un Ministerio es algo muy difícil, y generalmente sólo asequible a familiares y amigos de los trabajadores del propio Ministerio, ya que se les considera "de confianza", y cualquier imprudencia que cometieran, significaría la pérdida de grado también para quienes les promocionaron. Otras infraestructuras dependen también del gobierno, como astropuertos, grandes mercados, y similares.

Ministerio del orden social

Se encarga de procurar que todo miembro de la sociedad cumpla con sus deberes, y que también pueda acceder a sus derechos, por ejemplo controlando que la contratación de trabajadores siga unos preceptos legales establecidos. Si bien estos preceptos suelen favorecer al empresario, e imponen duras sanciones a quienes los incumplan, aseguran que el trabajador recibe lo acordado, algo que en otros sistemas estelares libres no siempre queda tan claro, y el impago por parte del empresario también es severamente castigado en la UI.

Ministerio de la guerra

Se encarga de contratar a los fabricantes de armamento, y a los astilleros de reparación de astronaves, así como de reclutar y entrenar nuevas tropas para la defensa de los territorios pertenecientes a la Unión. De hecho, éste fue el motivo principal que formó la unificación de diferentes sistemas estelares en lo que actualmente se autodenomina la Unión Interplanetaria. Este Ministerio está rodeado por grandes y frondosos jardines.

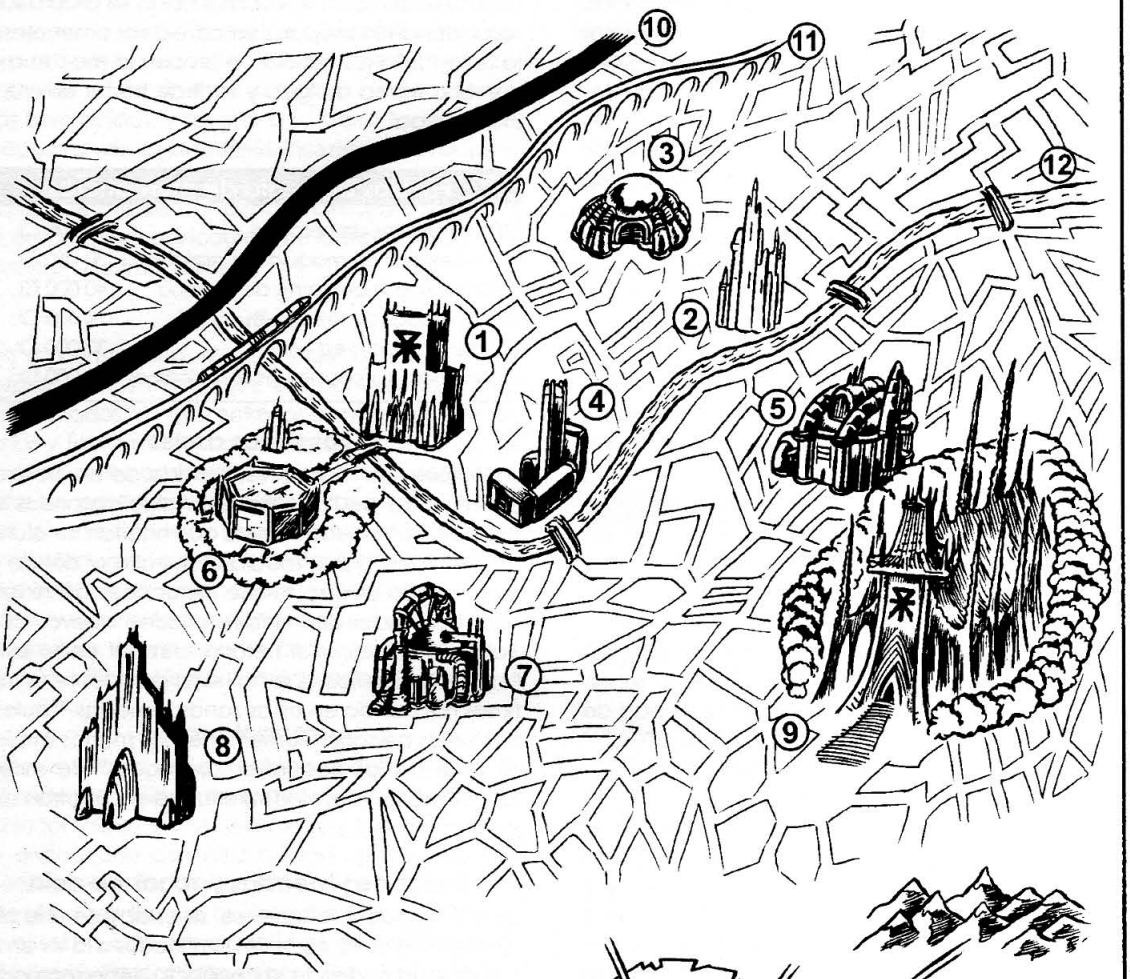
Ministerio anticorrupción

Sabido es que en las calles más oscuras, en los barrios más marginados, y en las apestosas cloacas, acecha el mal en su estado más puro. La pestilente Plaga Negra percibe la oposición que la Unión Interplanetaria, aliada a la Orden del Apocalipsis, está mostrando ante su avance. Por ello, se divierte enviando semillas de auténtica maldad a su mismísima capital, casi como simple diversión ante el sufrimiento aislado que provocan.

Ministerio de asuntos internos

La gestión de la enorme cantidad de datos de los habitantes de la Unión por sí sola, es una tarea que requiere de todo un ministerio. Desde sus fichas personales, hasta todo aquel acto civil o militar en que se vean implicados, pasa por los ordenadores de asuntos internos. Si se casan, si tienen hijos, dónde trabajan, y para quién. Si han causado un solo dis-

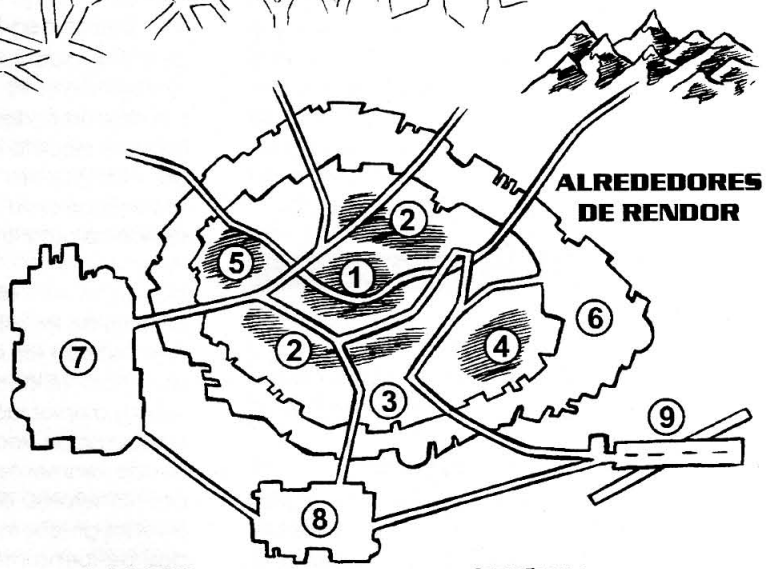
CENTRO CIUDAD DE RENDOR



CENTRO CIUDAD DE RENDOR

1. EMBAJADA DE LA ORDEN
2. EMBAJADA USS
3. EMBAJADA BLITZERFAUST
4. EMBAJADA COMMONHEALTH
5. MINISTERIO DEL ORDEN SOCIAL
6. MINISTERIO DE GUERRA Y JARDINES
7. MINISTERIO ANTICORRUPCIÓN
8. MINISTERIO DE ASUNTOS INTERNOS
9. CATEDRAL DE SAN JORGE Y JARDINES
10. VÍA RÁPIDA
11. MONORRAIL
12. RÍO VICTORIA

RAÚL 02



1. CENTRO
2. ZONA AZUL
3. CLASE MEDIA
4. BARRIO DE LAS RATAS
5. BARRIO DE LAS PULGAS
6. PERIFERIA
7. ASTROPUERTO
8. MERCADO ESPACIAL
9. AEROPUERTO

turbio, o han recibido una sola multa, en asuntos internos lo registrarán.

Ministerio de Control y Seguridad
Gestiona los cuerpos de seguridad no militarizados, la cooperación con la Orden en temas no militares, y las bases de datos de tipo policial tanto de los ciudadanos de la UI, como los que ha podido conocer de otras facciones. Sus instalaciones son extremadamente secretas y seguras, encontrándose en el subsuelo, a diferencia del resto de Ministerios, cuyos edificios destacan en la superficie de la ciudad, si bien también poseen importantes instalaciones subterráneas, en especial los Ministerios de asuntos internos y de guerra.

Catedral de San Jorge

Una de las catedrales más bellas y logradas fuera de los sistemas de la misma Orden. Está totalmente gestionada por la Orden, y protegida por una legión de Templarios Rojos. Se encuentra envuelta por preciosos jardines de plantas exóticas, que ayudan a mantener la pureza del aire que han de respirar los devotos de la Orden.

El astropuerto

Aquí es donde están obligadas a aterrizar todas las naves espaciales que provengan de la superficie exterior (o en su homónimo, en la ciudad de Radonar).

El aeropuerto

Debido al retroceso tecnológico, la humanidad ha regresado a antiguas formas de transporte, como son los grandes aviones, e incluso enormes dirigibles de gas no inflamable, para quienes deseen realizar un crucero de placer. Los aviones a reacción o a motor, suponen una forma rápida y relativamente económica de viajar dentro del mismo planeta, si bien los destinos son pocos, apenas una decena de ciudades en todo el planeta.

Viajes de largo recorrido	
Avión a otra ciudad, clase de lujo	3000 Cr.
Avión a otra ciudad, clase turista	1000 Cr.
Astronave a otro sistema, clase lujo	1000 Cr. / día
Astronave a otro sistema, clase turista	500 Cr. / día

El gran mercado espacial

Desde el espacio exterior, llegan diariamente gran cantidad de productos de toda clase, desde alimentos hasta complejas piezas de maquinaria. Dado que Belardia ha evolucionado hasta convertirse en un planeta principalmente administrativo, necesita de muchas de estas materias primas, y de los productos manufacturados en otros planetas que se han dedicado a la industrialización.

Existe un gran mercado espacial asociado a cada astropuerto (uno en cada ciudad gemela), donde se compran y venden distintas mercancías al por mayor. Una vez un distribuidor ha adquirido una mercancía, la transporta hasta su propia factoría, donde la prepara en cantidades menores, y la revende a las tiendas, a un precio mucho mayor. Una forma antigua y fácil de hacer dinero, e incluso legal.

Precios de venta de mercancías	
100 toneladas de verduras	15 000 Cr.
10 toneladas de maquinaria agrícola	30 000 Cr.
100 toneladas de carne de vacona	40 000 Cr.
50 toneladas de telas	14 000 Cr.
1 tonelada de medicinas	32 000 Cr.
1 tonelada componentes electrónicos	29 000 Cr.

Las zonas azules

Los lugares de mejor nivel de vida, se encuentran en las zonas de "acceso restringido": grandes superficies de la ciudad en las que habitan los afortunados de las clases media-alta y alta, y donde es rarísimo que pueda sufrirse percances de ningún tipo. Para acceder, deben pasarse nuevos controles de armas, y el historial criminal debe estar limpio. No significa que no haya grandes jefes mafiosos habitando en estas zonas llamadas "azules", pero ellos personalmente tienen las manos limpias. Algunas de las pequeñas "boutiques" de mayor lujo, como joyerías y orfebrerías, se encuentran sólo en estas zonas.

Zonas de viviendas y zonas de ocio

En la legislación belardiense, se establece una clara distinción entre espacios destinados a la vivienda y el descanso, donde la conducta debe ser modélica, y el respeto a los conciudadanos el adecuado, y las grandes zonas de comercio y distracción, específicamente destinadas a estas actividades, donde las autoridades suelen ser más permisivas.

Los bajos fondos

El barrio de las ratas es uno de las dos zonas en las que habitan los maleantes. No sólo es una mala zona para visitar, sino que además es donde conviven los propios ladrones y sus familias, así que poca colaboración vecinal puede esperarse. La policía acude raramente por estas zonas, y lo hace en grupos numerosos, de como mínimo doce miembros. Diversos grupos mafiosos cohabitan en estas barriadas, de forma más o menos pacífica. Un negocio habitual de sus habitantes es vender todas las pertenencias robadas en la ciudad en otros planetas y a precio de saldo, llenando cargueros espaciales enteros, y sin que puedan ser controlados por las autoridades del planeta destino.

El barrio de las pulgas es otro barrio de similares características al de las ratas, sólo se diferencian en la distinta ubicación geográfica. En la otra ciudad, Radonar, los bajos fondos se han establecido en una zona geográfica distinta, en una sola de hecho, a la que llaman el barrio de la basura, en parte por la necesidad de muchos de sus habitantes de rebuscar entre la basura de otras zonas más favorecidas, y llevarse a su barrio todo lo que encuentran de algún interés, incluyendo en ocasiones datos comprometidos escritos en un papel intacto, que puede dar pie a chantajes o visitas inesperadas para el incauto que lanzó el papel a la basura sin destruirlo antes.

La periferia

Ésta es con mucho, el peor lugar al que pueden desplazarse los Personajes. Les convendría ir muy bien armados, ya que entre las aparentemente solitarias y fantasmagóricas calles de estas zonas, se esconden mil bandas dispuestas a todo para arrebatar las posesiones al prójimo. Las fuerzas del orden, o los sanitarios, no se atreven a entrar en estas zonas olvidadas, con sus paredes llenas de graffitis, y sus edificios en ruinas. Es una auténtica selva humana, y uno tanto puede toparse con una banda de asesinos, como con un pequeño grupo de la mismísima Plaga Negra, liderada por un Poseído.

Las cloacas

Bajo el subsuelo, todo un mundo oculto repta y se esconde de la incauta superficie. Descendiendo por incontables túneles, escaleras y pasadizos, puede encontrarse casi otra ciudad aparte. Algunas zonas, poseen incluso sus propios generadores de energía, sacados de quién sabe donde. Habitan en el submundo gran cantidad de bandas, sectas, y seres de corrupto origen. Algunas partes están ocupadas por los seguros sótanos de algunos de los edificios gubernamentales, que conocen de la existencia del mundo subterráneo, y procuran mantenerlo a raya, lo que no siempre es posible. Sólo hay que leer un simple informe de cualquier Operario de Cloacas, para darse uno cuenta de lo que èstá sucediendo. Mucha gente nace, vive, y sobre todo muere en las cloacas, en ocasiones sin conocer más luz solar que la que entra por los huecos que dan a la superficie.

El transporte

La mejor opción en esta contaminada ciudad, es el transporte público. Por supuesto puedes disponer de tu propio vehículo, si antes te aseguras de disponer de un lugar seguro donde guardarlo. Muchas comunidades de vecinos acuerdan vigilar sus vehículos entre todos, aparcándolos en recintos cerrados y repletos de medidas de seguridad, pero aun así el trayecto ya es suficientemente peligroso. Ni se te ocurra viajar con tu coche con alguna de las puertas abiertas, pues probablemente al segundo o tercer cruce de detención obligada, alguien subirá en tu asiento de atrás, y el coche dejará de ser tuyo. Y cuando aparques, mejor será que sea en un lugar vigilado, o tal vez al volver a tu vehículo le falten las ruedas. Y al día siguiente, cuando hayas comprado las ruedas nuevas y se las vayas a colocar, tu vehículo ya no estará allí. Así que como íbamos diciendo, el transporte público es la mejor opción para muchos que quieren ahorrarse tantas preocupaciones. Existen los taxis, cuyos conductores te aseguran una llegada a tiempo, a cambio de una importante tarifa, si es que tu corazón puede aguantar su estilo de conducción. En todo caso, no olvides ponerte el casco que los taxistas te ofrecen amablemente. Luego está el monorraíl, con mucho el medio más usado para ir a cualquier punto de la ciudad, e incluso a algunas zonas del extrarradio.

Precios del transporte	
Taxi, cada 10 minutos	200 Cr.
Monorraíl, billete de ciudad	20 Cr.
Monorraíl, billete regional	36 Cr.
Monorraíl, billete interregional	50 Cr.

Las fuerzas del orden

Al contrario que en muchos otros sistemas estelares, totalmente militarizados, y en los que el propio ejército cumple con las funciones de policía, Belardia es un mundo que puede permitirse una cierta especialización, y posee en sus ciudades importantes cuerpos de policía, más expertos en las palabras que en los fusiles, y con mayores capacidades en el cuerpo a cuerpo y las armas cortas que en las tácticas militares. A pesar de esto, es cierto que se percibe una mayor presencia de los cuerpos de policía en las zonas ricas que en las pobres. Por las ciudades patrullan también grupos de la Orden del Apocalipsis; la mayoría son grupos de Templarios Rojos, que imponen el orden por la fuerza, en ocasiones de forma exagerada e incluso se diría que sádica, pero con el beneplácito de la policía, que no suele atreverse a enfrentarse a ellos, y con el permiso del gobierno de la Unión, que les otorga carta blanca.

Una de las unidades del orden de mayor prestigio en las modernas ciudades del año 151, son los Operarios de Cloacas. Antaño, estos trabajadores se dedicaban a la simple limpieza de estas necesarias instalaciones en toda ciudad que quiera ofrecer una imagen decente. Pero hoy en día, su limpieza incluye el enfrentarse a todo tipo de seres y organizaciones secretas que pueden encontrar bajo el pútrido pero tumultuoso mundo subte-

Operario de cloacas: el pequeño héroe local

Aquel día, cuando salí a la calle para dirigirme al cuartel, tenía un intenso dolor de cabeza a la vez que un pitido en el oído izquierdo que me estaban volviendo loca. "Mal asunto", pensé "Esto no presagia nada bueno". No soy supersticiosa, os lo aseguro, pero cada vez que al oído izquierdo le ha dado por hacerse sentir de esta manera, me veo implicada en alguna desgracia. La primera vez que tal extraño pitido hizo su aparición, a mi suegra se le ocurrió presentarse en casa para pasar diez días con nosotros, así, repentinamente, sin avisar, "para darnos una sorpresa" dijo y ¡vaya si lo fue!. La siguiente ocurrió mientras viajaba en el monorrail, atestado hasta arriba de gente. Un fallo en los frenos provocó que se saliese de la vía y volcásemos. Un brazo roto fue la feliz conclusión de tal accidente; feliz porque lo mío tenía solución mientras que, aunque no hubo muertos, muchos otros quedaron inválidos de por vida.

Y hoy es la tercera vez ... y hoy toca sesión intensa de limpieza. Tras tres días lloviendo a raudales las cloacas rezuman agua por todas partes y ciertas zonas bajas de la ciudad están inundadas. Nos esperan muchas horas de trabajo allí dentro dándole al "chupón" hasta acabar con todo el barro y cieno que se habrá acumulado. Su nombre técnico es Digeridor de Materia Residual KH49. Es un trasto de unos 50 cm de alto por 20 de ancho al cual conectamos el sistema de tubos instalados en la cloaca para tal efecto. Lo que hace es absorber toda la basura que encuentra por su camino, y realiza no sé qué reacciones químicas en su interior convirtiendo los residuos en un material casi líquido que es fácilmente succionado por los tubos hasta la depuradora más cercana. Hay cuatro fábricas depuradoras en Rendor que filtran todo este material hasta conseguir una fracción limpia de todo residuo nocivo para la salud y que es reutilizada como abono en los campos, y la fracción restante es desechada al agua del rio Bluriver. De un tiempo a esta parte se han dado varios casos de una extraña enfermedad intestinal que los médicos no han sabido explicar. Tras todo lo que he visto dentro de las cloacas, no me extrañaría que la causa fuera el abono que se extrae de allí; por mucho que lo filtren y depuren la maldad de este lugar debe de quedar impregnada en él. Sin embargo, ningún pez gordo con los que he intentado hablar me hace caso, allá ellos, en mi familia nadie come nada que provenga de Rendor y por extensión de Radonar; nuestra comida se basa en los productos provenientes del mercado espacial.

El cuartel está repleto de Operarios: cuando se da una urgencia de esta envergadura se nos llama a casi todos, pues nos hemos de distribuir por todo el sistema de alcantarillado de la ciudad que es tan grande como ella misma pero en el subsuelo, y eso es mucha extensión de terreno. Hoy toca colocarse, a parte de la armadura y las mejores armas de las que disponemos, las bombonas de oxígeno de extra-larga duración, pues en una situación como la que hoy nos encontraremos puede atraparte en cualquier momento una tromba de agua que te arrastre muchos metros hacia delante y te mantenga bajo el agua durante varios minutos. Nuestro entrenamiento diario nos prepara para estas dificultades y nuestros cascos y armaduras nos evitan el daño físico que producen las sacudidas contra los muros. Por supuesto todo el material es sumergible e impermeable.

La gente que nos encontramos por el camino aplaude a nuestro paso mirándonos con respeto y admiración. Muchas veces me he preguntado por qué no dejo este maldito trabajo, pero creo que ésta es la respuesta; no podría vivir sin estos momentos en los que te sientes la heroína de la ciudad, alguien especial e importante. Además, su agradecimiento es tal que me veo incapaz de fallarles abandonando el Cuerpo, y ¡qué demonios! necesito la subida de adrenalina que se produce al enfrentarnos con todo lo que encontramos allí dentro, te hace sentir más viva, aunque, quizá esta vida se trueque en muerte algún día debido a cualquier amiguito que me haya causado el subidón; todos sabemos que es algo que puede suceder, pero increiblemente todos seguimos al pie de la cloaca. Y ahí es donde se encuentran nuestros pies ahora, en la zona de entrada al sistema de cloacas que ha sido asignada a nuestro grupo.

Revisamos nuestras armas y accionamos el dispositivo lumínico de nuestros cascos (las cloacas no cuentan con un sistema propio de luz debido a que su mantenimiento sería demasiado costoso, tanto en dinero como en vidas humanas, además el mantenimiento de las tuberías del chupón ya resulta suficientemente caro, pero claro, tal mantenimiento es imprescindible para realizar nuestra función).

Una vez dentro cogemos el pasillo que se dirige hacia el Sureste y, al cabo de haber caminado durante unos pocos minutos, comienzo a sentir el olor característico de las cloacas: olor a humedad, barro, basuras y algo más, un olor nauseabundo y rancio, como de carne descompuesta. Todos mis compañeros se refieren a él como "el olor del mal" y creo que es un nombre muy acertado.

Cuando ya nos hemos alejado unos 500 m de nuestra zona de entrada, comenzamos a encontrarnos con abundantes montones de barro y basura dispersos por el suelo que impiden en gran medida el paso del agua por los canales, así que Andreas, quien carga al chupón en sus espaldas, se desprende de él y lo conectamos al sistema de tubos. Mientras Andreas hace funcionar al Digeridor, los demás nos colocamos alrededor de él atentos a cualquier elemento fuera de lo normal que se interne en nuestro campo de visión. De este modo avanzamos decenas de metros en dirección Sureste hasta que llegamos a un punto en que el agua comienza a cubrirnos los pies para, más tarde, llegarnos hasta las rodillas. Poco más allá encontramos un tablón de madera que tapa casi totalmente el paso del agua por el canal establecido a tal efecto. Mario, nuestro sargento, se acerca al tablón e ilumina a lo largo de toda su superficie. "Esta madera no ha llegado hasta aquí por casualidad, está demasiado bien empotrada en el canal y hay una sustancia extraña que parece fijarla por los extremos a suelo y paredes". En el momento en que pasa a cerrarse el casco y conectarse el sistema de oxígeno para bucear dentro del canal y observar más de cerca el área de contacto entre tablón y suelo del acueducto, vislumbro una sombra de forma humana que cruza el pasillo que estoy vigilando. "Mi sargento, elemento vivo en mi posición" Grito. "¿De qué se trata Francesca?" " Parece humano señor, pero ha desaparecido por el pasillo perpendicular al nuestro demasiado rápidamente como para poderlo asegurar". En ese mismo instante el tablón produce un crujido extraño y de repente, a una velocidad escalofriante, el sargento desaparece bajo el agua sin tan siquiera poder emitir un grito.

Nos acercamos corriendo hacia su posición y vemos que hay un gran boquete en el canal por donde ahora el agua comienza a colarse. Andreas, que es el que está más cerca, comenta asustado "Me parece ver algo extraño ahí abajo y ...¡está subiendo, maldita sea!" No tenemos tiempo ni de apuntar con las armas que un extraño ser de seis patas y enormes mandíbulas surge del agujero y salta hacia el cuello de Andreas enganchándose con sus apéndices a él. No atreviéndome a disparar al ser ahora que está acoplado a Andreas, saco mi puñal y lo clavo en el dorso del asqueroso bicho mientras oigo cómo mis compañeros comienzan a disparar hacia más criaturas iguales a ésta que salen por el boquete. Mi acto provoca que el extraño animal comience a segregar un líquido asqueroso por la herida, pero ello no impide que continúe enganchado a Andreas. Sigo desgajando con mi arma el resto del cuerpo del ser y aunque parece que consigo finalmente acabar con su vida, no logro despegarlo de la garganta de mi compañero, el cual ha pasado de emitir un grito agudo de dolor a otro estremecedor, de miedo y pánico. Le observo la cara y veo que sus mejillas empiezan a hundirse como si le hubieran chupado todo el líquido y sólo quedara carne seca. Sus ojos, hundidos en las cuencas, me miran de una forma que conozco de sobras tras tres años en el Servicio. Amartilleo mi pistola y la coloco en la sien de mi compañero " Que descanses en paz allá donde quiera que vayas buen amigo" y acciono el mecanismo que provoca un ruido atronador, al menos en mi cerebro. En la última fracción de segundo he podido apreciar una mueca de tranquilidad y desahogo en el semblante de Andreas al saber lo que yo iba a hacer.

No hay tiempo para pensar más en ello, así que giro en redondo para correr hacia el resto de mis compañeros que comienzan a retroceder por donde hemos venido y lo hago justo a tiempo de destrozar otra cabeza, esta vez la de otro de estos malditos bichos que se me echaba encima. El eco de los disparos es ensordecedor al rebotar por todas las paredes de la cloaca. De pronto oímos pasos que se acercan corriendo a nuestra posición por detrás: es el grupo OP 84 que limpiaba una zona bastante cercana a la nuestra y ha acudido a nuestra llamada de auxilio. Entre todos conseguimos retroceder varias decenas de metros dejando un buen número de cadáveres asquerosos y pestilentes por el camino, pues por mucho que acabamos con la vida de montones de ellos otros tantos surgen del agujero. Finalmente logramos una distancia suficiente entre los bichos y nosotros como para, calculando su velocidad y la nuestra, poder asegurar que con una buena carrera conseguiremos dejarlos atrás. Así lo hacemos y de esta forma alcanzamos la boca de salida en pocos minutos. Soy la última en acceder al exterior, y antes de hacerlo echo una última mirada al pasillo por donde hemos venido: ni rastro de los seres, aunque me parece apreciar una sombra que desde la distancia me observa. Me detengo para mirar con más precisión pero ahora no veo nada. ¿Quién sabe? a veces la luz de los cascos te hace ver imágenes que en realidad no existen. Ahora les toca a los Operarios de la sección de exterminadores descubrir y acabar con todos esos bichos. Apago la luz de mi casco y salgo al exterior. La luz del sol me deslumbra. Varias personas ya se han congregado a nuestro alrededor portando bebidas para refrescarnos y comienzan a aplaudir. Me quito el casco y observo sus caras de fascinación y entusiasmo. No, por nada del mundo dejaré de ser Operaria de Cloacas. "¡La mugre y el Mal son nuestros enemigos. Acabaremos con ellos o ellos acabarán con nosotros!" Ése es nuestro lema.

rráneo. Armados con equipo de combate pesado y con lo mejor en armaduras, los Operarios de Cloacas son hoy por hoy una unidad de élite, y sus miembros son respetados y admirados por los ciudadanos. Impensable hace sólo unas décadas.

Lo que sucede en Rendor

Tanto Rendor como su hermana gemela, Radonar, son enormes ciudades bulliciosas, en las que la actividad diaria supera con creces al resto de planetas. Cada una de estas enormes ciudades cuenta con cerca de 20 millones de habitantes censados, eso sin contar los habitantes no censados de los barrios bajos y de la periferia. Y por supuesto, sin tener en cuenta el enorme número de espías secretos, identidades falsas, intrusos de las corporaciones sin embajada en la Unión, y por supuesto, los malditos miembros de la Plaga Negra que se ríen en las oscuras profundidades de la ciudad, escondidos en el anonimato de esta ingente cantidad de ciudadanos.

Cada ciudad cuenta con sus propias bandas de delincuentes más o menos organizadas, si bien su actividad queda bastante restringida. Todo aquello que no pueden vender en el propio planeta, en una u otra de sus muchas poblaciones de menor tamaño, lo envían en un cargamento especial a otros planetas. Para ello, primero deben lograr sobornar a los guardias de aduanas, y luego entregar una buena parte a los Lobos del espacio, los piratas que asaltan las naves espaciales. Deben entregar a los Lobos del espacio el 50% del cargamento, y las mafias locales del planeta aceptan a regañadientes, a sabiendas que la otra opción suele ser entregar el 100%, y perder a la nave y la tripulación.

Pero hay cosas mucho peores que las bandas de ladronzuelos que merodean a los despistados y a los turistas. No en vano, los mismísimos Templarios Rojos patrullan, en grupos de seis hombres, las grandes ciudades de Belardia. Saben que el mal se esconde entre los muros de las ciudades, esperando su oportunidad para cazar al incauto, y usarlo en su beneficio. Los enviados de la Orden patrullan las calles como si se tratara de la propia policía. Incluso pueden llegar a actuar frente a situaciones de delincuencia común, ya que no les gusta el desorden y el caos de ningún tipo, ni el más mínimo. La Tolerancia Cero es una de las normas escritas en sus sagrados libros, y la aplican a rajatabla. El aparentemente inofensivo vandalismo, lleva el caos, y el caos atrae a la Plaga Negra. No todos están de acuerdo con los métodos especialmente expeditivos que aplican los miembros de la Orden, pues, tanto si se trata de sectarios traidores a la humanidad como de delincuentes comunes tratan a ambos con la misma rudeza, pero nadie es lo bastante atrevido, ni loco, como para echárselo en cara. Ser sospechosos de ayudar a la Corrupción es una acusación muy grave, y las leyes de toda la Unión Interplanetaria poseen para estos casos un régimen especial, un tipo de ley antiterrorista, contra la que ni el más experto y sagaz abogado puede hacer nada. Todo traidor a la humanidad o sospechoso de ello, es entregado a la Orden, para que sus místicos le examinen a fondo, muy a fondo, en cuerpo y alma.

La presencia de la Corrupción

Tal vez uno de los efectos secundarios que más denotan la presencia de la Corrupción en la ciudad, es el elevadísimo índice de criminalidad. En algunos barrios de los perímetros de la ciudad, se te aconseja directamente que si alguien se acerca caminando a tu coche, dispares, sin dilación. En la ciudad en sí, la delincuencia es algo menos peligrosa, con mucho menor índice de asesinatos, pero son muy frecuentes los hurtos y robos. Cualquiera que pasee despistado más de media hora, con algún objeto de valor de forma ostensiblemente visible (como una cámara) sufrirá un fuerte empujón, y se quedará sin su objeto en menos que canta un gallo. La policía de la Unión procura dedicarse a los casos de delincuencia común, y deja todo aquello relacionado con la Plaga Negra a los Templarios Rojos, y lo hace con total satisfacción. Nada les gustaría menos a los sufridos agentes de la ley de las ciudades capital que enfrentarse a los poderes desconocidos de la Plaga Negra. Cuando la policía tiene conocimiento de un escondrijo habitado por posibles miembros de alguna secta de pobres desgraciados captados por la Plaga Negra, los Templarios Rojos llegan en pocos minutos, en sus impresionantes furgones blindados rojinegros, descienden sin mediar media palabra, rompen las puertas de entrada, y se adentran en su interior como cuando abren un centro comercial en rebajas, sin el más mínimo atisbo de temor a lo desconocido. En ocasiones sólo arrojan al exterior los cuerpos de unos cuantos pordioseros confundidos con sectarios, de todas formas cosidos a balazos. Pero en otras ocasiones, tras evacuar a sus propios muertos y heridos, incluso algún compañero enloquecido a pesar de sus férreas mentes, sacan al exterior cuerpos de seres más propios de pesadillas psicotrópicas que de una realidad coherente. En otras ocasiones, simplemente incineran el escondrijo, junto a varias casas de los alrededores, a pesar de las quejas de los vecinos, que pronto acallan con su mirada inquisitorial. Nunca se toman bastantes precauciones contra el mal.

Hospitales

Todos los centros de curación y clínicas son de pago, como suele suceder en el 99,9% de los pla-

netas de toda la galaxia. En las ciudades gemelas existe, además, un gran hospital en cada una de ellas. Fue una gran inversión por parte del gobierno de la Unión, el crear estos grandes hospitales, y comprar por toda la galaxia antiguos aparatos de alta tecnología. Están habilitados también como centros de enseñanza, donde por el precio adecuado, puede obtenerse un diploma, o una titulación superior como médico, una profesión muy apreciada hoy en día. La creación y mantenimiento de grandes hospitales es algo muy de agradecer a un gobierno, y se da por supuesto que la asistencia y uso puntual de éstos, corre por cuenta del afectado.

Precios del hospital	
Un día (habitación triple)	50 Cr.
Un día (habitación individual)	95 Cr.
Curas simples	100 Cr.
Operación simple	1.000 Cr.
Operación compleja	10.000 Cr.

Ganarse la vida

La mayor parte de la población tiene trabajos de lo más rutinario, como mecánicos, operarios de mantenimiento, o tenderos y comerciantes. Para algunos, la vida resulta bastante difícil, como para los Operarios de Cloacas.

Sin duda, uno de los mejores trabajos que uno puede conseguir, es pertenecer a la administración del gobierno, que asegura trabajo indefinido, y un cierto bienestar. En la Unión, la compañía de crédito y ahorro por excelencia, es la CCI, Compañía de Crédito Interplanetario, donde uno puede guardar sus ahorros, y recuperarlos en cualquier otro planeta de la Unión merced a sus TCI, tarjetas de crédito interplanetario. Existen muchas otras entidades bancarias, pero en general sólo operan en la zona de la Unión.

Son muy útiles cuando uno se traslada a planetas pertenecientes a otras facciones, o se posee una cuenta en una de sus entidades, o se transporta el dinero en metálico encima, algo no siempre aconsejable cuando se trate de grandes cantidades.

Ciudadano ejemplar (UI)		
AGI: 9	FUE: 10	HAB: 10
CON: 10	ASP: 12	POD: 7
TAM: 10	PER: 9	COM: 11
P.V.: 10		
Pureza: 60%		
Bono de fuerza: ninguno		

Operario de Cloacas (UI)		
AGI: 12	FUE: 14	HAB: 11
CON: 11	ASP: 12	POD: 8
TAM: 12	PER: 13	COM: 12
P.V.: 12		
Pureza: 65%		
Bono de fuerza: ninguno		

Policía (UI)		
AGI: 11	FUE: 12	HAB: 12
CON: 10	ASP: 12	POD: 8
TAM: 12	PER: 12	COM: 14
P.V.: 11		
Pureza: 65%		
Bono de fuerza: ninguno		

En las afueras

Querer salir de una de las ciudades gemelas hacia el exterior del planeta, pasa primero por superar las zonas de la periferia. Puede usarse el monorraíl, o una de las grandes autopistas, pero nunca debe hacerse a pie, a no ser que uno quiera acortar su existencia. E incluso así, el monorraíl puede sufrir una extraña avería, y detenerse en medio de una zona periférica, o tu vehículo puede padecer un inoportuno e inexplicable pinchazo en sus cuatro ruedas. En cualquiera de los casos, el resultado final suele ser una gran cantidad de sangre manchando los cristales de ambos medios de transporte. Una vez se ha superado el paso por las zonas periféricas, y se ha tenido la fortuna de no padecer estas molestas interrupciones, los viajeros pueden pasar a lugares menos desagradables, si bien por lo general poco habitados. Las pocas casas, granjas en su mayoría, de estas zonas inmediatamente posteriores a las periferias de las ciudades, parecen auténticos fortines. No es un hecho casual, sino que está motivado por algunos ataques puntuales que pueden realizar las bandas de la periferia para robar, matar o capturar a los habitantes de estas granjas. Pero salvo desafortunados descuidos, como realizar desplazamientos por la noche, dentro de sus refugios los granjeros suelen estar a salvo. Poseen vallas electrificadas, sensores de presión en el suelo, detectores de calor por infrarrojos, y por supuesto, armas de considerable calibre, incluyendo armamento antitanque, ya que en alguna ocasión las bandas han capturado algún furgón blindado de la policía, y lo han usado para asaltar alguna granja.

Más allá de estas zonas, se extiende una prolongada campiña, y si bien siguen apareciendo más granjas, éstas son notoriamente menos precavidas, pues tienen a su favor la menor disponibilidad de transporte de las bandas hasta puntos tan aleja-

dos. De todas formas no faltan algunos elementos mínimos, como vallas.

Finalmente, pueden encontrarse dispersas aquí y allá varias pequeñas poblaciones, con algunas viviendas y las tiendas más indispensables, como comestibles, municiones, medicinas y ropa. Son de dedicación agrícola y ganadera, y en ese aspecto Belardia no ha cambiado mucho en los últimos 151 años; la influencia administrativa de las grandes ciudades no ha afectado de manera importante estas regiones. Cada uno de estos poblados cuenta con al menos un jefe de policía y un ayudante, en ocasiones más, pero siempre puede habilitarse a los habitantes del poblado como ayudantes del jefe de policía si es necesario.

Dispersas por todo el planeta, existen también varias bases militares, formadas principalmente por levas autóctonas, y destinadas únicamente a la defensa del planeta, aunque su tarea principal suele ser ayudar en los grandes desastres naturales, como inundaciones o incendios.

En el resto del planeta, fuera de las dos grandes capitales, se distribuyen más de 700 millones de habitantes, en general concentrados en ciudades menores y pueblos, de forma que el aspecto general del planeta es de estar bastante deshabitado. Belardia cuenta con grandes formaciones montañosas y mares en gran parte inexplorados.

Sistema Urnok

Dominio actual: USS.
Pobladores: Humanos.
Moneda oficial: Crédito Republicano, Crédito Imperial.
Monedas aceptadas y cambio: Sacrum (dos Créditos por cada Sacrum).
Sistema legal: Nivel 9.
Mundos habitados: Planeta Unkor (NT6).
Mundos semi-habitados: ninguno.

Es uno de los planetas de la USS que suele escogerse como destino habitual para comerciar con esta entidad. Su atmósfera es totalmente respirable, es uno de los planetas que fueron terraformados en el pasado. Cuenta con más de 110 millones de habitantes, lo que no está mal para estos tiempos. Sólo una de sus ciudades cuenta con un astropuerto oficial. Sus gentes se dedican al pastoreo principalmente, y sus campesinos y ganaderos tienen el típico carácter de la USS, buenos vecinos, pero de armas tomar a la más mínima transgresión de sus normas locales.

LOS SECTORES EXTERIORES

Son las zonas más alejadas de lo que antaño fueran República e Imperio, y en general fueron colonizadas por las superentidades, o por los esclavos Bork del Imperio, según el sector. Éstos suelen ser los actuales habitantes de aquellas zonas.

Sistema Naviathan

Dominio actual: Abismales.
Pobladores: Abismales, colonia humana.
Moneda oficial: ninguna (humanos: Crédito).
Monedas aceptadas y cambio: ninguna.
Sistema Legal: Nivel 1.
Mundos habitados: Zalt (humanos NT 2, abismales NT4).
Mundos semi-habitados: ninguno.

El principal planeta de este Sistema es Zalt, que posee una gran proporción de agua. La tecnología abismal subsistente es baja, y sólo se conoce la presencia de estos seres a causa de un par de enfrentamientos de la pequeña explotación humana de combustibles fósiles, en la única isla-continente del planeta, la isla de Anky. Una vez cada tres meses, un carguero espacial hace descender un kilométrico tubo a la superficie para succionar los combustibles almacenados en la estación. Se trata de una maniobra muy peligrosa, en especial porque si por un accidente se prendiera fuego en la base, y en la nave no desconectaran el tubo a tiempo, el fuego prendería por la cañería hasta alcanzar la nave en órbita. Algo que tal vez un día los abismales del planeta, hartos de la expoliación humana, se decidan a intentar.

Sistema Orrinok

Dominio actual: Tribus Bork.
Pobladores: Bork.
Moneda oficial: Orejetas, Tattoos.
Monedas aceptadas y cambio: ninguna otra.
Sistema legal: Nivel 0.
Mundos habitados: Rotorrok (NT 1).
Mundos semi-habitados: ninguno.

Los Bork usan una moneda habitual y muy preciada, las orejas secas de humano. Estos seres no habían inventado la moneda, siempre se habían regido por el trueque, pero les pareció curioso el uso de objetos redondos o en papel por parte de los humanos. Tras ganar su independencia, decidieron que las orejas humanas secas tenían la forma ideal para servir como monedas, y además en caso de necesidad se las podían comer.

El cambio usual de monedas entre los Bork, equivale a diez Créditos por cada Orejeta. Las Orejetas Elvar tienen un precio mucho mayor: cien Créditos. Otras monedas Bork usuales son los Tattoo; dada la cos-

tumbre humana de tatuarse la piel con delicadas y precisas figuras, técnica que los Bork no han sabido desarrollar con tanta perfección, estas pieles son muy deseadas por los Bork, y usadas también como moneda. Un Tatto equivale a cincuenta Créditos.

Sistema Bigesrellsburg

Dominio actual: Blitzerfaust.
Pobladores: Humanos.
Moneda oficial: el Franco frisón.
Monedas aceptadas y cambio: Crédito Imperial o Republicano (tres Créditos por cada Franco frisón).
Sistema legal: Nivel C.
Mundos habitados: Ludwig (NT 6).
Mundos semi-habitados: Colonia minera en Brulsus (NT 4).

En este sistema estelar se encuentra el mundo capital de Blitzerfaust, Ludwig. Las medidas de seguridad son impresionantes, se dice que si no perteneces a la propia superentidad y además tienes un rango importante, al poco de llegar al astropuerto, y pasar por el control de aduanas, te miran hasta en los lugares más recónditos, y te injertan un chip de localización, que si lo pierdes o te lo quitas, supone el arresto inmediato. Una vez superado todo esto, uno puede pasar a quedarse boquiabierto con las construcciones de sus ciudades. Un planeta entero a prueba de ataques nucleares, pero uno duda que algo pueda siquiera acercarse al sistema estelar. Un planeta levantado de la nada, de un simple planeta turístico, que se dedicaba a la agricultura y la ganadería. Impresionante muestra de lo laboriosa que es esta gente, se rumorea incluso que son capaces de levantar uno de estos edificios en sólo dos meses. En Ludwig, se encuentra además una de las mayores fortaleza móviles que son la especialidad de la corporación, el llamado Bastión, cuyo nombre real es Sigfrido.

Sistema Dragon VI

Dominio actual: Commonhealth.
Pobladores: Humanos.
Moneda oficial: el Esterlino.
Monedas aceptadas y cambio: Crédito Imperial, Crédito Republicano (dos Créditos por cada Esterlino), Franco frisón (1,5 Francos por cada Esterlino).
Sistema legal: Nivel 8.
Mundos habitados: Paradoxal Dos (NT 4).
Mundos semi-habitados: ninguno.
Se trata de uno de los sistemas de Commonhealth más visitados. Incluso es posible encontrar en él alguna que otra nave de los Lobos, pero sin peligro, pues el gobierno de la Commonhealth ha logrado que no ataquen a nadie en las inmediaciones de su sistema. Atacar a los Lobos también está castigado, con la intervención de las fuerzas locales de Dragon VI. Se trata pues de una zona neutral en la que pueden llevarse a cabo tratos y negociaciones con relativa calma.

LOS SECTORES ELVAR O SECTORES DEL NÚCLEO PRÓXIMO

Si bien aparentemente, en una representación bidimensional de nuestra galaxia, los sectores ocupados por los Elvar parecerían menores en extensión a los ocupados por la globalidad de los humanos. Se da el hecho que los Elvar dominaban una cantidad de sistemas estelares mucho más numeroso que todo el conjunto humano. Así que, en realidad, los humanos, pese a su relativa extensión, ocupaban en total una cantidad de sistemas mucho menor, a pesar de la engañosa propaganda del Imperio, que en sus tiempos procuraba hacer creer todo lo contrario mediante imágenes bidimensionales en los medios de comunicación de la época. Como dirían los Elvar, muy humano. Los Elvar poseen un sistema mucho menos colonialista, basado en un desarrollo sostenible, que no les obliga a una constante conquista y colonización de nuevos mundos buscando más materias primas con que alimentar una máquina de producción insaciable.

Sistema Clanor

Dominio actual: Clanes Elvar.
Pobladores: Elvar.
Moneda oficial: Zarkar.
Monedas aceptadas y cambio: ninguna otra.
Sistema legal: Nivel A.
Mundos habitados: Planeta Darlann Fei (NT 9).
Mundos semi-habitados: ciudad cúpula en Falanor.

Situado en la frontera de los actualmente reducidos territorios de los Clanes Elvar, no constaba entre los objetivos principales del Imperio, y por tanto no fue destruido. El nivel de vida es pobre, pero la calidad de vida es alta, no faltan comida ni medicinas. La principal explotación es agrícola y ganadera. Sólo se admiten Elvar, cualquier otro espécimen tiene prohibido el acceso al sistema, y la norma es derribar a cualquier nave intrusa.

Sistema Zhaarnurt

Dominio actual: Plaga Negra.
Pobladores: Elvar, Plaga Negra.
Moneda oficial: ninguna.
Monedas aceptadas y cambio: ninguna.
Sistema legal: Nivel 0.
Mundos habitados: Zhanat-dum (Elvar NT 7).
Mundos semi-habitados: ninguno.

El planeta Zhanat-dum fue atacado por un Obelisco Negro. Algunos Elvar se han quedado en el planeta, y se resisten al avance de la Plaga, que como suele suceder, pretende hacerse con la totalidad del planeta, que ya ha sido cubierto en más de un 60% por el Manto Negro, la vegetación que acompaña al Gran Mal.

FAUNA COMPARTIDA

Algunos de los animales originarios de un planeta u otro, fueron trasladados a otros planetas, bien por su utilidad, o bien por su belleza. Esta clara ruptura de las mínimas normas de conservación ecológica de la naturaleza autóctona de cada mundo, era una de las muchas faltas de respeto que el Imperio había mostrado en sus antiguos dominios. Muchos animales comparten un origen común con el ser humano, algo que se aprecia rápidamente si se estudian sus componentes genéticos. De hecho, el Imperio contaba con conquistar el resto de la galaxia en todos sus sentidos, incluso imponiendo su propia vegetación y fauna.
Dado que se trata de seres de aparición poco usual, no proporcionamos las características prefabricadas (con su +/- 1d6), sino en un formato que pueda proporcionar mucha más variabilidad.

Caballo: en muchos mundos, sus colonos gustaban de montar estos animales. Hoy en día, son incluso necesarios para grandes desplazamientos, o incluso para la agricultura, dado el gran retroceso que ha sufrido la tecnología humana.

Caballo de monta		
AGI: 3d6	FUE: 3d6+18	
CON: 2d6+6	POD: 3d6	
TAM: 4d6+12	PER: 2d6+6	COM: 1d6
P.V.: (TAM más CON dividido entre 2)		
Pureza: 0%		
Mordisco: 5%, daño 1d8+Bonus al daño		
Cocear: 10%, daño 2d8+ Bonus al daño		
Armadura natural: 1		
Velocidad: 12		

Gato: su principal utilidad es de animal de compañía, pero sirve bien cazando pequeños animales que se cuelan en las casas de campo. Algunas supersticiones dicen que tienen una capacidad especial para detectar el mal.

Gato		
AGI: 2d6+12	FUE: 2d6	
CON: 3d6	POD: 2d6	
TAM: 1d4	PER: 2d6+18	COM: 1d6+1
P.V.: (TAM más CON dividido entre 2)		
Pureza: 0%		
Mordisco: 20%, daño 1d4		
Arañazos: 80%, daño 2d3		
Trepar, Saltar: 80%		
Esconderse: 80%		
Sigilo: 90%		
Velocidad: 12		

Perro: fiel amigo del hombre desde que habitaba cavernas, no le ha abandonado en su aventura por el espacio. Sus muchas razas están destinadas a ser un complemento perfecto, y su utilidad se ha renovado con la pérdida de tecnología. Desde el perro pastor hasta el perro policía, o el perro de rescate, todos suelen ser bienvenidos.

Perro		
AGI: 2d6+3	FUE: 2d6	
CON: 3d6	POD: 2d6	
TAM: 1d6+1	PER: 2d6+12	COM: 1d6+3
P.V.: (TAM más CON dividido entre 2)		
Pureza: 0%		
Mordisco: 30%, daño 1d6		
Rastrear (sólo por olores): 90%		
Velocidad: 12		

Sharkro: este depredador fiero y mortífero fue casi exterminado en su planeta original, ya que tenía la desagradable costumbre de merendarse a los trabajadores y colonos. Sin embargo, muchos lo admiraban por su pelaje y su porte, y lo exportaron a otros mundos. Algunos ejemplares escapaban de los recintos que recreaban su mundo original, y causaban auténticos desastres entre la fauna local, incluyendo al propio hombre. Se desconoce hoy en día qué planetas están habitados por Sharkros, y en qué cantidad. Recuerdan a un antiguo felino de la legendaria Tierra, el tigre de dientes de sable.



Sharkro		
AGI: 3d6+12	FUE: 3d6+16	
CON: 3d6+3	POD: 3d6	
TAM: 3d6+6	PER: 2d6+12	COM: 1d4
P.V.: (TAM más CON dividido entre 2)		
Pureza: 0%		
Mordisco: 40%, daño 3d6		
Zarpazos: 80%, daño 2d6		
Rastrear (sólo por olores) 80%		
Sigilo: 80%		
Esconderse: 80%		
Armadura natural: 2		
Velocidad: 12		

Vacona: los avances de la humanidad en genética, ya milenios atrás, literalmente diseñaron este animal, para poblar con él las estepas de los planetas de vegetación variada. Son auténticas máquinas de convertir vegetales incomestibles para un humano, en carne y leche para llenar las siempre hambrientas panzas de los colonos. Desciende de un antiguo animal del mítico planeta Tierra, la vaca. Son altas como caballos, de un tamaño enorme, pacíficas, y muy productivas. Se extendieron por casi todos los planetas dada sus altas prestaciones, y hoy en día se las puede encontrar por doquier. Son el principal aporte de carne para la humanidad, y también el principal modo de acabar por ingerir un huevo de Cestodo, dado que las vaconas consumen plantas donde una Cestodo hembra podría haber depositado tales huevos microscópicos. Pero en general, las vaconas pacen en zonas valladas y controladas con cámaras día y noche, de manera que es muy improbable que consuman tales huevos, y las zonas en que pueda haber Cestodos, son rápidamente identificadas por los cuerpos de policía a causa de los destrozos y las víctimas que causan estos seres.



Vacona		
AGI: 1d6	FUE: 4d6+18	
CON: 2d6+3	POD: 2d6	
TAM: 6d6+12	PER: 1d6+3	COM: 1d2
P.V.: (TAM más CON dividido entre 2)		
Pureza: 0%		
Caerse encima y aplastar: 10%, daño 4d6		
Armadura natural: 1		
Velocidad: 5		

Ecología de los mundos supervivientes

Los planetas que sobrevivieron a la desastrosa guerra, eran no sólo los menos desarrollados en tecnología y los más carentes de medios de manufactura de materias primas, sino en general también los menos ricos, circunstancia de hecho atada fuertemente a la primera. Por ello, si bien existen zonas fértiles y boscosas, bancos de pesca importantes y, por supuesto, gran cantidad de reservas naturales de combustibles fósiles, (que nunca fueron usados dado que la tecnología media era antaño muy superior a estas formas de energía primitivas, sí aprovechadas hoy en día) la abundancia no es la tónica general. A causa de este hecho, en la mayoría de planetas abundan las grandes zonas desérticas, o las extensas sabanas y estepas, que por otra parte sí dan para alimentar al ganado, como por ejemplo a las enormes vaconas, un animal de diseño creado por los humanos a partir de otros animales predecesores.

Los grandes mares y océanos son otra constante bastante común en gran cantidad de mundos supervivientes. Son, como lo han sido siempre, auténticos vergeles de vida que suelen pasar desapercibidos, pero en la mayoría de mundos actuales, tampoco escapan a la explotación pesquera y petrolífera. Grandes plataformas de extracción de combustibles fósiles se instalan mar adentro, y surten constantemente a grandes barcos de transporte, lo que ha creado indeseables conflictos en más de un planeta habitado por Abismales. Ha costado muchas décadas llegar a un nivel de desarrollo tecnológico similar al de la era preespacial de la humanidad, y es curioso como se mezclan los elementos de máxima tecnología, como las naves espaciales con hiperimpulsor, con elementos tan toscos como los vehículos de motor de combustión. Todavía no se ha llegado a niveles preocupantes, pero en algunas ciudades muy desarrolladas, se han alcanzado niveles de polución atmosférica preocupantes, a causa del uso de estos combustibles fósiles.

Recursos naturales y producción

El ser humano, como siempre ha hecho, extrae todo lo que necesita de la tierra y del mar, pero en especial de la primera. Las grandes zonas salinas, sirven para extraer un mineral que resulta vital para su organismo. Los yacimientos de gases y de petróleo son un elemento clave para el desarrollo de su industria y su tecnología, tanto que estos recursos han creado más de una guerra entre las jóvenes naciones de la nueva galaxia. Los yacimientos de uranio son otro tanto, imprescindibles para sostener la inacabable fuente de energía gratuita que supone la explotación de la energía nuclear. Los yacimientos de carbón, hierro, cobre, plomo o zinc, son un elemento menos preciado, dado que en general son mucho más abundantes, pero no por ello prescindibles. Otros elementos, como el oro y los diamantes, no son buscados sólo por sus tradicionales cualidades estéticas, sino porque resultan elementos imprescindibles en muchísimos desarrollos de alta tecnología, en especial para la tecnología espacial, y para crear piezas de recambio de las naves espaciales, tanto de las antiguas que sobrevivieron a la catástrofe, como de las escasas naves de reducido tamaño que algunas grandes agrupaciones de sistemas estelares, como la Orden del Apocalipsis, han logrado construir. En las zonas geográficas con la suficiente población, y con el adecuado acceso por infraestructuras logísticas como carreteras o ferrocarriles, se han creado nuevas industrias siderúrgicas y mecánicas, en planetas que antaño eran exclusivamente ganaderos o dedicados a la agricultura. Lo mismo para otras industrias, como la textil, o las industrias químicas. Todo este desarrollo basado en tecnología primitiva está creando una cierta contaminación que hasta ahora sólo habían conocido aquellos legendarios planetas del Sistema Solar, empezando por la mítica y perdida Tierra. Todos estos planetas colonizados por el hombre mucho más tarde, habían conocido directamente las energías modernas de la fusión y la antimateria, en los casos más afortunados. Ahora, se veían obligados a pasar de nuevo por todo el proceso, hasta algún día lograr alcanzar de nuevo las fuentes de energía limpias y renovables, eso si la humanidad no queda destruida por el camino, a causa de sus propias construcciones, a causa de alguna otra especie invasora, como se dice que serán los Taurok, o simplemente a causa de la Plaga Negra. El tiempo lo dirá y si pasado ese tiempo la humanidad no conoce la respuesta, será porque ya ha dejado de existir.

NÚCLEO Y ESPIRAL BETA

La humanidad no logró, ni en sus mejores tiempos, realizar estudios exhaustivos de estas zonas de la galaxia. Por supuesto, la esperanza del antiguo Imperio era llegar a colonizar absolutamente toda la galaxia, dado que sólo habían ido encontrando especies animales y vegetales de reducida inteligencia a lo sumo, en los planetas que habían ido colonizando, hasta que su avance se detuvo al contactar con los Elvar. Malas lenguas dicen que el avance se detuvo porque los Elvar eran superiores en muchos aspectos, si bien pacíficos.

Aun así, diversas expediciones fueron enviadas a las zonas de Núcleo y Espiral Beta, aunque se desconoce su paradero, ni qué averiguaciones pudieron hacer. Una de sus principales misiones era catalogar las estrellas de los sistemas estelares de Núcleo y Espiral Beta, de cara a facilitar futuros viajes espaciales, pero sin duda quedó incompleta.

Nadie ha averiguado jamás qué hay exactamente en esas zonas, sólo se conoce una parte de Espiral Beta, un "codo" que se encuentra muy próximo a Espiral Alfa, denominado "Corredor". El paso por el Corredor favorece los viajes de mayor distancia entre extremo y extremo de Espiral Alfa.

MATERIAL Y EQUIPO

Gran parte del material que es usado por las diversas especies y facciones, no suele quedar disponible para los aventureros independientes. Aun así, el comercio es el sistema de sustento para casi todos los mundos, y en días tan revueltos y con tan escasa autoridad legal, casi todo puede encontrarse, si se paga el precio. Encontrarás al final del libro los listados de material de todo tipo, de forma que su consulta te sea lo más rápida y fácil posible.

Equipo ordinario

Conseguible en prácticamente cualquier punto mínimamente civilizado. Se trata de productos manufacturados, o productos primarios, creados o acumulados gracias a la tecnología actual, y que son necesarios para el desarrollo normal de la vida de cualquier ciudadano. Desde ropa y utensilios diversos, hasta material científico o técnico.

Equipo especial

Este equipo es mucho más costoso de conseguir, si no imposible. De todos modos, su elevado precio los hace algo prohibitivos en general. Son productos fabricados con la tecnología actual, pero de acceso restringido bien por su posible mal uso, como es el caso de las armas, bien por su escasa cantidad, como aparatos complejos.

Equipo rarísimo

El equipo que no está disponible de forma normal para los Personajes, si bien sí conocen de su existencia, y de su precio aproximado. En general, se trata

de elementos que provienen de otras épocas, anteriores a la Tercera Guerra, y que se han podido conservar en más o menos buen estado, o el suficiente como para seguir siendo funcionales. También se incluyen aquí los desarrollos de máxima tecnología alcanzables hoy en día. Ejemplos de este tipo de enseres, son desde las naves espaciales de antaño, hasta armas como los antiguos Fusiles Gauss, o incluso los Libros de poder, que contienen olvidadas enseñanzas e incluso algún que otro Poder sobrenatural.

Armas y municiones

El sistema legal de cada sistema estelar puede establecer directrices distintas en cuanto a llevar armas encima se refiere, de modo que se trata de una previsora medida preguntar antes el Nivel Legal de la zona de destino, si piensas visitar un lugar nuevo. Diversas armas pueden estar disponibles para los Personajes jugadores. Durante sus aventuras y travesías, tal vez logren hacerse con armas confeccionadas en otros lugares. Quién no querría tener un buen fusil de manufactura Blitzerfaust entre su arsenal, o un robot soldado de NCS como guardaespaldas. Bien, lo cierto es que sí hay gente que puede pagárselo, pero no los sufridos PJ, o no por ahora, que deberán contentarse con el material fabricado en la Unión Interplanetaria, o el de venta común.

Por otro lado, las municiones son un problema cuando se viaja mucho. Cada zona suele preferir fabricar y vender únicamente su propia munición, pues no está bien visto invertir en las fábricas de otras facciones. Para un PJ, viajar con munición de sobras a sus espaldas, puede resultarle más caro (debido al precio del transporte) que adquirir las armas y municiones locales de cada zona de Espiral Alfa. Y acarrear consigo un arma de cada facción, es nuevamente llevar sobrepeso en el equipaje, que le va a salir muy caro. Las escopetas son una de las pocas armas que no sufren este problema, ya que es el único tipo de munición bastante compartido por diferentes facciones, pero no siempre son el arma más indicada para cada ocasión.

Vehículos y naves

Por supuesto, existen cientos y cientos de diseños de vehículos, aeronaves, y naves espaciales. Pero siempre están esos pocos diseños que, por su eficacia y prestaciones, son los más deseados.

Para gente que debe desplazarse de un planeta a otro con bastante frecuencia, y que no dispone de su propia nave espacial, suele ser preferible alquilar en cada planeta lo necesario, antes que cargar con los caros gastos de transporte de un pesado vehículo.

Algunos valores de las características de naves o vehículos otorgan un Bonus o un Malus a las tiradas, representando las mayores o menores prestaciones técnicas del citado aparato.

Características de las naves

Las grandes naves espaciales no están diseñadas para navegar por la atmósfera, son los diseños clásicos de las tradicionales aeronaves los ideales para ello.

Casco

Se refiere a la capacidad para soportar daños y presiones que posee el casco de la nave. En grandes naves, el casco está dividido en secciones que pueden aislarse si es necesario, de aquí el que presenten varios valores de casco para cada zona. Las naves más pequeñas, para sólo 2 o 3 tripulantes, poseen un único valor de casco, si bien suelen tratarse más bien de naves de emergencia o cápsulas de salvamento.

Hiperimpulsores

Puede superarse varias veces la velocidad de la luz, dependiendo del modelo de motor. Se indica cuántas veces supera la velocidad luz, para aplicar este valor en la fórmula de viaje espacial descrita en el correspondiente apartado.

Motores subluz

Alcanzan casi la velocidad de la luz, lo hacen hasta en un 99,8%. Fueron el primer sistema de viaje interestelar, pero bastante lento (puede durar varios años).

Ordenador de navegación

Ayuda a calcular el camino a seguir, una vez conocido destino y origen. En su base de datos tiene introducido un modelo virtual de la galaxia en su estado actual, o eso esperan sus tripulantes. No sería bueno pasar por una zona teóricamente vacía, y en la actualidad ocupada por la nebulosa producida por una Supernova.

Propulsores

Motores que sirven para navegar dentro del sistema estelar, y para frenar el descenso en atmósfera planetaria, así como dirigir la nave dentro de la atmósfera, como si se tratara de un avión, si bien de forma mucho más tosca, lenta y aparatosa. Suelen usar formas de energía más primitivas, como la fusión, o incluso el combustible sólido en algunos arcaicos modelos de naves creadas en nuestros días.

Repulsores gravíticos

Usan el campo magnético y la superficie de un planeta para levantarse a lo sumo unos pocos metros

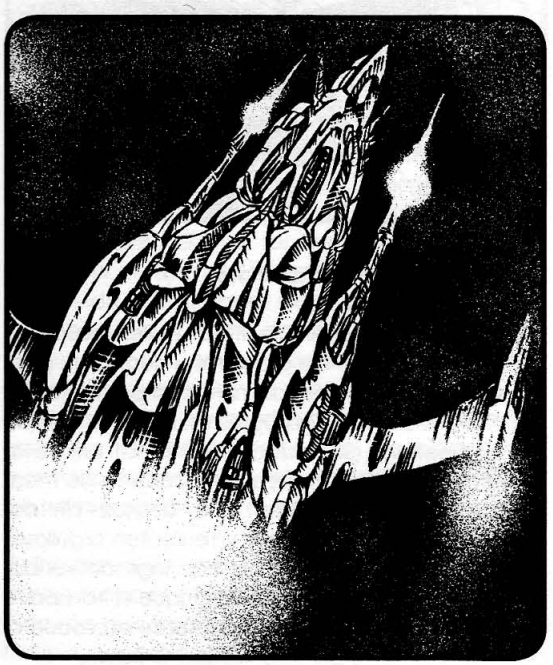
del suelo o de la superficie del agua. Son algo lentos, normalmente se usaban en los montacargas de los muelles, pero también los poseen la mayoría de naves lanzadera (las que pueden desplazarse tanto por la superficie de un planeta como salir al espacio exterior), sobre todo para las maniobras más precisas dentro de un hangar, por ejemplo. Los repulsores sólo son capaces de mover a las naves muy lentamente, pero existen aún moto-repulsores de una plaza, muy rápidos. Hoy en día nadie es capaz de fabricar motores de este tipo.

Sensores
Poseen un alcance determinado. Detectan formas de energía, incluyendo formas de vida orgánica, según las conocemos. Por alguna extraña razón, confunden a los seres de la Plaga Negra con simples objetos, pero sí detectan el movimiento.

Precámara
Estancia independiente para salidas al vacío, también llamada esclusa. Posee mecanismos de depuración y limpiado.

Carlinga, cabina o puente
De menor a mayor tamaño de la nave, parte destinada a la tripulación en especial en aspectos de navegación y pilotaje.

Armas
Dependiendo del modelo, sirven para combatir contra otras naves o vehículos. Pueden usarse contra Personajes, en cuyo caso el daño se multiplica por 10, pero la probabilidad de acierto se divide también entre 10.



Modelos habituales

Nave C-12 de las desaparecidas Empresas Ingelhem
Toda una antigualla con motores, un modelo que en la época anterior a la Tercera Guerra ya debería haber sido retirada por su antigüedad, pero que muchos usaban de forma ilegal en los planetas más recónditos y menos vigilados por las normativas gubernamentales. Sin duda fue esto lo que ahora permite que pueda contarse con ellas. El precio suele rondar los 10 Millones de Créditos.

Carguero C-12
Tipo: Carguero espacial
Tripulación: 2
Pasajeros: 10
Capacidad de carga: 120 toneladas
Autonomía: 3 meses.
Capacidad hipervelocidad: Factor Luz 120
Computador de navegación: Clase A
Velocidad Subluz : no
Propulsores: Clase A
Casco: Proa 200. Estribor 150, Babor 150, Popa 150.
Armas: Un cañón láser anti-meteoritos (en popa). Clase A, AxA:1. Daño: 1d6
Escudos energéticos: no

Nave Angelos-5, Corporaciones Tsuuzo
Lanzadera con capacidad de Salto Hiperespacial, toda una joya para quién sepa apreciarla. Son de fabricación muy anterior a la Tercera Guerra Cósmica, y en general provienen de la reventa de segunda mano, de modelos que se encontraban alejados de las zonas que fueron designadas como objetivos militares, donde todo fue destruido. El precio fluctúa en torno a los 30 Millones de Créditos.

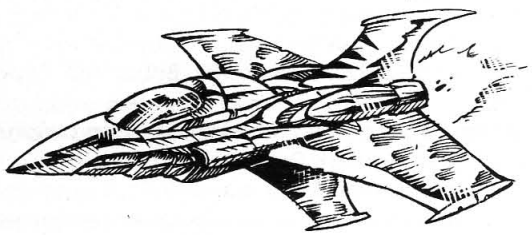
Nave Angelos-5, Corporaciones Tsuuzo
Tipo: Carguero espacial
Tripulación: 3
Pasajeros: 8
Capacidad de carga: 150 toneladas
Autonomía: 4 meses.
Capacidad hipervelocidad: Factor Luz 200
Computador de navegación: Clase B
Velocidad Subluz : no
Propulsores: Clase A
Casco: Proa 220. Estribor 180, Babor 180, Popa 180.
Armas: Dos cañones de fragmentación cuádruple. Clase A, AxA:1. Daño conjunto: 4d6
Escudos energéticos: Global de 100

Nave Gladiador, Sacros Astilleros Orden del Apocalipsis
Fabricado en los astilleros de varios planetas bajo el dominio de la poderosa Orden del Apocalipsis, es uno de los transportes ligeros armados de más prestigio en la actualidad. Pocos son hoy en día los que pueden fabricar naves con capacidad de hipervelocidad, pero si una cosa tiene la Orden, es el tener trabajando para ella a los mejores técnicos. Una nave militar de estas características no está a la venta, pero en ocasiones la Orden ha cedido alguno a la UI por 50 Millones de Créditos.

Nave Gladiador
Tipo: Cazatransporte espacial
Tripulación: 2
Pasajeros: 12
Capacidad de carga: 50 toneladas
Autonomía: 2 meses.
Capacidad hipervelocidad: Factor Luz 140
Computador de navegación: Clase B
Velocidad Subluz : sí
Repulsores de fusión: Clase C
Casco: Proa 200. Estribor 160, Babor 160, Popa 160.
Armas: Tres cañones 50 mm. Guía electrónica Clase C. AxA:2 Daño conjunto: 5d6
Escudos energéticos: no

Caza Vándalo, Aeronáuticas de la Unión Interplanetaria
Es el caza habitualmente usado por la Unión Interplanetaria, fabricado en uno de los planetas miembros de esta unificación. Se trata de una aeronave planetaria, sin posibilidad de salir de la atmósfera, que resulta imprescindible para poder volar. El precio de este avión caza de la UI es de unos 8 Millones de Créditos.

Caza Vándalo de la UI
Tipo: caza atmosférico
Tripulación: 1
Pasajeros: 1
Capacidad de carga: 100 kg
Autonomía: 24 horas
Velocidad: Clase A
Armas: doble ametralladora, Clase B, AxA:2, Daño 3d6.
Casco: 50



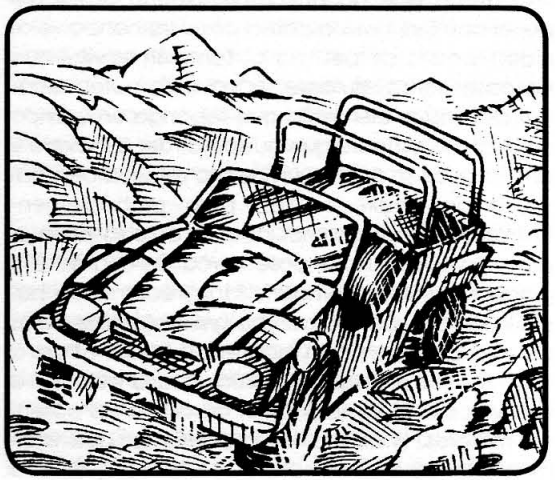
Vehículo todo-terreno Oso Negro, Cooperativas de la Unión Interplanetaria.
El vehículo todo terreno preferido del Sargento Valles. Robusto y firme, quizá no pueda presumir de tantas prestaciones tecnológicas como otros, pero aguanta como ninguno los malos tratos e incluso los disparos del enemigo, y de eso es de lo que se trata la mayor parte de las veces. Puede ser fácilmente transportado en naves o lanzaderas. Usa como combustible gas, como muchos de los tanques modernos, pero dispone de una batería de reserva que le permite realizar unos cuantos kilómetros extra si se llega al caso. El precio ronda los 700.000 Créditos.

Vehículo Oso Negro
Tipo: coche
Tripulación: 1
Pasajeros: 5
Capacidad de carga: 100 kg
Autonomía: 7 días
Velocidad: Clase B
Armas: incorpora una Ametralladora UI-58
Casco: 20
Ametralladora montada



Ranchera todo terreno Archosa, Diseños Planetarios S.I.
Funciona mediante combustibles fósiles (gasolina). Es el típico vehículo de granjeros y gentes de pueblo que necesitan desplazarse tanto por carretera como por caminos algo agrestes. El fabricante, Diseños Planetarios (Sociedad Intersistema), fue de los primeros que lograron crear una cadena de montaje de vehículos, casi cien años después del desastre de la Tercera Guerra, y se sienten orgullosos del éxito de su vehículo, que han logrado vender a muchos planetas diferentes, aunque el transporte por nave espacial encarece bastante el producto. Un buen producto por sólo 450.000 Créditos.

Ranchera Archosa
Tipo: coche
Tripulación: 1
Pasajeros: 3
Capacidad de carga: 100 kg.
Autonomía: 24 horas
Velocidad: Clase 9
Casco: 15



Los viajes por el espacio

Uno de los mayores riesgos que corren los Personajes que intentan sobrevivir al duro y caótico mundo de *Dark Echelons*, es sin duda el de los viajes por el espacio. Debe tenerse en cuenta, que si bien en el pasado, concretamente hace más de siglo y medio, estos viajes ya no repercutían serios inconvenientes, gracias al grado de tecnología media alcanzado, el presente es algo mucho más distinto. No existen los colosales astilleros en órbita del pasado, donde se construían naves del tamaño de ciudades. Ni se cuenta con los medios, ni con las personas que sabían usar esos medios, ya que tampoco existen las academias y centros de adiestramiento del pasado; tras el gran desastre, la gente tuvo que dedicarse a tareas bastante más simples pero necesarias, como cultivar sus huertos y criar gallinas, por poner un ejemplo pragmático. Sólo hasta tres cuartos de siglo después de una subsistencia bajo mínimos, el ser humano empezó a recuperar algunos, muy pocos, conocimientos del pasado. Entre ellos, intentar aprender a manipular los artefactos que habían sido construidos por sus antepasados, y crear nuevas fábricas, de un nivel tecnológico muy apartado del perdido, pero paso previo indispensable para algún día volver a recuperarlo.

En los días que corren, el ser humano vuelve a surcar los espacios interestelares gracias a que, por un lado, ha rescatado del olvido algunas naves que habían quedado en órbita o estacionadas en lugares recónditos y, por el otro, ha recuperado buena parte de los conocimientos de tripulación y navegación. Pero son naves con muchos años a las espaldas, pues, aunque casi siempre funcionales, se trata de las naves que sobrevivieron a la guerra debido a que se encontraban en sistemas alejados, o viajando por el espacio entre sistemas, muy alejadas de las estrellas que se convirtieron en supernovas, o incluso olvidadas en auténticas chatarrerías espaciales.

Cada nave posee unas capacidades y funciones diferentes y especializadas. Antaño, existían gigantescas naves de combate, de las flotas de guerra, pero estas naves desaparecieron en la propia guerra. Alguna sobrevivió, pero se trataba de las más pequeñas, alguna fragata a lo sumo, destinadas a vigilancia aduanera, y tareas por el estilo. Mucho más numerosas fueron las naves cargueras que sobrevivieron, algunas de las cuales se han reciclado en naves de combate, añadiendo blindaje y armas a cambio de no ocupar su espacio destinado a la carga. Tanto naves de guerra como naves de carga, eran todas de considerable tamaño, y no podían descender hasta la superficie de los planetas, su zona de acción quedaba limitada al espacio, con gravedad cero. Para el transporte entre estas naves, y la superficie de planetas y lunas, se dispone de las llamadas naves lanzaderas. Son de tamaño mucho menor, y con una relación masa potencia lo bastante buena como para conseguir tanto frenar su caída al planeta, como para poder despegar de su atracción gravitatoria y regresar al espacio exterior. Muchas lanzaderas poseen su propia capacidad para desplazarse entre sistemas estelares, pero la mayoría son simples "ascensores" entre planetas y grandes naves, que una vez en el espacio entran en los muelles de las naves mayores. Lo mismo se aplica a los traslados de material y personas entre la superficie de los planetas y las estaciones espaciales que orbitan alrededor de éstos, o en otras zonas de un mismo sistema estelar.

Tiradas de dados dentro del sistema

Las maniobras de entrada o despegue en un planeta con atmósfera, se cuentan entre las más peligrosas. Por una parte, la nave sufre unas tensiones y vibraciones brutales, y si no ha recibido el apropiado mantenimiento, perder un fragmento importante de la nave en esos momentos puede acabar en el desastre para todos los de a bordo. Todo resulta más fácil cuando se desciende o se despega de un planetoide sin atmósfera, o una luna pequeña con muy baja gravedad, ya que entonces las maniobras no padecen de estas desventajas. En general, descender o despegar de un planeta de tamaño normal y con atmósfera densa (sea respira-

ble o no) requiere que el tripulante o piloto supere tres tiradas de Tripular naves espaciales. En el caso de atmósfera tenue y gravedad media, se requiere de una tirada menos (dos tiradas), y si no se encuentra presente ni una gravedad importante, ni atmósfera, una sola tirada basta. Un fallo, puede enderezarse con otra tirada de rectificación, pero si ésta también falla, se sufre un percance, a comprobar en la tabla de "Percances en maniobras".

Percances en maniobras
Debes lanzar 1d100 y aplicar los efectos

01-05. Daños en sistemas informáticos, pero nave se autorrepara, sin incidencias.
06-20. Pérdida de 2d10 de resistencia de casco (en una parte aleatoria).
21-40. Pérdida de 4d10 de resistencia de casco (en una parte aleatoria).
41-60. Pérdida de 6d10 de resistencia de casco (en una parte aleatoria).
61-80. Pérdida de 8d10 de resistencia de casco (en una parte aleatoria). Motor hiperlumínico averiado.
81-95. Pérdida de 10d10 de resistencia de casco (en dos partes aleatoria, o dos veces en la misma si sólo posee una). Ordenador de navegación averiado.
96-100. Motores dañados, nave entra en cadena de explosiones, emergencia, huir o morir.

Cuando se está sufriendo un percance, muchos sistemas se ionizan, y pueden observarse pequeñas descargas eléctricas azules por encima de sus superficies. También saltan montones de chispas, y se encienden algunas luces naranja rotatorias, o algunas luces rojas y pitidos de alarma impertinentes. Ese tipo de efectos de ambientación muestra a los jugadores poco avispados que algo grave puede estar sucediendo.

Si a pesar de los percances la nave puede seguir con su maniobra, se prosigue con las tiradas que falte por realizar (con nuevos percances en caso de fallo reincidente), hasta que la nave logre finalmente salir al espacio o aterrizar, según fuera el caso.

Instrumentación y sistemas

Una vez en el espacio, pero aún dentro del sistema estelar, puede viajarse de un planeta a otro del mismo sistema, o a un asteroide de alguno de sus cinturones de asteroides, o a cualquier otro lugar dentro del sistema, y para ello se seguirá usando una tirada de Tripular naves. Pero si lo que se desea es desplazarse de un sistema estelar a otro, eso ya es otra historia. Los sistemas estelares se encuentran a distancias enormes entre sí, de muchos años luz. Para viajar de un sistema estelar a otro, son necesarios un tipo de motores de una potencia extraordinaria, y unos cálculos de navegación muy precisos y complicados. Para los cálculos, el navegante necesita irremediablemente un buen computador de navegación, ya que una vez establecido el rumbo, la nave viajará por sí sola, y es muy importante que no encuentre ningún obstáculo por el camino, pues a causa de su tremenda velocidad, podría despedazarla. También es vital que no pase cerca, durante su trayecto automatizado, de ningún elemento que suponga un campo gravitatorio potente que pueda atraer a la nave y desviarla de su rumbo; un hecho así sería de consecuencias impredecibles, pero probablemente trágicas. Supongamos que un cálculo pésimo, provoca que la nave pase cerca de una estrella gigante. La nave no habría ido directamente hacia la estrella, pero el campo gravitatorio de estas estrellas posee un gran alcance, y podría atraer a la nave, que en esos momentos estaría viajando a una velocidad inimaginable, gracias a sus potentes motores. El efecto tanto podría ser que finalmente la nave colisionara con la estrella, atraída en espiral hacia ella por su atracción, como que se creara un efecto de "honda", y la nave saliera finalmente disparada en una dirección diferente, a un destino desconocido, y a una velocidad amplificada. No se sabe de nadie que haya padecido estos efectos, pero sí constan muchas naves desaparecidas que no han dejado rastro. Las deducciones de estos datos son cosa de niños: nadie ha regresado para contarlo. Otros elementos de mucho menor tamaño que puedan flotar en el vacío, como polvo estelar o pequeños fragmentos que pudieran vagar por el espacio, no causan excesivos problemas durante el viaje, dado que son apartados merced a la terrible velocidad que experimenta la nave. La teoría que se usa para explicar este efecto en los cursos educativos elementales, es el clásico ejemplo de la brizna de paja que es capaz de atravesar un endurecido tablón de madera sin romperse, gracias a la fuerza de empuje de un huracán, un fenómeno natural que suele impresionar a los escolares, al tiempo que siembra en ellos los conceptos básicos de física que tal vez algún día aprendan a usar como pilotos o navegantes espaciales. Además de su propia inercia, las naves cuentan con la parte frontal especialmente blindada, para ayudar a superar estos pequeños inconvenientes del viaje. Sería tremendamente raro encontrar elementos naturales como grandes rocas o meteoritos fuera de los sistemas estelares, ya que desde la antigua formación del universo sus campos gravitatorios han atraído para sí la mayoría de estos elementos.

En definitiva, se hace rápidamente evidente que lo más importante para un viaje entre dos sistemas estelares, ya no son las capacidades de pilotaje o tripulación, sino algo menos espectacular pero mucho más complejo: los cálculos de navegación. Concretamente, un ordenador debe contener una ingente cantidad de datos de tipo muy variado. Dado que del mismo modo que los planetas se desplazan alrededor de su estrella, todo el sistema estelar que este grupo de astros compone también se desplaza siguiendo el ritmo de su propia galaxia, si bien a una velocidad imperceptible para la mente humana, esto supone que todos los sistemas estelares de toda la galaxia están en movimiento, de ahí la forma en "espiral" de la mayoría de galaxias, aunque otras adoptan formas esféricas.

En el pasado, en la era preespacial, se creía que viajando más deprisa que la luz, se entraba en una dimensión paralela. Hoy estas románticas visiones han quedado en el olvido, a pesar de que son usadas en algunas holopelículas de ficción, e incluso son tomadas por verídicas entre los trabajadores menos estudiosos de las clases populares. Lo cierto es que simplemente, la nave viaja más deprisa, y en la distancia, parece una estrella fugaz que cruza entre las estrellas.

En la historia de la humanidad, se desarrollaron dos grandes ingenios que permitieron viajar entre las estrellas, para visitar los planetas que giran alrededor de éstas. El primer diseño fue el motor subluz, diseñado por el ingeniero astrofísico Nikolai Mendelsonn, motor que era capaz de trasladar naves espaciales a una velocidad equivalente al 99,8% de la velocidad luz, gracias a los estudios sobre aceleración de partículas de aquellos primitivos tiempos. Esto permitió a la humanidad viajar, si bien tardando años, hasta las estrellas más cercanas. Los viajes eran lentos y aparatosos, pero fueron un primer paso, y en aquellos tiempos se percibía a aquel primitivo motor como algo revolucionario.

El siguiente desarrollo, se dio gracias al motor hiperimpulsor, mediante el que las naves podían superar, e incluso multiplicar, la velocidad de la luz, y que daría paso a la colonización definitiva por parte de los seres humanos. El motor hiperimpulsor, cuya primera versión provenía de las geniales bases establecidas por Matías Olsen, gasta mucha más energía, y requiere de mucho más espacio y masa que el subluz, pero los beneficios en cuanto a tiempo invertido son evidentes. Gracias a la explotación de otros sistemas, los recursos eran ya teóricamente inagotables, y si una cosa no les sobraba a los seres humanos, era el tiempo, así que lógicamente se crearon naves más grandes para albergar motores más potentes.

Hoy en día, la mayoría de naves existentes (las que sobrevivieron a la Tercera Guerra), poseen tanto motores hiperimpulsores, como motores de emergencia consistentes en modelos subluz. De esta forma, si el motor hiperimpulsor resultara dañado o averiado, siempre podría hacerse uso de este motor subluz, aunque el tiempo a emplear entonces es evidentemente mayor, del mismo modo que algo mucho más preocupante, los recursos vitales. Las reservas de oxígeno, agua potable y alimentos, no están pensadas para viajes de tan larga duración, y en estos casos, es necesario usar el viejo sistema de la criogenización, en que los pasajeros deben instalarse en las cámaras de sueño, donde se les mantiene en un estado de letargo durante el tiempo del viaje, y los ordenadores de abordo les despiertan en el momento preciso, antes de llegar a su destino, o si ha sucedido alguna incidencia, en cuyo caso sólo despiertan a los responsables, si se ha convenido así.

Tiradas de dados para viajes interestelares

Para realizar un viaje interestelar, lo primero es que la nave se haya alejado hasta la zona más externa del sistema estelar, de forma que las atracciones gravitatorias de la estrella o estrellas de ese sistema, y de los planetas, no causen interferencias en los cálculos y orientación de la nave. Por ello, estos viajes se realizan desde la zona más alejada de un sistema estelar hasta las proximidades de otro sistema, y para desplazarse dentro del sistema, se usan los motores normales de la nave, los propulsores, que ofrecen mayor capacidad de maniobra que los hiperimpulsores o el motor subluz.

Para iniciar el viaje interestelar, es necesario realizar una tirada de dados (con la regla Incógnita), para los cálculos de navegación (Navegación estelar). Hecho esto, sólo queda "pulsar el botón", y la nave sale disparada a una velocidad aumentada en progresión geométrica.

Existen muchas clases de computadoras. Las peores y más arcaicas, son las de Clase 9, que dan un Malus de –10% a la tirada de Navegación estelar. Los computadores normales son los de Clase A, que no asignan ningún Malus. Las de Clase B son una exquisitez disponible para pocos, y sus recreaciones internas de la galaxia son tan buenas que otorgan un Bonus del +10%. Existen modelos incluso mejores, pero raramente los PJ entrarán en contacto directo con ellos.

Si se fallara la tirada de Navegación, podría salir por la pantalla de las computadoras (si las computadoras son de calidad, por lo menos B) un mensaje del tipo "error de cálculos", y permitir una segunda tira-

da para rectificar los cómputos. Pero un fallo grave, o un computador poco avanzado que no tuviera elementos de autocomprobación, podría acarrear serias consecuencias, tanto, que es preferible dejarlas en manos del Director de Juego que en una caprichosa tabla, ya que podría suponer la muerte segura de todos los Personajes a consecuencia de una simple tirada de dados de uno solo de ellos, algo poco agradable en este tipo de juegos. Los efectos pueden ir desde acabar simplemente en un sistema estelar distinto al esperado, a quedar suspendidos en medio del vacío estelar entre sistemas, en un punto desconocido de la galaxia. El ser humano llegó a colonizar casi por completo una de las espirales de la galaxia, la llamada Espiral Alfa, de modo que ir a parar al Núcleo, o incluso a la otra espiral, traería graves problemas para localizar la posición exacta de la nave. Las posibilidades son muchas, y comportan un abanico de desarrollos interesantes y distintos para cada DJ.

Tiempo y distancias

Las distancias entre sistemas suelen medirse en años luz, la unidad base astronómica. Es, literalmente, la distancia que recorre la luz en un año. Teniendo en cuenta que la luz se desplaza a unos 300.000 kilómetros por segundo, cuesta hacerse a la idea de cuántos kilómetros habrá recorrido en un año, pero basta decir que una barbaridad. Cada nave suele poseer un motor subluz para emergencias, de una velocidad igual al 99,8% de la luz, que a efectos prácticos de juego consideramos que da una velocidad equivalente a la de la velocidad luz (o lo que es lo mismo, Factor Luz de "0,001"), lo que sólo permite aproximarse hasta los sistemas estelares más cercanos, y aún así pudiendo tardar años enteros. Los motores hiperimpulsores por su parte, pueden multiplicar varias veces la velocidad de la luz, y por tanto dividir consecuentemente el tiempo empleado para el viaje.

Duración de un viaje

$$\frac{\text{Distancia (años-luz)}}{\text{Factor Luz de la nave Multiplicado por 1.000}} \times 365 = \text{tiempo en días}$$

Puede disminuirse o aumentarse la duración de un viaje, a cambio de dificultar o mejorar la probabilidad de éxito con Malus y Bonus.

▶Cada 1 día menos, disminuye un –1% la probabilidad de éxito.
▶Cada 1 día más, incrementa un +1% la probabilidad de éxito.

No puede disminuirse a menos de la mitad la duración del viaje, ni aumentarse a más del doble.

Durante el viaje

El viaje a tan altas velocidades está totalmente automatizado, dirigido por los cálculos de navegación estelar, y con muy poco margen de maniobra. La nave posee aun así sistemas sensores muy desarrollados que, en el caso de detectar que se están acercando a algún objeto de grandes dimensiones, y formado especialmente por metales (como lo son la mayoría de meteoritos), es capaz de detectarlos y reducir su velocidad hasta detener la nave por completo. Los piratas aprovecharon el funcionamiento de estos sensores especializados para colocar grandes restos de chatarra espacial en zonas habituales de paso usadas por navegantes con poca experiencia en cálculos, o de poca habilidad, que suelen usar cómputos precalculados para mayor comodidad. Un buen navegante, crea sus propios cálculos para cada ocasión, y evita usar siempre una misma ruta ya programada.

Los precios generales de transporte dependen de la zona, pero en general incluyen transportar al pasajero y 50 kg de carga. Para cada kilogramo extra, cuesta 1 Crédito cada kilogramo por cada 10 años luz o fracción.

▶En UI, USS y OA, la clase turista cuesta 500 Créditos diarios, y la preferente 1000 Créditos diarios.
▶En BL, NCS, CM y NI, 200 Créditos cada 10 años luz o fracción en segunda clase, o 500 Créditos cada 10 años luz o fracción en primera clase.

Los sensores no sirven para detectar la aproximación a un gran campo gravitatorio, como un planeta, una estrella, o incluso un agujero negro, y en estos casos la nave simplemente es atraída, con los efectos ya descritos anteriormente.

Otros lugares, otros tiempos

Viajar a otras galaxias se concibe como algo totalmente imposible, una fantasía de ciencia ficción. De hecho, con la máxima tecnología a que puede aspirarse en la actualidad, los motores de hiperimpulsión, se tardaría casi un siglo. Sin embargo, cuando la humanidad se encontraba en su máximo apogeo, se enviaron sondas, tanto a otras galaxias como a la Espiral Beta. La humanidad cayó antes que se pudiera tener noticias de aquellas sondas. También se estaba trabajando en nuevos motores, más rápidos y eficientes, pero todo esto quedó en el olvido, entre el polvo cósmico que ahora surca el vacío.

Persecuciones

El piloto de cada bando lanza una tirada. Quien logre mayor resultado, se acerca o se aleja del otro, según prefiera. Cuando la distancia aumente hasta más allá de la percepción de los participantes (sea natural o por medios artificiales como sensores de vehículos o naves), se acaba la persecución: el perseguidor ha sido despistado.

Según qué medio se esté usando, se utilizará la respectiva Competencia de tripulación de los Personajes. Algunas naves o vehículos aportan un Bonus o un Malus en función de poseer un buen diseño, o unas pésimas prestaciones. Este modificador se comunica a los PJ, y se aplica a sus tiradas de dados.

El Casco de un vehículo o de una nave, representa la Resistencia de esa parte, o del conjunto en el caso de vehículos pequeños. Cuando esa Resistencia llega a cero, como sucede con los Puntos de Vida de los Personajes, esa parte ha sido destruida, y se aplican los efectos correspondientes. Si se trataba de una de las secciones de una nave, todo el aire ha escapado. Si se trataba de un vehículo, éste ha sido destruido.

Un ingeniero en la sala de motores puede ser de gran ayuda, ya que es capaz de manipular los canales de energía de modo que logre redireccionar temporalmente energía de sistemas que pueden prescindir de ella por unos instantes hacia los motores indicados. Es ideal, por ejemplo, durante persecuciones, o durante un combate naval. Para ello, el ingeniero, al principio del asalto, debe superar una tirada, usando la Ccmpetencia que corresponda a los motores que se están usando:

▶ Si supera la tirada, proporciona un Bonus a la Maniobrabilidad de la nave.
▶ Si la supera por poco, la Maniobrabilidad aumenta un nivel de Clase (sólo durante ese asalto, por ejemplo si era Clase A pasa a Clase B).
▶ Si la supera de la mitad o menos, la Maniobrabilidad aumenta dos niveles de Clase (sólo durante ese asalto).
▶ Si la supera de la cuarta parte o menos, la Maniobrabilidad aumenta tres niveles de Clase (sólo durante ese asalto).
▶ Pero si saca un fallo crítico (96 a 00), durante ese asalto la Maniobrabilidad de la nave desciende dos niveles de Clase, y debe realizarse una tirada en la tabla "Percances en maniobras".

Combate espacial
Para recrear un combate entre naves, es especialmente recomendable contar con algún tipo de papel o tapete de fondo (color negro o similar, o incluso un auténtico mapa espacial), y unas pocas fichas o incluso figuras que representen a las naves en litigio.

Las naves
Las naves cuentan con dos principales tipos de armas. Por una parte están los cañones, que pueden disparar munición o descargas de energía. Suelen ser eficaces, y difíciles de detener. Por otra parte están los torpedos, y los misiles (de mayor tamaño y precisión), armas muy dañinas y de gran capacidad de destrucción, si bien algo más lentas que los cañones, e incluso interceptables.

El otro elemento importante de las naves durante el combate es el casco. En naves de un cierto tamaño, suele encontrarse dividido en varias secciones, cada una con su propio valor de casco, por ejemplo Proa 100, Estribor 80, Babor 80, Popa 70. Las naves más pequeñas, suelen disponer de un único casco. Algunas naves de construcción antigua, disponían además de escudos energéticos, que eran una segunda coraza para las naves, y que podían también dividirse en secciones, o ser de una única "pieza".

La secuencia
De modo similar al uso del valor de AGI en el combate entre Personajes, se usa aquí la Maniobrabilidad de la nave para establecer el orden de actuación en cada segmento de la secuencia de combate. El combate se estructura en la secuencia siguiente:

1. Ataques iniciales. Siguiendo el orden de Maniobrabilidad de la nave, da opción de abrir fuego para quienes quieran y puedan disparar.

2. Desplazamientos, siguiendo el orden por Maniobrabilidad de la nave.

3. Si el armamento de la nave lo permite, puede que sea posible disparar más veces.

Si hay un empate de grado de maniobrabilidad entre naves, se resuelve, en cada asalto, con una tirada de Tripular naves de sus pilotos. Quienes logren resultados mejores (menor puntuación), ganan prioridad en el orden de ese asalto, pero en subsiguientes asaltos deben lanzarse los dados de nuevo.

Las distancias a que pueden encontrarse las naves entre sí, se establecen de forma genérica. El alcance base de las armas está pensado para la distancia corta. Más allá de esta distancia, la probabilidad de acierto debe dividirse por la mitad por cada nuevo aumento de distancia, de forma similar al combate entre Personajes.

La probabilidad base de acierto corresponde a la habilidad del artillero (la Competencia Artillería espacial), a la que se debe sumar o restar el modificador del arma a usar, según la Clase a la que pertenezca. Una vez aplicado este modificador, es cuando puede dividirse la tirada según la distancia del objetivo (redondeando hacia arriba).

Las distancias se encuentran divididas en las siguientes categorías:

▶**Distancia extrema.** La distancia máxima de alcance de las armas. La probabilidad de acierto se divide entre ocho.

▶**Distancia larga.** La probabilidad de acierto se divide entre cuatro.

▶**Distancia media.** La probabilidad de acierto se divide entre dos.

▶**Distancia corta.** La probabilidad de acierto es la base.

▶**Distancia de bocajarro.** La probabilidad de acierto se duplica.

▶**Distancia cero.** Las naves han sufrido una colisión, y una se ha incrustado en la otra a causa de la inercia. Ambas pierden 10d10 de resistencia en las secciones de los cascos afectados.

Ejemplo: A Klaus, un Personaje de Blitzerfaust, le toca actuar de artillero en una nave espacial. Su Capacidad de artillería espacial es de 64%, y maneja un cañón láser doble de Clase B, que proporciona un +10%, y que hace 4d6 puntos de daño en caso de impacto. Por tanto su probabilidad base de acierto es del 74% a distancia corta. A distancia media tiene un 37% de probabilidad de acierto (redondeamos hacia arriba). A distancia larga, un 19%, y a distancia extrema, un 10%. Si acierta, una sección del casco de la nave enemiga recibirá 4d6 puntos de daño.

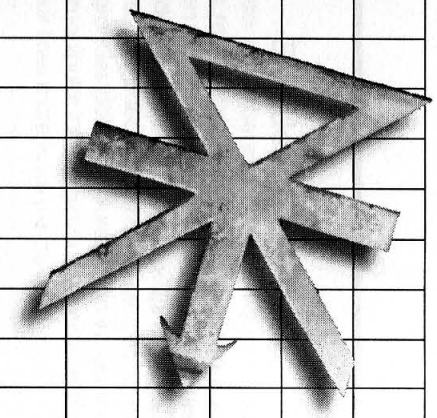
Efectos

Cada nave dispone de una o varias secciones de casco. Al ser alcanzada, se decide aleatoriamente qué sección de casco ha sido alcanzada, y una vez se determina el Daño sufrido (según la tirada de dados que se indique en las características de la propia nave), se resta esa puntuación del valor del casco alcanzado. Si una sección de casco llega a 0 o menos, ha reventado, y todo el aire del interior de la nave escapa. En el interior, o cierran las compuertas necesarias para aislar esa sección (si es que disponen de compuertas) o todo el aire y los objetos sueltos escaparán al vacio estelar.

Esta estructura de combate puede aplicarse perfectamente al resto de vehículos o artefactos de transporte imaginables. Desde los combates entre tanques, hasta los combates entre navíos marítimos, el procedimiento base es el mismo, lo que facilita la aplicación de las reglas durante el juego.



SISTEMAS	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)	(13)	(14)	(15)	(16)	(17)	(18)	(19)	(20)	(21)	(22)	(23)	(24)
(1) Belardiano																								
(2) Aenor	39.500																							
(3) Allodia	58.250	30.500																						
(4) Arkaal	9.500	40.500	54.000																					
(5) Balista	12.500	38.000	51.000	4.000																				
(6) Bigesrellsburg	52.500	16.000	18.500	51.500	48.500																			
(7) Bremen	47.500	13.000	17.500	46.250	43.000	5.500																		
(8) Clanor	17.000	38.250	48.500	7.750	4.500	47.500	42.000																	
(9) Costykian	23.500	16.500	41.000	25.750	24.500	31.000	27.000	26.000																
(10) Dragon VI	40.000	5.500	35.500	42.000	40.500	19.750	18.500	41.000	17.000															
(11) Drullust	63.000	37.500	9.750	59.000	55.000	25.500	25.000	53.000	47.000	42.500														
(12) Io-Lantane	72.500	49.500	19.000	68.000	64.000	37.000	36.500	62.000	58.000	54.500	12.000													
(13) Kartonense	24.000	22.500	51.000	30.000	30.500	38.500	35.000	33.000	11.250	20.250	57.500	68.500												
(14) Naviathan	60.000	27.000	14.500	57.000	51.250	12.000	11.500	51.500	40.000	31.000	15.250	26.500	48.500											
(15) Nueva Esp.	24.000	57.500	81.000	31.500	35.500	72.500	68.500	39.500	42.000	56.500	86.500	96.000	36.500	81.500										
(16) Orrinok	88.000	69.000	39.500	82.000	78.500	58.000	57.000	78.000	73.000	74.500	33.000	22.000	84.000	47.500	111.500									
(17) Panavila	4.500	39.000	56.000	5.250	8.500	51.500	46.500	42.000	28.500	40.000	60.500	69.500	26.500	57.750	27.000	85.500								
(18) Prevelia	7.000	36.000	52.500	5.250	6.500	48.500	43.000	10.250	21.000	37.750	57.000	66.000	25.250	54.500	30.500	80.250	3.500							
(19) Ranoran	60.000	28.500	6.500	57.000	53.500	14.000	15.000	51.000	41.000	33.000	12.000	23.500	50.500	3.250	82.000	44.500	58.000	54.500						
(20) Rodas	7.000	45.250	65.000	14.500	18.000	59.000	54.500	22.000	29.000	45.500	70.000	79.500	28.000	66.500	17.000	95.500	10.000	11.000	66.750					
(21) Rondor	90.000	70.000	40.500	85.000	81.500	58.500	57.500	79.500	76.500	75.000	33.000	21.500	87.000	48.000	113.500	2.250	87.000	83.500	45.000	97.000				
(22) Sabir	63.500	35.500	5.500	59.500	55.500	22.000	22.500	53.000	46.500	40.500	4.500	15.000	56.500	11.500	86.250	36.000	61.000	58.000	8.000	70.500	38.500			
(23) Sharima	6.000	33.500	52.500	7.500	9.000	47.580	42.000	12.500	19.000	33.500	57.500	66.500	22.000	54.000	29.500	79.500	4.500	2.750	54.500	13.000	81.000	57.750		
(24) Urnok	10.500	29.500	54.000	20.000	21.500	45.000	41.000	24.750	14.000	29.000	60.500	70.500	11.000	54.000	27.500	86.250	15.750	15.250	55.000	17.000	87.500	60.000	12.500	
(25) Zhaarnurt	19.500	46.000	54.000	10.250	9.000	55.000	49.500	7.750	33.000	48.500	57.000	63.000	39.500	58.000	40.000	72.000	15.250	14.500	58.500	23.250	74.000	58.750	17.500	30.500



2 003 © Proyectos Editoriales Crom - Tabla de sistemas - Dark Echelons. Se permite la fotocopia de esta página para uso personal

Capítulo IV
Los Archivos secretos

PUREZA CONTRA CORRUPCIÓN

En el universo, en el cosmos entero, se están decidiendo acontecimientos que afectarán a galaxias enteras, y en última instancia, a todo el ya no tan inconmensurable cosmos. Se trata de algo tan simple, pero al tiempo tan incomprensible, como la puja entre dos grandes estados de energía. Simplemente, sin mentes, ni intenciones. Las galaxias, desde el punto de vista de un humano o de un insecto, lugares de un tamaño tal imposible de concebir, no son más que las piezas de este juego. Los seres que se ven empujados por uno u otro sentido, no son más que la representación de poderes que la mayoría de veces ni siquiera saben que existen, y los seres sólo se obsesionan en seguir sus instintos y pulsiones. Sobrevivir, colonizar y reproducirse los unos, o matar, destruir y aniquilar los otros, sin que ninguna de ambas energías esté realmente libre de la otra. Y sin embargo, quienes combaten en torno al lugar en el que se ha iniciado el Nexo, el punto de unión en que comienza el choque entre las dos formas de energía, tal vez acaben decidiendo el destino o la victoria de una u otra. Como mínimo, los seres de ambos bandos están convencidos de ello.

Los tres niveles del conocimiento

Este capítulo del libro está destinado únicamente al Director de Juego, y contiene datos y explicaciones que de ser directamente conocidos por los jugadores, le quitarían todo el encanto a las partidas. Por ello, si sólo piensas ser jugador, es preferible que no te adentres en esta sección, y que sea el Director de Juego quien os las vaya relatando con el tiempo.

Cuando los Personajes Jugadores empiezan a inmiscuirse en los asuntos de *Dark Echelons*, al principio se encuentran con trabajos y situaciones relativamente normales. Rescatar a un desaparecido, escoltar un cargamento, o huir de un ataque de piratas espaciales. Sin embargo, en cada una de esas peripecias, los PJ entran en contacto con extrañas circunstancias y fenómenos, en ocasiones de forma casi imperceptible. Se encuentran en el primer nivel del conocimiento. Con el tiempo averiguan que algo más está sucediendo a su alrededor, e incluso ellos mismos obtienen conocimientos relacionados con fenómenos que sólo podrían describirse como anormales. Puede que incluso uno de ellos, descubra que de repente, es capaz de alterar el medio mediante pequeños poderes, como apagar una llama con la mente, o escuchar cosas que están sucediendo muy lejos de donde se encuentra. En estos momentos, los Personajes ya prácticamente sólo se ven involucrados en casos demenciales, en los que se enfrentarán a auténticas criaturas de pesadilla. Pero esto es sólo el segundo nivel del conocimiento. Todos estos sucesos, aparentemente aislados, tienen un foco común, y están sucediendo por toda la galaxia. No se trata de una casualidad, pues de entre los infinitos número de galaxias del cosmos, su galaxia es la que ha sido escogida por la dimensión infernal para comenzar el fin del universo. Cuando alcancen este tercer nivel de conocimiento, será porque sus poderes han aumentado, y son dignos de los Iluminados de la Orden del Apocalipsis si se basan en la Pureza, o dignos del peor sirviente de los Gurthgules, si se basan en la Corrupción, algo que la Orden detestará ver en un humano. Pero muchos creen que se debe combatir al mal con sus propias fuerzas, y probablemente uno de los Personajes que dirijas como Director de Juego, piense así. En este nivel, los PJ se enfrentarán a la verdad, y probablemente no sobrevivan a ella.

Conocer lo que va a suceder y lo que se esconde detrás de una aventura mientras los Jugadores disfrutan, es obligación del Director de Juego, pero a cambio, puede acceder a conocimientos que el resto desconoce, y esa es su recompensa íntima y privada. Muchos de estos conocimientos son difíciles de comprender para los humanos, y en general les están vetados. Es decir, no debes proporcionárselos a los jugadores con facilidad, sino a su debido tiempo.

El poder de la Pureza

La Pureza es la esencia del orden en el universo. Sólo los mínimamente puros de corazón pueden entrar en la Orden del Apocalipsis, independientemente de lo brutos y toscos, o de lo sagaces e inteligentes que puedan demostrar ser. Los poseedores de grandes dotes de pureza, son incluso capaces de manipular la energía que les envuelve para conseguir fines misteriosos y mágicos.

Un Personaje con cualquier puntuación en Pureza, puede intentar activar algunas de estas capacidades, mediante los Poderes sobrenaturales que conozca.

El poder de la Corrupción

La Corrupción lleva a los seres a la locura, y conduce a la destrucción del universo, el caos y la Necrocosmia, el destino del que no hay retorno, y contra el que la Orden del Apocalipsis lucha con todas sus fuerzas. Quienes posean un alto nivel de Corrupción, son capaces de almacenar el poder suficiente como para hacer cosas increíbles, generalmente destructivas y espeluznantes. Pero por otro lado, son víctimas fáciles de la oscuridad, del poder del Gran Mal, y pueden caer en sus manos con demasiada facilidad.

Un Personaje con cualquier puntuación en Corrupción, puede intentar activar algunas de estas capacidades, mediante los Poderes sobrenaturales que conozca.

Necrocosmia

Muchos lo llaman el replegamiento del universo. Otros el Big Bang inverso, y otros simplemente el Apocalipsis. Quienes han querido darle un talante más científico, lo han llamado la Necrocosmia. Todo lo que existe en nuestro universo, desde la impertérrita piedra hasta el ser más inteligente, sufre finalmente un proceso de degradación que le lleva a la inexistencia con respecto al estado que había llegado a ser en el pasado. Para muchos, el universo tiene que desaparecer tarde o temprano, tal y como lo conocemos, junto a todo lo que contiene. El concepto de Necrocosmia, asustaba a muchos por todo lo que conllevaba, ya que si bastante era tener que luchar contra la idea de la muerte, muchos escapaban de esa idea pensando en que al dejar hijos u otro tipo de creaciones tras de sí, de algún modo siempre seguiría existiendo algo de lo que habían sido. Ahora, se está barajando la hipótesis que ni si quiera el "siempre" existe, y que ningún esfuerzo va a llevar a nada. Ante esta idea, muchos han acabado por sumirse en la indefensión total. Otros en cambio, reaccionan queriendo luchar y oponerse a ese destino.

La llegada del Gran Mal

La Plaga Negra, el Gran Mal como también se le llama, apareció de más allá de los territorios Elvar. Muchos relacionan este hecho con los propios Elvar, a quienes se suele acusar de algún tipo de relación con la maldad. Sin embargo, lo cierto es que los Elvar no sólo no tienen nada que ver con ellos, sino que además sufren las consecuencias de esta oscuridad tanto como los demás.

La Plaga Negra tiene diversas formas de actuar. La más directa y ostensible, es el impacto de sus malditas naves oscuras en la superficie de algunos planetas. Impactan casi siempre en planetas habitados, y convierten a sus habitantes en sus propias huestes. Nadie sabe nunca qué planeta va a ser el siguiente, ni cuándo. Sus colosales naves viajan por el espacio, a una velocidad relativamente reducida, buscando un objetivo al azar, y de repente aceleran de una forma increíble y toman rumbo directo hacia un planeta u otro. El impacto de la nave en la superficie es terrible, algo que debería destruir el oscuro artefacto sólo por el tremendo choque. En vez de eso, queda clavado verticalmente, como un gigantesco y amenazador monolito negro, y emanan de él los más terribles males. Quienes sobreviven en los alrededores al impacto, aún han de ver lo peor de todo, pues la colisión va acompañada de una gigantesca onda de energía maligna que se esparce desde el punto de choque de la nave. La onda maligna da vida a los muertos, que quedan convertidos en necrozombies ávidos de carne fresca de sus congéneres con vida. Muchos humanos son capturados con vida por los sirvientes de la maldad, y llevados al mismísimo interior de los Obeliscos, donde tras desconocidas manipulaciones, acaban convertidos en seres más terribles que los necrozombies. Mucho más corpulentos, y de irreconocibles facciones, los Poseídos pasan entonces a tomar el mando de las legiones de necrozombies. Pero tras éstos, aún queda por conocer al desdichado que se haya quedado para resistir a estas hordas demoníacas, a sus comandantes, los llamados Gurthgul en lengua Elvar (quienes se enfrentaron por vez primera a estos seres), los Magos de la Muerte. Las hordas de Necrozombies y Poseídos, dirigidas por los Gurthgul y precedidas por los temidos Perros Infernales, devastan cuanto encuentran a su paso.

Existen muchas otras criaturas aparecidas con la llegada del mal, que nadie duda en relacionar con éste. Algunos creen que incluso los Cestodos fueron un aviso previo de la llegada del mal, pero por lo menos este dato no es cierto, según afirman los científicos. En cambio, son mucho más creíbles los rumores sobre seres que se arrastran bajo el subsuelo, cavando sus propios túneles, o usando las pútri-

das cloacas de las megaciudades para acceder a casi cualquier punto, con la mayor impunidad. Se deslizan con sigilo, y muy pocos humanos han sobrevivido a uno de sus ataques por sorpresa. Y los que han sobrevivido, no conservan la suficiente entereza mental como para contarlo. Además, se rumorea que la Corrupción ha alcanzado incluso las altas esferas, y que la Orden del Apocalipsis, que guía y protege a los humildes y a los fieles, ha llegado a prender y torturar hasta la confesión a dirigentes de más alto rango de lo que podrían muchos imaginar, pero que estos sucesos han sido cuidadosamente escondidos por los altos dirigentes de las organizaciones implicadas. Los sectarios y los corruptos, han llegado a esconder a los Gurthgul de la fe bajo sus techos, en secretos complejos subterráneos que debían servir para proteger a los ciudadanos en caso de un ataque, o en las mismas cloacas y laberínticos pasadizos interminables del subsuelo. Están entre las gentes, paseando a su lado, bajo los pies, en el subsuelo, y más allá de los cielos, en sus inconmensurables e imparables Naves Oscuras. ¿Cómo va a poder la desvencijada y extenuada humanidad luchar contra todo esto?

LA HISTORIA

Qué fue lo que nos sucedió

Para los Personajes Jugadores, sólo una parte de lo que fue la historia de la civilización humana les está disponible. Merced a los llamados Archivos, fragmentos de información recogidos de aquí y de allá, tienen una ligera idea de lo que fueron los acontecimientos pasados. Pero sólo el Director de Juego conoce toda la verdad. Los Personajes Jugadores conocen más o menos el contenido de los Archivos. El Director de Juego, conoce la Historia, conoce la verdad. Así pues cuida de esta información, y proporciónala sólo en cuentagotas a tus jugadores, a través de descubrimientos, personajes secundarios (PNJ) u otros medios, para ayudar a crear la atmósfera de juego adecuada.

El cosmos, también llamado universo, es inconmensurable, y teóricamente, está en continuo crecimiento y en expansión, hasta que un día, empiece a contraerse, según opinan algunos. El cosmos está repleto de un incontable número de galaxias, que vagan por él. Cada galaxia está formada por un número elevadísimo de sistemas estelares. El primitivo Sistema Solar era uno de estos sistemas estelares, hoy en día desaparecido y perdido para siempre. Un sistema estelar se compone de una o más estrellas, y de varios astros que giran alrededor de éstas, llamados planetas.

Incontables milenios atrás en el tiempo, los seres humanos lograron desarrollar la tecnología que les permitiría en un principio desplazarse hasta los sistemas estelares más próximos. Así , el sueño que habían perseguido durante siglos los humanos, se cumplió al fin y lograron salir de la mítica Tierra, en el legendario Sistema de Sol, o Sistema Solar, y alcanzar otras estrellas próximas (como Próxima Centauri) para descubrir nuevos mundos. Los estudios con megasincrotones y aceleración de partículas, dieron paso al primer gran avance tecnológico, la tecnología sublumínica, que les permitía crear naves con una aceleración equivalente al 99,8% de la velocidad luz. A pesar que los viajes duraban años, era suficiente para ir y venir en un tiempo razonable entre aquellos primeros sistemas estelares. Se habla de algún tipo de gran desastre acaecido ya durante esta era, cerca de un lugar llamado Plutón o de Nerón, el planeta más alejado del Sistema Sol, relacionado con algo que había quedado oculto en dicho planeta, si bien los datos al respecto son poco claros. El siguiente gran desarrollo tecnológico, algunos siglos más tarde, sería superar la barrera de la luz. Por supuesto, en medio de todos aquellos desarrollos, se sucedieron incontables guerras y batallas. La misma Tierra, el origen común de los humanos, fue arrasada, convirtiéndose en un mundo muerto, sin vida, cubierto por gigantescos océanos e interminables desiertos. Sólo en algunos de los otros planetas quedaba algo de vida, pero la ecología de tales mundos fue degenerando con el tiempo. Aquellos tiempos fueron el origen de muchas de las empresas y corporaciones que sobrevivirían incluso hasta nuestros tiempos, aunque con muchos cambios de organigrama y orientación comercial. Desde un punto de vista histórico, existe una gran separación entre el antes y el después de la era preespacial de la humanidad, como se denomina el momento anterior a que se alcanzaran nuevos sistemas estelares.

La conquista del espacio

A pesar de todo, la humanidad avanzó y prosperó, como mínimo tecnológicamente, aunque el pueblo llano siguió sufriendo, como siempre, los mandatos estrictos de sus dirigentes. Justificándose en la necesidad de ahorrar recursos mientras durara la colonización espacial, los mandatarios terrícolas alcanzaron durante su expansión por el espacio un control casi total de sus congéneres humanos. Dado que la colonización espacial podía hacerse tan eterna como inacabable el propio cosmos, los mandatarios tenían asegurado el poder perpetuo, y los avasallados trabajadores, la sumisión indefinida. Esto llevó por supuesto a varias revueltas, e incluso guerras organizadas. En una de las grandes guerras civiles de la humanidad de este tiempo, se pierde definitivamente toda referencia a la Tierra, que según se cree desapareció junto al resto de

planetas. Además, el hasta entonces eterno y querido Sol, la estrella del sistema solar, se convirtió a causa de un simple proceso de evolución de los astros, y contra todo pronóstico, en una enana blanca, incapaz siquiera de ofrecer algo de luz al planeta más cercano, Mercurio. El sistema solar había muerto, y había pasado a la historia.

Las revueltas de aquellos tiempos nunca dieron ningún fruto, y la gran civilización humana siguió en crecimiento y expansión, creando gloriosas ciudades e importantes avances tecnológicos, a costa de la casi total esclavización de los trabajadores. Las comunicaciones hiperespaciales eran ya un hecho, y permitían un mayor control de todos los sistemas, ya fuese en el aspecto ideológico y político, como en el lingüístico, pues mantener una misma lengua y cultura similar, era clave importante para evitar futuros intentos de segregación o sublevación. Y por fin, tras la continua expansión, llegó el siguiente estadio sobre el que tanto se había hipotetizado: el contacto con otras especies inteligentes. Ocurrió mientras se realizaban exploraciones cercanas a los Sectores del Núcleo, y fue con los hoy por hoy denominados Clanes Elvar.

En aquellos tiempos, la humanidad ocupaba una extensión enorme de la galaxia que le había dado a luz, en la espiral galáctica a la que había pertenecido el desaparecido Sistema Solar, la denominada Espiral Alfa. La galaxia se componía de un gran núcleo de sistemas estelares, y de dos grandes brazos, en forma de espiral, que partían del núcleo. Las galaxias, como absolutamente todo en el cosmos, se mueven y se desplazan, y de aquí esta forma de espiral con un núcleo. La humanidad se había organizado en un gigantesco sistema político denominado el Imperio, a semejanza de algunos de los clásicos desarrollos de la primitiva Tierra preespacial. Se trataba de un sistema rígido, cerrado, con un grado de control casi perfecto, que dejaba poco margen a la individualidad. Cuando las leyes no se imponían lo suficiente, o no eran del todo respetadas, los legendarios Marines del Espacio, embuchados en poderosos trajes de combate al estilo de las arcaicas armaduras de la era preespacial de la Tierra, acababan con toda oposición o resistencia. Los Marines del Espacio eran símbolo del poder del gran Imperio, creados para defenderlo a ultranza. Un Imperio de extensión colosal, que abarcaba ya casi toda la Espiral Alfa de la galaxia. Sin embargo, los Clanes Elvar, estaban constituidos por una civilización cuyos seres se mostraban poco acordes con el expansionismo humano. De aspecto físico algo estilizado, su mayor objetivo era el conocimiento y la ciencia, y no acababan de ver con buenos ojos el sistema imperialista humano. A pesar de esto, supieron ver rápidamente que no debían confundir a gobernantes con gobernados, y si bien no fueron completamente amigables con el Imperio, no despreciaban a la humanidad como tal, a diferencia de ahora.

Nuevas especies, ideas y guerras

En el Imperio, a pesar del férreo control, existían muchas agrupaciones de gentes que habían estudiado el pasado de la humanidad, y que sabían que no era ésta la primera vez en que unos pocos se hacían con un poder exageradamente férreo, y que tampoco sería la primera vez en que los responsables y sabios debían hacer algo para darle la vuelta a aquella situación. Y el contacto con los Elvar, fue como la chispa que encendió esperanzas acumuladas durante décadas. Autodenominados como la Resistencia, sus miembros lograron ponerse en contacto con los Clanes Elvar, a quienes pidieron ayuda y asilo. Las decisiones y discusiones que esto comportó entre los Clanes fueron muy profundas, ya que una de sus principales directrices era la de no intervenir en el desarrollo de otras especies, por muy poco que les gustara tal desarrollo, y ésa era la decisión que habían tomado para con los humanos. Sin embargo, la Resistencia contaba con excelentes oradores, que al parecer, convencieron a los sabios Elvar de que tarde o temprano, aquel Imperio iba a causar serios problemas a todo su pueblo, ya que ése había sido desde siempre el modo de actuar del tipo de gobernantes que dirigían el Imperio, y que no tenían derecho a representar a toda la humanidad, menos aún a una humanidad sojuzgada por la fuerza. El resultado de todo esto, fue que los Clanes Elvar adiestraron a los humanos, y les dieron los recursos necesarios para crear una gran infraestructura entre los miembros de la Resistencia, pero nunca les proporcionaron armas o tecnología, pues debían ser los propios humanos quienes resolvieran sus asuntos, y con sus propias herramientas de destrucción o de construcción. Y todo esto dio lugar a lo que los humanos, con su habitual percepción egocéntrica de las cosas, llamaron la Guerra Cósmica, a pesar de que sólo afectaba a una espiral de una simple galaxia, y no al cosmos entero. Los humanos eran muy proclives a exagerarlo todo para darse más importancia, otra "virtud" que los Elvar no solían apreciar mucho.

Las guerras de la humanidad

Una vez alcanzado un importante desarrollo en sus infraestructuras, y con el beneplácito secreto de un número de sistemas estelares lo suficientemente grande como para hacer pensar que aquello podía salir bien, la Resistencia inició la Gran Sublevación. Era la revuelta más grande que había conocido nunca el férreo sistema imperial, y abarcaba sistemas de toda la Espiral Alfa, si bien la mayoría

estaban concentrados cerca de la zona vecina a los Clanes Elvar, donde la Espiral Alfa se une al núcleo de la galaxia. La intención era realizar un rápido golpe de estado, para lo que se contaba con fieles seguidores a la Resistencia en el seno mismo del planeta capital del Imperio. Sin embargo las cosas no salieron como se esperaba, y las poderosas tropas fieles al Imperio, encabezadas por los Marines Espaciales, lograron reprimir la mayor parte del golpe de estado en la mayoría de sistemas estelares. Las fuerzas de la resistencia estaban sin embargo preparadas para esto, y en muchos sistemas lograron incluso vencer a los propios marines. Sin embargo, lo que debía ser una rápida y fulminante acción política, que mediante un golpe de estado lograra dar un giro al sistema totalitarista del Imperio, se convirtió en una larga y sangrienta guerra civil. El resultado final, fue que el Imperio perdió la tercera parte de su territorio, concretamente la situada entre los Clanes Elvar y ellos. Esta enorme zona se autoorganizó en lo que se llamaría la República, nuevamente siguiendo ancianos sistemas de organización de la legendaria Tierra preespacial. Los sistemas que habían sido fieles a la Resistencia, y que habían quedado en territorio Imperial tras el fallido golpe de estado, fueron los que más sufrieron la dura represión imperial, incluyendo ejecuciones en masa mediante el bombardeo de ciudades enteras, y la destrucción de su población civil. El poderío humano acababa de ser dividido, y aunque el Imperio seguía siendo poderoso, la República era lo bastante fuerte como para lograr sobrevivir y autoorganizarse. El Imperio acusó a los Clanes Elvar de aquella sangrienta guerra, y la mayoría de los ingenuos ciudadanos imperiales, engañados por los medios de comunicación de su gobierno, culpaban a los Elvar de haber inducido ideas extrañas en las mentes de los rebeldes. Otra costumbre humana frecuente, el no reconocer que era el propio sistema político imperial el que había creado aquella situación. La Guerra Cósmica terminó, y le siguió un período de paz. Los Clanes Elvar iniciaron algún tímido comercio con la República, pero en general siguieron sin mantener demasiadas relaciones con la humanidad, pues sabios y prudentes como eran, querían esperar a ver el desarrollo de los acontecimientos. Y efectivamente, los acontecimientos siguieron desarrollándose tomando los inesperados caminos de la imprevisible mente humana. El Imperio, que a pesar de haber perdido una tercera parte de sus territorios y recursos, seguía doblando en extensión y poder a la recién nacida República, ideó los planes y estrategias necesarios para atacar y conquistar la joven formación de sistemas estelares libres. Por suerte, los servicios de información de la República estaban al corriente, lo que evitó desastres mucho peores. El Imperio finalmente se abalanzó sobre la República, enviando incontables legiones de cientos de miles de sus fieles Marines del Espacio, junto a sus temidas flotas imperiales. La República por su parte, no había reparado en gastos en cuanto a aspectos defensivos se refería, pidiendo una vez más el sacrificio de sus gentes, que por lo menos en esta ocasión sí lo veían como una necesidad vital. El avance imperial logró conquistar muchos sistemas estelares fronterizos, pero finalmente el ataque fue repelido gracias a brillantes maniobras militares, pero sobre todo gracias al apoyo y la fe de todo un pueblo que no estaba dispuesto a perder su libertad. El resultado fue que no sólo el Imperio tuvo que retirarse en una catastrófica y humillante derrota, sino que además la República, durante el contraataque, logró conquistar una enorme cantidad de posiciones imperiales. El Imperio no contaba con ser invadido, y no había protegido de forma especial sus sistemas estelares. Los republicanos capturaron sus líneas de suministros, y crearon un tremendo caos en sus transmisiones. Por su parte, los sistemas estelares del imperio cercanos a la zona republicana, estaban deseosos de independizarse y unirse a la República, pues no sólo ganaban libertad sus gentes, sino que el trato económico era mucho mejor. En definidas cuentas, el final de la llamada Segunda Guerra Cósmica (la anterior, que había nacido gracias a la Resistencia, recibió entonces el calificativo de Primera Guerra Cósmica) se saldó con un Imperio demacrado, y una República fortalecida. Tras aquel enfrentamiento, ambos bandos acabaron por poseer un poder y una extensión territorial similares y equilibrados. El Imperio no sólo ya no iba a ser una amenaza, sino que más le valía cuidarse a partir de entonces de la ira de la República. Y por supuesto, muchos de los habitantes del Imperio, empezaban a mostrarse esperanzados y revoltosos, viendo que tal vez ellos también podrían un día ganar su propia libertad, lo que propició un aumento de la severidad en la represión del Imperio para con sus propios habitantes.

En la República, eran los ciudadanos que habían demostrado ser útiles con la sociedad, quienes obtenían derecho al voto, un derecho que los humanos no conocían prácticamente desde la era preespacial. Fue en esta era cuando los Clanes Elvar decidieron, haciendo caso de sus sectores más abiertos al exterior, mantener tratos comerciales más profundos con la República, en la cual empezaban a confiar. Con el tiempo, los tratos fueron a más, e incluyeron ayuda tecnológica, pero nunca en aspectos armamentísticos. La República obtuvo ayudas que le permitieron realizar grandes avances en medicina y alimentación, y se llegó a un punto en que los Elvar ofrecieron a la floreciente humanidad de la República un gran regalo que literalmente iba a cambiar la faz de sus mundos: la terraformación.

La terraformación

Esta colosal tecnología iba a permitir transformar planetas desérticos e inhabitables, en auténticos vergeles, paraísos vírgenes en los que los humanos podrían establecer nuevos asentamientos. En opinión de los científicos humanos, aquélla iba a ser una forma pacífica de ganar al Imperio: al disponer de más mundos, con más gente, y mayor cantidad de recursos, y dado el constante desgaste que sufría el Imperio a causa de tener que mantener un régimen caduco, iba a ser una cuestión matemática que el Imperio se derrumbara sobre sí mismo. La tecnología de terraformación consistía en un despliegue de gigantescos satélites-lanzadera alrededor de un planeta escogido, que llegado el momento, se posaban sobre la superficie, penetraban la corteza planetaria o se hundían en sus mares, y empezaban a crear grandes cambios atmosféricos y geológicos. El resultado final, era un planeta entero transformado en un vergel, con bosques, mares, montañas, praderas, y todo lo necesario. Fue el mayor regalo que había recibido la humanidad en toda su historia, el mayor presente que los Elvar podían hacer a su nuevo hermano en el espacio.

Por supuesto, el Imperio supo de todo esto, y no tuvo una visión tan romántica de las cosas, considerando aquello un regalo a la humanidad, sino que lo vio como una ventaja estratégica militar que los Elvar estaban dando a su enemigo, la República. La reacción del Imperio fue invertir una gran cantidad de medios en la captura de una de las naves que se disponía a desplegar sus satélites alrededor de un nuevo planeta. En lo que llamaron la Operación Carroñero, el Imperio envió una flotilla camuflada como pirata, penetró el espacio de la República, capturó la nave de terraformación, y regresó con ella a territorio imperial. El incidente armó un gran revuelo; la República acusaba al Imperio de haber cometido un acto de guerra y exigía la devolución de la nave y los técnicos que la tripulaban; por su parte el Imperio negaba haber tenido nada que ver con lo que llamaba una acción pirata propia de la dejadez republicana, que nunca habría sucedido en terreno imperial gracias al metódico control que someten sus fuerzas de seguridad a cualquier nave espacial. En cualquier caso, una década después el Imperio empezaba la terraformación de sus propios mundos, que la mayor parte de las veces colonizaba con sus propios congéneres humanos. Pero en muchos sectores alejados del centro imperial, en el extremo de la Espiral Alfa, los colonizó con una especie semi-inteligente que había descubierto, los Bork, seres corpulentos y poco hábiles, a los que convirtió rápidamente en sus trabajadores ideales, duros y resistentes, y sobre todo obedientes. Los Bork, que se veían regalados con lo que para ellos era la avanzada tecnología humana (si bien sólo les proporcionaban los diseños más arcaicos), nunca percibieron aquella relación como lo que era, una simple esclavitud. Pero el robo de la tecnología de terraformación, y el nuevo equilibro en la balanza del poder entre Imperio y República que suponía, no fue lo peor de todo. Lo peor fue lo que los científicos del imperio lograron diseñar con aquella tecnología, las temidas naves-misil.



Las naves-misil

Los científicos del imperio lograron realizar algunos ajustes en el sistema de penetración y transformación que poseían los satélites de terraformación. Lograron crear prototipos de estos satélites que, protegidos de inacabables capas de los mejores materiales conocidos, eran capaces de soportar el calor de una mismísima estrella y llegar hasta su corteza. Lo siguiente fue desarrollar enormes naves con esta capacidad, y tras conseguir incluso adentrarse en la corteza solar, lograran cambiar la estructura interna del sol y sus transformaciones químicas. Realizaron experimentos en sistemas estelares sin vida, o poco poblados. En los primeros experimentos consiguieron convertir soles enteros en enanas azules. En otros, consiguieron lo increíble, convertir estrellas en supernovas, en las que la explosión

de la estrella, arrasaba no sólo todo su sistema estelar, convirtiendo sus propios planetas en simple polvo cósmico, sino que el efecto alcanzaba años luz más allá de su propio sistema, podía incluso destruir algún otro sistema estelar cercano, o cualquier flota que se mantuviera alejada del sistema estelar. Habían creado el arma definitiva. Los espías de la Rebelión consiguieron hacerse con la información, e incluso con algunos planos de los prototipos, si bien no de los diseños más avanzados. Cuando el Imperio ya había acabado de construir su primera docena de naves-misil, la República empezaba a construir las suyas, pues era consciente que no podía quedarse atrás. Y mientras, los Elvar se arrepentían de haber conocido a los humanos.

La Tercera Guerra Cósmica

Al contrario de lo que se esperaba, el Imperio no atacó a la República, y menos dado el peligro de contraataque con sus respectivas naves-misil. El Imperio decidió tomar una decisión más retorcida, y envió un ataque a gran escala contra los Elvar. Millones de naves-misil surcaron el espacio, penetrando en las cuidadosamente saboteadas defensas Elvar. La perfidia del Imperio era muy profunda, pues por delante de sus flotas de guerra envió a las naves-misil. Aquello significaba que el objetivo principal del Imperio no era la conquista, como había sido siempre, sino la simple destrucción y aniquilación de una especie que se interponía a la gigantesca e imparable máquina de avasallamiento continuo en que se había convertido aquella forma de gobierno.

Los Elvar tenían en aquellos tiempos una preocupación mayor que los humanos, ya que se habían percatado que en una zona fronteriza con sus territorios, más cerca del núcleo de la galaxia, acababa de aparecer lo que describían como un filamento de tamaño subatómico que unía nuestro propio cosmos con lo que parecía ser otra dimensión. Podía tratarse de algo muy bueno o muy malo, pero lo cierto es que captó la dedicación de casi todos los científicos y seres pensantes de los Clanes Elvar, que en aquellos días se encontraban concentrados en aquellos alejados sectores, descuidando la atención al Imperio. Esta desgraciada coincidencia de sucesos, aplastó a los Elvar casi por completo, quienes pidieron ayuda a la República para detener a las fuerzas imperiales. La República declaró la guerra a su vez al Imperio, y envió sus flotas más allá de las fronteras con el vecino Imperio. La respuesta por parte de éste, fue el envío de más naves-misil, sin considerar ya que a quiénes iban a aniquilar era a los de su propia especie. Sólo importaba destruir a los Elvar que habían hundido la máquina imperial, y si era necesario a los traidores de la República que la habían abandonado.

La República respondió enviando más naves-misil contra el Imperio. Cada importante sistema estelar que suponía un enclave estratégico, militar, político o administrativo de una mínima importancia, fue completamente reducido a cenizas a consecuencia de las supernovas; ni siquiera quedaban asteroides de un tamaño mayor que una simple roca tras la descomunal destrucción.

La cantidad de armas destructoras de estrellas se desconoce, pero se estima que su número rondaba los 26 mil millones de naves misil contabilizando el arsenal de ambos bandos. El resultado, fue la desaparición total de las tres civilizaciones. Sólo sobrevivieron los sistemas estelares menos poblados, o los que no tenían ninguna dedicación más allá de simples pastos para ganado, o simples cultivos. Cualquier planeta que contara con ciudades, bases, industrias, u otra forma compleja de organización, se encontraba en las listas negras de cada bando, y todo lo que había llegado a ser desapareció entre el polvo cósmico. En las zonas de una u otra antigua influencia, subsistieron muchos sistemas, pero sus gentes tuvieron que apañárselas como pudieron, totalmente incomunicadas del resto de mundos. En general, mantuvieron sus propias culturas, y su lengua, pero toda afiliación a la República o al Imperio desapareció, salvo en algunos aislados sistemas estelares que han mantenido aquella vieja estructura. El presente es un mosaico muy variado de culturas y naciones. Las superen-



tidades actuales, son un vestigio de las corporaciones que habían desarrollado Imperio y República, y los planetas de los sistemas que sobrevivieron en estas zonas, han sabido reorganizarse en cierto modo. Las facciones de mayor peso cuentan con su propia pequeña flota, recompuesta a pedazos de aquí y allá, pero nada que ver con las poderosas y numerosas flotas de antaño.

Las eras de la humanidad	
La era prehistórica	El ser humano dejó de ser un simple animal y desarrolló la tecnología y la civilización.
La era preespacial	El ser humano mejora la tecnología hasta que es capaz de viajar a los sistemas estelares próximos.
La era de la expansión	La humanidad se expande por toda la Espiral Alfa y forma el Imperio. Contacta con alienígenas: los Clanes Elvar.
Primera Guerra Cósmica	Golpe de estado que acaba en Guerra civil, de la que surge la República.
Segunda Guerra Cósmica	Guerra entre Imperio y República, de la que ésta sale fortalecida.
Tercera Guerra Cósmica	Destruye las civilizaciones del Imperio, la República y los Clanes Elvar.
Era actual	Sobrevivieron algunos sistemas, que se han reorganizado siglo y medio después de la Tercera Guerra.
Nota: el sistema estelar del que se cree originarios a los humanos, desapareció en la era de la expansión.	

La era actual

Como ya se describe en los Archivos, la era actual es lo que queda de entre lo que no fue destruido en la última guerra. A pesar que los planetas de los sistemas supervivientes disponían de pocos recursos, se logró reunir de aquí y de allá algo de material con que empezar desde cero. En siglo y medio de arduo trabajo, se crearon fábricas e ingenios similares a los de la era preespacial de la humanidad, mediante aparatos mecánicos que usan la antigua forma de energía basada en los combustibles fósiles, por ejemplo. Se lograron recuperar algunas naves espaciales, tanto de velocidad sublumínica como con capacidad de tránsito a hipervelocidad, pero en general el resto de material, es de construcción actual, y se resiente de un bajo nivel tecnológico. Esto incluye tanto los desarrollos de medicina, como de utensilios de la vida cotidiana. Ha sido un siglo y medio de esfuerzos, que ahora se ve amenazado por algo todavía peor que aquella destrucción masiva, si cabe. Y es que por fin, el ser humano ha encontrado algo todavía más destructivo que él mismo.

¿Cuánto tiempo ha pasado desde que el hombre salió de su Sistema Solar hasta los días de hoy?
Ésa es una pregunta que todo el mundo se hace alguna vez en su vida, y que tal vez se esconda en algún ordenador olvidado, bajo toneladas de tierra, o en una nave científica perdida viajando por el espacio. Nadie lo sabe a ciencia cierta, pues tantas han sido las guerras espaciales que han devastado la humanidad, y tantas veces se han destruido o censurado los datos, que lo único en que no se puede discrepar es en que fue hace muchos milenios. La mayor parte de lo que perdura de aquellos tiempos, son las costumbres culturales de los descendientes de cada antigua etnia, todos aquellos elementos que casi inconscientemente, van siendo transmitidos de padres a hijos, desde la gastronomía hasta los deportes locales, o las celebraciones. Pero los sucesos y las fechas, y el desarrollo de la humanidad y sus descubrimientos, que en añadidura a la destrucción causada por incontables guerras, habían sufrido la tremenda censura y centralización del Imperio, se han perdido en el olvido.

La población de Espiral Alfa (datos estimados por la Orden del Apocalipsis)	
Facción o cultura	**Sistemas**
Humanos no alineados	440.000
Unión Interplanetaria	105.000
Orden del Apocalipsis	67.500
United Stelar Systems	40.000
Blitzerfaust	30.000
Sovhoses	15.000
Commonhealth	32.500
Nuevo Imperio	5.000
Shogoon Khan	42.500
Neurotronic Cyber Systems	22.500
Lobos	5.000
Legión	2.500
Elvar	552.500
Taurok	55.000
Abismales	17.500
Bork	2.700
Plaga Negra	Desconocido
No habitados o inexplorados	24.975.000.000
Destruidos tras la guerra	22.500.000
Colonias indeterminadas	1.015.000
En añadidura, alguna de las facciones o culturas, no está cohesionada. Por ejemplo, los 42.500 sistemas de la cultura Shogoon Khan, se distribuyen en un 31% para Tashiba, un 24% para Nueva Korea, y el resto, un 45%, si bien pertenecen a la misma cultura, son independientes. Algo parecido sucede con otras facciones.	

Datos estimados sobre la galaxia actual (según la Orden del Apocalipsis)

La galaxia estaba formada por aproximadamente 100.000 millones de sistemas
De ellos 25.000 millones en cada Espiral (Alfa y Beta) y 50.000 millones en Núcleo.

Espiral Alfa estaba habitada en un 0,1% , lo que supone 25.000.000 sistemas

Sobevivieron a la Tercera Guerra el 10%, o sea 2.500.000 sistemas (22.500.000 sistemas destruidos por naves misil efectivas, de cerca de 26.000 millones fabricadas).

Los planetas humanos más habitados hoy en día cuentan con unos 1.000 millones de habitantes (planetas capital)
El resto cuenta con entre 100 y 500 millones de habitantes. Pero la mayoría son simples colonias, asentamientos o explotaciones, con sólo unos 100.000 habitantes.

Nota: como orientación al DJ comentar que la Tierra en su Siglo XXI contaba con cerca de 4.000 millones de habitantes.

TRAS LAS APARIENCIAS

Más allá del tiempo

Las sucesivas guerras que sufrió la humanidad, enterraron en el eterno olvido muchos sucesos y hechos de vital importancia. Se desconocía ya en tiempos anteriores a la Tercera Guerra dónde se había encontrado el desaparecido Sistema Solar, al que pertenecía la Tierra. De hecho, el desconocimiento era tal, que ni siquiera sabían que en realidad el sistema no desapareció, incluso hoy en día subsiste, pero convertidos sus planetas en áridos desiertos carentes de vida alguna. También se olvidó que el Sistema Solar, antes de los primeros diseños subluz que permitieron viajar a otras estrellas, sufrió una crisis gravísima, a causa de algo que apareció en su planeta más alejado, Plutón. Unos seres que por su descripción, coincidían en gran medida con los actuales servidores de la Plaga Negra. Lo que encontraron fue en realidad un vestigio, un pequeño reducto acorazado de algunos de los sirvientes de la Plaga Negra, que habían sobrevivido, encerrados, a la destrucción por parte de los Crom. La situación se resolvió, pero acabó prácticamente con la humanidad, que tuvo la necesidad imperiosa de colonizar otros sistemas. Y se olvidó también que tras la era preespacial, en plena colonización de la Espiral Alfa mediante tecnología hiperlumínica, en algunos pocos planetas se encontró vida inteligente, pero no alienígena: culturas enteras de humanos, si bien primitivos, que habían sido trasladados a aquellos otros mundos por alienígenas del pasado prehistórico de la humanidad. Al unirse los humanos colonizadores que venían en sus naves hiperespaciales, con las culturas humanas de aquellos raros mundos, se creó un choque cultural muy intenso, que despertó terribles debates entre la comunidad científica. Las distintas subespecies humanas acabaron fusionándose, y su inexplicable encuentro quedó en el olvido. Pero todo esto cayó primero bajo el yugo de la censura imperial, que guardó los secretos en sus bibliotecas subterráneas más secretas y protegidas, y más tarde sucumbió bajo el fuego de las supernovas provocadas por las naves-misil.

En una de las múltiples autodestrucciones de la humanidad, en plena colonización se perdió ya la mayor parte de toda esta información. Tras la colonización ya de casi toda la Espiral Alfa, y con la llegada definitiva del férreo sistema del Imperio, éste impuso la censura total no sólo de los datos de este tipo, sino de cualquier información fuera de lo normal. La imagen de normalidad era muy cuidada por el Ministerio de Propaganda imperial. Con todo este sistema de control, se perdió la casi totalidad del conocimiento al respecto, excepto en los archivos de alto secreto que se guardaban en unos pocos mundos pertenecientes a importantísimos enclaves militares. Y con las tres guerras cósmicas, toda esta información dejó de existir por completo.

Los Círculos Dimensionales

Nadie duda en toda la Unión Interplanetaria y alrededores, que el mayor héroe de estos tiempos es un personaje mítico conocido como el Sargento Martin Valles. Se dice de él que desveló importantes secretos sobre la Plaga Negra. El Sargento Valles desapareció en extrañas circunstancias hace bastante tiempo, pero a él se debe la mayor parte del conocimiento sobre el gran enemigo común, el causante del Gran Mal, la llamada Plaga Negra.

Sin embargo, antes de desaparecer, logró hacer grandes averiguaciones en su penúltima misión, en la que se vio forzado a adentrarse en el interior de una de las Naves Oscuras junto al resto de sus hombres. Averiguó que los impactos de las grandes naves oscuras no eran en absoluto casuales y al azar, y no buscaban acabar con los habitantes de los planetas destino, o al menos no de forma directa. Su objetivo es todavía mucho más terrible, ya que buscan acabar con el universo en sí mismo, o por lo menos nuestro universo tal y como lo conocemos, para convertirlo en un símil de la propia dimensión de la que proceden. Para ello, parece ser de vital importancia para los Gurthgul dar con

unos lugares de especial poder, llamados los Círculos Dimensionales. A través de estos Círculos, y con la tecnología suficiente, son capaces de desplazarse a otros lugares muy distantes. Hasta hace poco se creía que se trataba de desplazamientos por el espacio. Recientemente, los servicios secretos de la Unión Interplanetaria y de la Orden del Apocalipsis, han descubierto que se trata de algo todavía más complejo, ya que han desvelado el hecho que no sólo se viaja en el espacio, sino también en el tiempo, y lo que puede ser más peligroso aún, puede que también a otras dimensiones. Se está hipotetizando incluso que es de una de estas otras dimensiones de donde ha aparecido la Plaga Negra, en concreto de un lugar oscuro y sediento de sangre peor que el más terrible de los infiernos imaginados por el hombre.

Para activar estos círculos, es necesario en primer lugar localizar uno de ellos. Se esparcen entre diferentes planetas, y suelen ser vestigios creados por una civilización alienígena que desapareció hace mucho, mucho tiempo. Una fuente de energía de una potencia colosal, conectada a uno de los círculos, proporciona la suficiente carga como para iniciar la activación del Círculo, que consiste aparentemente en una gran losa redonda, situada sobre el suelo. En realidad la gran losa está confeccionada de una especie de "piedra sintética" ultrarresistente, y la circuitería alojada en su interior ha sido totalmente imposible de analizar. Por otro lado, para acabar de activar el Círculo se necesita una vara llamada el Catalizador, que una vez encajada en un orificio situado en el centro de la gran losa central del Círculo, y conectada la fuente de energía, crea encima de la gran losa redonda un gran campo energético, de una brillantez extrema. Se sabe de por lo menos dos Gurthgul que huyeron de un ataque humano por uno de estos campos. Se envió mas tarde a varios equipos humanos a través del Círculo Dimensional, después de haber enviado algunas sondas exploradoras que revelaron la existencia de un gran desierto. Los equipos no regresaron nunca jamás, y la UI se ha replanteado volver a enviar humanos a este tipo de misiones.

Estas puertas estelares tienen una particularidad. Fueron fijadas por sus creadores para ser enfocadas, cada una de ellas, a un destino y un tiempo concretos, pero no "fijo" en el caso del tiempo, sino que del tipo "x tiempo atrás con respecto a tu procedencia actual". Sus creadores eran capaces de reprogramarlas y redirigirlas a un nuevo espacio y un nuevo tiempo. La variable tiempo y espacio es importante, ya que enviar a alguien a un mismo espacio en diferente tiempo, o viceversa, podía significar que apareciera en medio del vacío, ya que el planeta destino se había movido de sitio, de manera que los cálculos que deben contener estos Círculos sobre la galaxia entera son impensables. Decíamos pues, que sus creadores eran capaces de variar los destinos, pero parece ser que tras desaparecer su especie por completo, los destinos de estas puertas estelares quedaron fijados. Y así han permanecido, fijados, durante todo el tiempo posterior. El resultado es tan curioso, como que quienes las atraviesan, se desplazan al mismo destino físico, con las variaciones temporales en que quedaron programadas por ultima vez. En definitiva, sus usuarios suelen ir al pasado, concretamente, en

Jeremías, Iluminado del Capítulo de los Templarios Rojos

En el pasado, Joshua Hamilton había sido un brillante Capitán al servicio de uno de los planetas fundadores de la actual Unión Interplanetaria. Sirvió junto a la Unión, en las tropas aerotransportadas, luchando contra la Plaga Negra en aquellas primeras e ingenuas batallas en las que el hombre creía que podría enfrentarse a aquellas horripilantes criaturas por los medios convencionales. Pero le sucedió algo especial, algo que marcaría el resto de su vida. Su grupo de ataque había sido rodeado, y estaba siendo diezmado por las huestes del mal, formadas por docenas de necrozombies liderados por varios Poseídos y un extremadamente sádico Gurthgul, que se dedicaba a incrustar sus dedos en las cabezas de los humanos que iban cayendo mientras retrocedían. La situación fue tal que en un momento de la batalla, el extenuado Capitán Joshua quedó en un recoveco, aislado de sus hombres en una formación rocosa sin salida, y con el Gurthgul echándosele encima. Sus hombres corrieron al lugar, dándose cuenta que habían dejado atrás a su líder, y esperando encontrar sólo un charco de sangre y al horrible Gurthgul abalanzándose sobre ellos. Cuando el grupo de casi una docena de hombres estaba a punto de girar por el recodo que ocultaba la visión de lo que estaba sucediendo, un cegador resplandor de un intenso azul blanquecino les hizo retroceder. Al recuperar la cegada vista tenían ante sí a un chamuscado Gurthgul tendido en el suelo, inerte, y a un cataléptico Joshua que, sentado en el suelo en una retorcida postura, con los ojos abiertos, no era capaz de soltar media palabra. Tras un merecido retiro, Joshua fue reclutado por la Orden del Apocalipsis. Llegar a Iluminado en tan poco tiempo no es cosa fácil en la Orden. Joshua, ahora Jeremías, era uno de los elegidos, uno de los Iluminados, y lo había descubierto en un terrible momento de vida o muerte. La Orden, según los acuerdos con la UI, envió a Jeremías en una misión junto al propio Sargento Martin Valles, en la que realizarían descubrimientos extraordinarios sobre el enemigo común. Hoy en día, Joshua dirige a su propio grupo de exploración e investigación de los orígenes y las intenciones del Gran Mal, formado únicamente por miembros de la Orden. Su nombre es secreto en la misma Orden, y los grupos, denominados los Arcángeles, cuentan con el mejor equipo y los mejores hombres.

los pocos Círculos examinados hasta ahora, miles de años atrás en el tiempo. La Orden del Apocalipsis sin embargo, descubrió un artefacto de similares prestaciones pero que sí era manipulable, y que guarda en el más absoluto secreto.

Los Guardianes del Portal

En base a todos esos descubrimientos, la Unión Interplanetaria organizó equipos de exploración a los que bautizó como GP, Guardianes del Portal. Otorgó un número a cada equipo. Los primeros fueron los GP-1, GP-2 y GP-3. El GP-1 estaba bajo el mando directo del Sargento Valles. En la última misión, se envió a los tres primeros GP a reconocer un lejano planeta. Ninguno de los tres equipos ha regresado, y las sondas que son enviadas dejan de emitir señal en cuanto llegan al planeta. Algo terrible sucedió allí, y no ha sido posible averiguar qué. Si bien todos les dan por muertos, se ha dejado sin asignar los equipos Uno a Tres, por respeto a la memoria del Sargento Valles. El resto de Equipos están numerados de Cuatro en adelante. Y quién sabe, tal vez un día, incluso los propios PJ sean admitidos en el programa, y reciban su propia asignación en su propio equipo de GP.

Los Arcángeles

La Orden creó sus propios equipos de élite, escogiendo a aquellos que mostraron ser a un mismo tiempo especialmente aptos para el combate y a la vez dotados con el dominio de los poderes purificadores que guían el camino de la Orden. Están destinados a ser enviados a las misiones más peligrosas y secretas, en especial las relacionadas con los desarrollos o secretos más terribles de la Plaga Negra. Y en los últimos tiempos, esto ha incluido la búsqueda de los emplazamientos de los antiguos Círculos Dimensionales, y de toda tecnología relacionada con sus creadores, los esquivos seres reptilescos de la desaparecida civilización Crom.

Pocos, muy pocos, han visto en acción a uno de estos equipos. En realidad, prácticamente nadie conoce su existencia, ni tan sólo los miembros de la propia Orden que pertenecen a escalafones de niveles medio o bajo. Los equipos de Arcángeles, compuestos cada uno de ellos por pocos hombres y mujeres, están a las órdenes directas de los mismísimos Magísteres, o incluso del mismísimo Gran Rector en persona.

Cada uno de estos grupos de operaciones especiales, se denomina según uno de los antiguos seres humanos que, como relatan las secretas crónicas almacenadas en la Santa Sede, habían ascendido a niveles superiores de existencia gracias a unos niveles de Pureza sobrehumanos. El Magíster de los Templarios Rojos, tiene a su directa disposición a los Arcángeles de San Francisco y los Arcángeles de San Marcial, entre otros.

Arcángel de San Marcial		
AGI: 19	FUE: 16	HAB: 16
CON: 18	ASP: 12	POD: 18
TAM: 16	PER: 16	COM: 14

P. V. : 17
Pureza: 90%
Fusiles de asalto: 90%
Pistolas automáticas: 80%
Ametralladoras: 75%
Ballestas: 80%
Espadas: 70%
Pelea con brazos: 70%
Artes marciales: 75%
Conocimiento de lo Sobrenatural: 85%
Idiomas: Latinus, Anglíbero, Frisón: 90%
Bonus de fuerza: +1d6
Poderes de la Pureza: Todos los de Nivel Uno y Dos. Tres poderes a escoger de entre los niveles 3 a 6.

La complejidad de jugar con el tiempo

Cada Círculo tiene fijado un tiempo hacia atrás o hacia delante, generalmente hacia atrás, para evitar conocer hechos del futuro, además era una norma de programación de los Anteriores. Ese tiempo hacia atrás, se calcula en función del tiempo Presente en que se encuentra la narración principal del juego, en nuestro caso, el año 151 de la nueva era.

Pero una vez un Personaje ha salido de nuestro Presente y empieza a desplazarse por más de un Círculo, es cuando la cosa se le complica para regresar. Lo que vas a leer ahora no sólo parece complicado, sino que lo es, como lo son todos los viajes entrelazados en el tiempo y el espacio, y requiere unos momentos de concentración al DJ para acostumbrarse, pero debes recordar un elemento clave: la *Coordenada Origen* del viajero, que debes anotar, así como hacer el seguimiento de los Círculos por los que pasa, si es que pasa por más de uno. Cada Círculo tiene una *Variación Temporal* muy determinada y fija, que es otro elemento a anotar.

La *Coordenada Origen* equivale al momento en que un viajero atraviesa un Círculo Dimensional, incluyendo día, mes, año, y si puedes incluso la hora exacta. La Coordenada Origen sigue avanzando en el tiempo de manera normal, a pesar que el Personaje se vaya desplazando entre diferentes Círculos, es decir, equivale al "tiempo pre-

sente" en que se debería encontrar el PJ si no hubiera viajado por ningún Círculo. Así, cuando el PJ regrese a su tiempo, lo hará sumando el tiempo que ha gastado estando fuera. Si tras atravesar un Círculo ha estado dos horas en otro tiempo y lugar, al regresar a su lugar de origen, también lo hará dos horas después.

Pongamos que el grupo de PJ atraviesa, en la fecha día 3 del 12 del 151 (según la Nueva Era) a las 14:58:03, un Círculo Dimensional que traslada exactamente 200 años en el pasado (su *Variación Temporal*). Ahora se encuentran en el 3 del 12 del año – 49, a las 14:58:03. Pero supongamos que el período de tiempo (su *Variación Temporal*) atrás es algo más variado, ya que sus constructores usaban otras medidas de tiempo, y les traslada 258 años, 3 horas y 6 minutos atrás en el tiempo: "ahora" estarían en el año –107, a las 11:52:03 horas. Parece liado, pero se le coge pronto el truco.

Ejemplo: Un equipo, al que llamaremos Equipo A, marchó en el año 150 (su "Coordenada Origen"), en tiempo de juego, por un Círculo que llevaba del planeta X al planeta Y –5.000 años, atrás en el tiempo. Se encuentran ahora, en el año –4.850. En nuestro presente, la ambientación de *Dark Echelons* de base, pasa el tiempo, un año, estando ahora en el año 151, y otro grupo de PJ, el Equipo B, decide usar el mismo Círculo, llegando al planeta Y en el año –4.849. Tras permanecer otro año allí, el Equipo B rescata al Equipo A, y ambos regresan, desde el año –4.848, hasta el "presente actual", el año 152.
Pero supongamos que el Equipo A, al poco de llegar, encontró otro Círculo en el planeta Y, que le desplazaba al planeta Z 3.000 años atrás con respecto a su Coordenada Origen, que es el 150, de modo que llega al planeta Z en el año –2.850. La *Coordenada Orígen* indica el tiempo dónde el viajero debería encontrarse de no haber iniciado sus andaduras por tiempo y espacio.
Ahora imaginemos que el Equipo B en lugar de usar el Círculo para ir del planeta X al Y, simplemente se desplazó, en el año 151, mediante una nave espacial, del planeta X al Y, de modo que ahora está en Y en el año 151, descubre el círculo que lleva al planeta Z, lo atraviesa y viaja esos 3.000 años atrás en el tiempo: ahora está en el año –2.849 en el planeta Z. Si el Equipo A se quedó en el planeta Z, un año después verán aparecer por el campo de Energía creado desde el planeta Y al Equipo B. Si lo desean, el Equipo A puede acompañar al Equipo B de regreso usando su propia conexión. En este caso, los Equipos A y B regresan juntos al año 151, pero resulta que los miembros del Equipo A pasaron un año completo en el planeta Z.

Suele ser usual que sólo el primer Círculo que se atraviesa pueda devolver a un Personaje a su Coordenada Origen, el resto complica las cosas en gran medida, y la única solución es hacer el mismo camino al revés, si esperas volver a tu tiempo, pero también al lugar físico de orígen. También puede ser que un Círculo se active desde otra época y en otro mundo, y cree el túnel hacia el planeta donde se encuentra el PJ, pero esto se dará gracias a la intervención de un grupo externo.

Todos los Círculos dejaron de usarse hace por lo menos un millón de años, y dado que estaban programados para viajar atrás en el tiempo sólo unos miles, los viajeros humanos no aparecerán en una época en que un mismo Círculo haya sido reprogramado de forma diferente, o por lo menos en principio.

El papel de la Orden

La Orden posee sus propios equipos de viaje a través de portales. Convinieron con la Unión Interplanetaria, tras el descubrimiento conjunto del primer Círculo Dimensional, el compartir todos los datos y conocimientos que recopilaran al respecto, pero lo cierto es que ninguno de los dos bandos está jugando limpio, en la natural desconfianza que tanto caracteriza al ser humano.

El Artefacto Megalítico

La localización del planeta base de la Orden no es ningún capricho ni casualidad. La Orden del Apocalipsis consiguió descubrir unas instalaciones ultrasecretas que la República había construido en torno a un misterioso artefacto que unos exploradores habían hallado. El Artefacto Megalítico, de enormes dimensiones, parecía provenir de una antiquísima civilización, de una especie totalmente desconocida. Los científicos de la República consiguieron descifrar una parte del funcionamiento del artefacto, y llegaron a realizar pruebas experimentales con él. Está formado por colosales bloques de piedra sintética, pero de apariencia totalmente natural, que esconden en su interior complejísimos e indescifrables circuitos y mecanismos. En todos los sentidos, se trata de la misma tecnología que se ha encontrado en los Círculos Dimensionales, pero a una escala indescriptible.

Todo parece apuntar hacia la hipótesis de trabajo inicial, según la cual el Artefacto juega con las dimensiones espacio-tiempo. Teóricamente, es posible enviar algo o alguien a cualquier época y lugar. Sin embargo, conseguir el efecto deseado es harto difícil. Es necesario realizar una serie de cálculos previos, como la situación exacta de un planeta determinado en un momento preciso. Esto teniendo en cuenta que los sistemas estelares (las es-

trellas y los planetas que giran a su alrededor) no se encuentran "fijos", sino que se desplazan, juntamente al resto de su galaxia. Si además una estrella desaparece, cambian los campos gravitatorios en lo que era su zona de influencia, y todo se altera. Si añadimos la incontable cantidad de estrellas desaparecidas durante la Tercera Guerra Cósmica, podemos imaginarnos el dolor de cabeza que supone para los técnicos hacer todos esos cálculos. Aunque en realidad el error lo pagan los "viajeros", que en ocasiones han sido enviados a un planeta que en ese momento no se encontraba en el punto de la órbita que se esperaba, falleciendo los viajeros por descompresión súbita. Hoy en día se les suele enviar con traje espacial incorporado, lo que por otra parte es chocante si son observados por los habitantes del lugar de destino.

La Orden decidió construir alrededor de las instalaciones que escondían al misterioso Artefacto, su mismísimo centro de operaciones. Sus técnicos, alistados y contratados desde los más diversos lugares, son lo mejor de lo mejor.

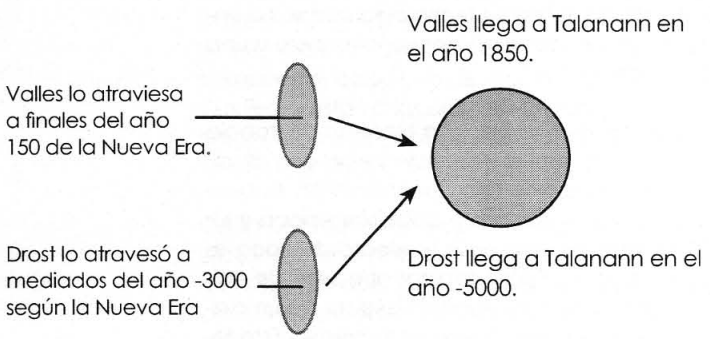
Los destinos del Artefacto Megalítico

El principal uso que la Orden piensa dar al Artefacto es el de buscar tecnología y conocimientos del pasado. Desde el más remoto y primitivo pasado, con sus arcanos conocimientos de Magia y Poderes Psi, hasta los no tan lejanos, y sus fabulosos y olvidados avances tecnológicos.
De hecho, el propio funcionamiento del Artefacto es un gran misterio, ya que al parecer, según se desprende de los estudios realizados por el equipo de investigación de la antigua República, funciona gracias a una misteriosa combinación de tecnología y magia. Resulta muy interesante el hecho que los lugares que más fácilmente pueden recibir un "tránsito" (como se ha bautizado al viaje), son lugares de una cierta carga mágica, y que han sido tradicionalmente poseedores de un talante místico y religioso. Lo mismo sucede para "recibir" envíos.

Viajar por los círculos dimensionales

▶ **Coordenada Temporal Sargento Valles:**
Año 150 según la Nueva Era
▶ **Coordenada Temporal Ndram Drost:**
Año -3000 según la Nueva Era

Circulo dimensional X-457 programado para viajar 2000 años atrás respecto a tu propia coordenada Orígen hacia el planeta Talanann.



El libro de la fe y el nacimiento de Horatius

El libro de la fe fue encontrado por Horatius Melginor, cuando sólo era un comandante militar que luchaba con todas sus fuerzas y el uso de las armas, contra los primeros ataques de la Plaga Negra. Un día, Horacio Mendelev, como se llamaba en aquel entonces, se encontraba desesperado, y habiendo perdido toda esperanza de victoria, había ido a parar, desandrajado y herido, a un extraño lugar, un lejano planeta de Espiral Alfa. En un silencioso valle, escondido por grises nubes de tormenta infinita, halló un emplazamiento perdido por el conocimiento del hombre, un templo. Entró en la desconocida edificación de mármoles grises desgastados por el tiempo, y en su interior, se dice que encontró la iluminación suprema. El lugar irradiaba una misteriosa aura de paz y solemnidad, y en medio de una gran sala, encima de un altar, Horacio encontró un antiguo libro cerrado, de gruesas tapas, y cubierto por una gruesa polvareda. El volumen, que había permanecido intacto durante quién sabe cuánto tiempo, prácticamente le ordenaba a Horacio que se hiciera con él. Así lo hizo, en parte asustado por no poseer el control de sus propias acciones, y tras apartar con su mano el polvo que cubría las doradas letras de su título, pudo leer la inscripción. *Dark Echelons*, y debajo, en letras minúsculas, *Obscuri gradi*. Su abuelo le había enseñado, hacia muchos años, aquel antiguo dialecto precursor del actual Anglíbero, pero Horacio desconocía totalmente la otra lengua, que se le antojaba aún más antigua y misteriosa. Abrió la pesada tapa, y comenzó a inundar su mente con las secretas escrituras. Horacio pasó una semana encerrado en el templo, sin comer ni beber, alimentado de puro conocimiento. Conocimientos secretos y olvidados del pasado, que avisaban de la llegada en un tenebroso día del Gran Mal, que arrasaría el cosmos entero si la mezquindad de los hombres se hacía más poderosa que su generosidad. Cuando volvió a salir por la puerta del templo, aquel hombre ya no era el mismo. Aquél que antaño fuera un hombre, era ahora un Profeta, el guía que podría salvar a la humanidad, y al propio universo. Aquel hombre se llamaba ahora Horatius Melginor.

Comúnmente, se acuerda con los enviados como mínimo tres lugares y horas concretas en los que deben presentarse para ser "reabsorbidos" por los técnicos del Artefacto. Si no se encuentran en uno de estos tres puntos en el momento indicado, acabarán el resto de sus vidas en el mundo y era de destino. Hasta el momento, los técnicos sólo han logrado enviar y reabsorber con éxito a un grupo de Arcángeles a un solo destino. El resto, ha desaparecido, o muerto de forma horrible. Por fortuna, no faltan los voluntarios entre las fervorosas tropas de los creyentes de la Orden.

Sin embargo, lo que la Orden cree que es la función principal del Artefacto Megalítico, no es en realidad más que una de sus funciones auxiliares. Aún les queda mucho por descubrir, y todavía no saben realmente qué es lo que tienen entre manos.

Un ataque sin sentido

La Orden tiene terminantemente prohibido permitir el acceso a cualquier especie que no sea la humana en sus territorios, bajo pena de muerte en el caso de su planeta base. Incluso si un humano se ha adentrado sin permiso en su sistema estelar base, la cosa puede acabar muy mal. En torno al gran planeta base de la Orden, existe una historia que no ha sido muy difundida, pero que muchos susurran en voz baja. Se cuenta que a los pocos meses de haberse instalado la Orden, un comando Elvar intentó adentrarse en ella con la clara intención de destruir el Artefacto. Se trataba de un grupo mercenario desligado de todo vínculo con ninguno de los Clanes Elvar supervivientes, sin embargo, nadie creyó que un comando Elvar se adentrara en una aventura suicida de este tipo sin más. Robarlo hubiera sido imposible, ya que el Artefacto ocupa toda una montaña. Los Elvar no suelen realizar ese tipo de acciones, a no ser que algo muy importante esté en juego. Esto ha hecho sospechar a los místicos de la Orden, que los Elvar sienten temor por el Artefacto, tal vez porque pueda tratarse de algo capaz de dañarles de algún modo, suposición que no ha hecho sino despertar aún más el interés por esta construcción entre los dirigentes de la Orden.

Los Crom

Las exploraciones que realizaron los científicos de la República dieron con algo especialmente interesante. En estado de fosilización, hallaron los restos de unos seres de considerable tamaño, corpulentos y de aspecto mas bien reptilesco. Se desestimó su origen salvaje, ya que en todos los casos se encontraban restos de enseres manufacturados. Entre los científicos de la Orden se barajaba la hipótesis que fueran la especie creadora, o por lo menos manipuladora, del Artefacto Megalítico. Los fósiles, y el propio Artefacto, datan de aproximadamente dos millones de años atrás en el tiempo, era en que los humanos apenas empezaban a vislumbrar sus primeros y arcaicos avances tecnológicos. Se les bautizó con el nombre de "Crom", si bien este nombre queda en secreto y sólo al alcance de los escogidos, y se suelen referir a ellos como los Anteriores. A pesar de su avanzadísimo nivel tecnológico, y de sus increíbles habilidades para crear lo nunca visto, esta especie desapareció sin prácticamente dejar rastro, lo que para la Orden es signo evidente que no estaban destinados a dominar la galaxia, al contrario que ellos.

El Éxodo Taurok

Un hecho poco conocido en general, es que la llegada de refugiados no sólo está afectando a los mundos humanos. Evidentemente, en todos los planetas que han sido atacados por la Plaga Negra han sido evacuados la mayoría de habitantes de las zonas más afectadas. Esto lo han podido notar la mayoría de sistemas que han ofrecido cobijo a los refugiados. Sin embargo, no se ha dado a conocer otro problema similar, y es el destino de otras especies inteligentes que habitaban en la zona de los Sectores del Núcleo, cercanas a los Clanes Elvar. En esa zona fue donde se detectó la aparición del Nexo, el punto por el que el cosmos se ha quebrado, y por donde empezaron a aparecer las Naves Oscuras. Se dice que es una especie de mancha oscura, con un poder gravitatorio tremendo que atrapa a las descuidadas naves que han osado acercarse a una distancia que a todas luces parecía prudencial incluso para un agujero negro.

Efectivamente, el Nexo no es ningún agujero negro, sino algo infinitamente más retorcido y siniestro. En forma de una enorme mancha negra de forma inconstante, parece como si algún maligno dios hubiera arrancado con unas tenazas un pedazo del espacio, y hubiera dejado esa mancha oscura, tan oscura que quienes creían haber conocido el color negro en el espacio profundo, se han dado cuenta de la ignorancia de sus pensamientos. Se dice también, que quienes habían visto "la mancha" habían padecido en sus mentes la visión de imágenes horribles de caos y de destrucción infinita que enloquecen a quien las ve. De cualquier manera, las Naves Oscuras deben poseer una fuerza y una energías terribles, si son capaces de atravesar el Nexo y alejarse de su campo gravitacional. Las mismas fuentes, dicen además que el Nexo ha crecido de tamaño en pocos años. Los teóricos quánticos afirman que el cosmos puede correr el riesgo de darse la vuelta a través de este nexo, como quien le da la vuelta a una prenda de vestir a través del cuello o de la manga, y que con ello arrastrará a la perdición a todo el cosmos tal y como lo conocemos.

El origen de los Cestodos

Los análisis genéticos que realizó en el pasado la humanidad, rápidamente concluyeron que el código genético de los Cestodos poseía una enorme correlación con el código genético de los Elvar, de quienes habían logrado atesorar algunas muestras mediante cauces poco ortodoxos. La correlación era tan alta, que para cualquier científico experto en genética multiespecífica era más que evidente el hecho fehaciente que ambas especies provenían de un mismo origen, es decir, de un mismo planeta. Por ello, la humanidad, en aquel tiempo encabezada por el Imperio, acusó a los Elvar de haber causado todos los desastres producto de la ingesta de los huevos de Cestodo, que habían aparecido "casualmente" tiempo después de conocer a la especie inteligente Elvar. Los Elvar por su parte, negaron siempre que tuvieran algo que ver con los Cestodos, y afirmaban que tales seres no provenían ni de su mundo original, ni de ninguno de sus otros mundos colonizados, y que por otra parte, también ellos sufrían los daños ocasionados por esta despiadada especie animal, lo mismo que la humanidad, pero sin culpar a nadie por ello. Pero negaban algo que para todos era evidente, que los científicos del Imperio habían demostrado con una prueba que cualquier instituto podía corroborar, y que el gobierno del Imperio se había dedicado a esparcir entre sus habitantes, sembrando el odio y la desconfianza para con los Elvar.

¿Quién estaba contando la verdad? Como suele suceder en este tipo de situaciones, ambos, y ninguno. Los Elvar son una especie muy antigua, incluso algo más antigua que los propios humanos, y mucho más antigua que otras especies como los Bork, hablando en millones de años humanos, por supuesto. Lo verdaderamente cierto, y desconocido para todo el mundo, es que los sirvientes malignos de la Plaga Negra ya visitaron nuestro universo, o nuestra dimensión, cuando todavía era joven. En aquellos tiempos, una poderosa especie dominaba esta galaxia y otras, unos seres míticos, que conformaban el mítico pueblo de los Crom. Los Crom desaparecieron hace mucho, pero dejaron tras de sí restos de su avanzadísima civilización, entre ellos, los Círculos Dimensionales, y El Artefacto Megalítico. Los Crom estudiaban el avance de las futuras especies inteligentes, y capturaron, hace millones de años, algunos de sus especímenes, como los prehumanos y los preelvar, para colocarlos en otros planetas y observar su evolución paralela. Fueron los Crom quienes se enfrentaron a la Plaga Negra en aquellas oscuras eras, y quienes les vencieron. Pero pagaron por ello, pagaron con su propio exterminio. En aquellos tiempos, los Elvar ya existían, pero eran una especie muy primitiva, que a duras penas empezaba a construir sus propias herramientas hechas de las piedras y la vegetación que les rodeaba. Los Crom habían abducido a algunos de estos seres, y los habían trasladado a otros planetas, para observar y estudiar su desarrollo en otros ambientes. Uno de estos planetas fue conquistado por la Plaga Negra, y sus colonos preelvar capturados y sometidos a torturas, cambios, modificaciones y variaciones genéticas, hasta crear unas criaturas terribles, sedientas de destrucción y de sangre. Crearon a los Cestodos, e incluso después de desaparecer gracias al sacrificio de los Crom, dejaron el legado de estos seres en nuestra galaxia, para que alimentaran el temor y el odio, mientras la Plaga Negra planificaba cómo regresar algún día a nuestro universo. Los Crom habían diseñado una terrible bomba bioenergética, cuyos efectos se replicaban a sí mismos, y que eliminaban toda forma de vida que contenía grados de energía mística extremos en el universo. Así eliminó tanto a los grados de Corrupción más elevados, los de la Plaga Negra, como los grados de Pureza más altos, que correspondían a los propios Crom. Otras especies semi-inteligentes, como los Elvar, o las especies animales en general, que todavía no habían tomado partido por la Corrupción o la Pureza, subsistieron. El sacrificio secreto de los Crom quedó en el olvido, entre la oscuridad de los tiempos remotos del universo. Con el paso de los tiempos, las nuevas especies inteligentes tomaban el relevo del universo, de entre los primeros los Elvar, y los Taurok, pero seguidos muy de cerca por la Humanidad. Estas especies se irían desarrollando, y sus mentes se irían expandiendo y alcanzando nuevos límites, que incluirían los extremos de la Pureza y la Corrupción. Hasta nuestros días, en que la prepotencia y la mezquindad, pero también la bondad y la sapiencia, atrajeron de nuevo el interés de la Plaga Negra. Una de las especies, acabó topando con huevos de cestodo en estado latente, y estos animales aparecerían de nuevo, sembrando el miedo y el caos, otros dos elementos que también atrajeron la lejana mirada del Gran Mal. Y la Tercera Guerra mostró la desesperación y la ignorancia, que no hicieron más que reforzar el deseo de la Plaga Negra por cruzar el umbral hacia nuestro universo, algo que ya había comenzado a suceder tras la Segunda Guerra Cósmica.

Los Cestodos son fieros, imparables, y agresivos, pero no están bajo las órdenes de la Plaga Negra, sólo son una antigua creación suya, y para los Cestodos tan comestible resulta un humano como un Poseído. Sólo una simple muestra de lo que puede esperar nuestro cosmos, si queda en manos del Gran Mal.

Sin embargo, lo extraño entonces es saber cuál es exactamente el destino de las Naves Oscuras. Sea como sea, las especies inteligentes que habitaban aquella zona, al parecer incluso más castigadas que la propia humanidad, han iniciado una gran huida, que ha sido designada como el Éxodo. Miles de naves espaciales, constituidas por viejas flotas de mercantes o antiguas naves de recreo, navegan alejándose del Nexo, y han empezado a adentrarse en espacio humano. Se trata de naves toscas y de baja tecnología, sublumínicas, incapaces de alcanzar la velocidad luz, aunque poseen una aceleración que les lleva al 99,8% de la velocidad luz, sin llegar a entrar en la hipervelocidad. Al parecer, todas sus naves de guerra y sus naves comerciales y de transporte más avanzadas sucumbieron en su propio intento de enfrentarse a la Plaga Negra en sus ya perdidos mundos. Los protagonistas del gran Éxodo son la especie denominada como los Taurok, una gente orgullosa y altiva, con quienes a duras penas se tuvo en el pasado algún trato más allá que el de declaración de fronteras y de paz. Nunca quisieron tratar con ninguna especie, ni siquiera con los Elvar. Nadie sabe exactamente hasta dónde esperan llegar en su Éxodo, pero los servicios de inteligencia de la UI y de la Orden del Apocalipsis esperan que no quieran quedarse en territorio humano, y que su viaje prosiga más allá de los Sectores de Espiral Alfa. En cualquier caso, es un mal augurio que esta especie tan inteligente y altiva ya se haya dado por rendida ante la Plaga Negra, y su futuro sea tan incierto. ¿Será la humanidad la siguiente? ¿Y luego, el resto?

DELMOR, EL HORROR OSCURO

No son de este mundo

Delmor es el nombre con que los Clanes Elvar designan a la Plaga Negra y todo lo que representa. El nombre con que comúnmente los humanos se refieren a los comandantes de las huestes oscuras, los Gurthgul, también fue creado por los Elvar, y es que no en vano, este sabio pueblo fue el primero en enfrentarse a tan devastador mal. De hecho, la existencia de este problema se remontaba a épocas anteriores a la Tercera Guerra Cósmica, y en aquellos tiempos, los supercientíficos Elvars ya habían detectado el inicio del problema, que no era más que un pequeño y diminuto filamento, de tamaño atómico, entre la dimensión de la galaxia y la dimensión de la Plaga Negra. Los supercientíficos estaban a punto de conseguir desarrollar un sofisticado ingenio, instalado en una colosal nave espacial que estaban construyendo, que lograría cerrar el filamento microscópico que unía ambas dimensiones, y que había sido enviado por el Gran Mal en su intento por regresar, una vez desaparecidos los Crom. Ni siquiera los Elvar pueden predecir el futuro, y poco se esperaban el ataque por sorpresa que el Imperio realizó contra ellos, y que consiguió destruir la mayor parte de la civilización Elvar. Los humanos del Imperio, en sus primitivos temores y odios, y sin saberlo, habían sentenciado el futuro de las siguientes generaciones. El filamento de tamaño subatómico, libre de la intervención de los científicos Elvar, siguió creciendo y creciendo. Hoy en día, es un gigantesco túnel por el que pueden pasar naves espaciales de dimensiones colosales. ¿Quién va a poder detener todo esto ahora?

La Plaga Negra proviene efectivamente de otra dimensión que está intentando hacerse con la dimensión en que crecieron y se desarrollaron tanto la Humanidad como los Elvar. Constantemente, los miembros más poderosos de la Plaga Negra hacen referencia a unos seres a los que llaman los Antiguos, de quienes hablan en voz baja, y a quienes veneran con respeto, e incluso se diría que con miedo. Se refieren con ese nombre a sus dirigentes, que aguardan en el otro lado del Nexo. ¿Qué clase de terrible ser puede causar miedo a un casi imparable Gurthgul?

Los seres de la Plaga Negra, y también muchos de sus seguidores humanos, usan entre ellos una lengua alienígena y maligna, incomprensible e incluso dolorosa al oído. Esta lengua posee también una forma escrita, característica por lo retorcido e incluso diríase que macabro de sus símbolos y signos. Conocerla está vetado sólo a los más fieles. La Orden del Apocalipsis se refiere a esta lengua como la lengua Impía, ya que pronunciar su auténtico nombre es tentar al mal para que se acerque al lugar en que ha sido pronunciada. Efectivamente, si alguien pronuncia o escribe el auténtico nombre de la lengua Impía, existe una probabilidad del 40% que en ese lugar aparezca en las próximas horas algún ser maligno, de entre los diversos de las listas de seres que te presentamos. El nombre de la lengua Impía es el de Belebuz.

Armaduras de la Plaga Negra	
Sgr'krr Nash	9 p.a.
Szalatt Nash	10 p.a.

Los servidores de la Plaga Negra de mayor nivel, suelen usar el material fabricado por la propia Plaga, pero la mayoría de la "tropa", como los Necrozombies por ejemplo, usan las armaduras y armas que ya usaban en vida, pertenecientes a una u otra facción humana. (para las armas de la Plaga Negra ver la página 45).

Bestias y deformidades

Muchos son los seres y bestias repugnantes que han aparecido en el universo desde la entrada en es-

cena de la Plaga Negra. La mayoría son repulsivas a simple vista, y en general desconocidas para la mayor parte de las gentes. Todo el mundo ha oído hablar de los Gurthgul, los Poseídos y los Necrozombies, en especial a través de los soldados que se han enfrentado a ellos, y han sobrevivido para contarlo. Sin embargo, nadie conoce otros engendros, en ocasiones de menor poder y métodos más subversivos, ni tampoco a los seres oscuros de mayor peligro que no han podido ser conocidos y clasificados por la humanidad.

Reencarnado

De entre los malignos poderes de la Corrupción, se encuentra el de reanimar los cuerpos de los difuntos, y convertirlos en auténticos muertos vivientes; zombies al servicio del mal. La humanidad les llama los Necrozombies. Son sin duda la hueste más numerosa, y a pesar de su capacidad algo limitada en combate, si bien sí lo suficientemente efectiva, cabe decir que cuando los soldados humanos deben enfrentarse por primera vez a sus propios congéneres muertos, con pedazos de carne colgantes, sufren una conmoción importante, y ese bloqueo en su bautismo de fuego contra los Necrozombies le ha causado la muerte a más de un indeciso y balbuceante novato. En realidad, no sólo los humanos pueden ser convertidos en Necrozombies, sino también muchos animales de una cierta inteligencia, como perros, osos, y demás. Intenta explicar a un niño por qué su gatito muerto ha emergido de su tumba para atacarle, y comprenderás a qué factor psicológico nos estamos enfrentando. Las leyes actuales, obligan a incinerar, congelar o extraer todo el sistema nervioso central de todo ser que haya perecido, en menos de una hora. Pero para que aparezcan Necrozombies, en general tiene que haber cerca un Obelisco Negro, o un Gurthgul con el poder suficiente.



Necrozombie de niño		
AGI: 8	FUE: 10	HAB: 6
CON: 10	ASP: horrible	POD: 6
TAM: 10	PER: 10	COM: 3

P.V.: 10
Corrupción: 100%
Mordisco: 50%, daño 1d6
Bonus de fuerza: ninguno
Velocidad: 4

Necrozombie de civil adulto		
AGI: 9	FUE: 12	HAB: 7
CON: 11	ASP: desagradable	POD: 6
TAM: 14	PER: 10	COM: 3

P.V.: (TAM más CON dividido entre 2)
Corrupción: 100%
Mordisco: 13
Escopetas: 30%
Bonus de fuerza: +1d4
Velocidad: 5

Necrozombie de soldado		
AGI: 10	FUE: 14	HAB: 8
CON: 12	ASP: desagradable	POD: 5
TAM: 15	PER: 10	COM: 2

P.V.: 14
Corrupción: 100%
Mordisco: 50%, daño 1d8
Escopetas: 40%
Fusiles de asalto: 60%
Bonus de fuerza: +1d4
Velocidad: 5

Guardián de los Antiguos

Cuando los sirvientes de la Plaga Negra capturan a humanos vivos, bien porque ha resultado fácil, o bien porque les interesa un humano en concreto, pueden someterlo a un doloroso proceso de inmersión en unas aberrantes bañeras repletas de un líquido verduzco. El sujeto no muere ahogado, pero

el tormento es largo y terrible. Finalmente, el ser aparece reconvertido, con una corpulencia y fuerza aumentadas, en un Guardián (lo que los humanos llaman un Poseído, ya que si bien su forma física y su faz guardan algunas reminiscencias de lo que fue en el pasado, tanto su nuevo y horrible aspecto, como su comportamiento, le da la fama de estar poseído por los demonios). Conserva todos sus recuerdos y capacidades de cuando era humano, y sus características de fuerza física y constitución quedan sobrenaturalmente aumentadas.

Niño Poseído

AGI: 10	FUE: 14	HAB: 8
CON: 12	ASP: Horrible	POD: 6
TAM: 12	PER: 10	COM: 6

P.V.: 12
Corrupción: 100%
Mordisco: 50%, daño 1d8
Bonus de fuerza: +1d4
Armadura natural: 4
Velocidad: 5

Civil Poseído

AGI: 11	FUE: 16	HAB: 3d6
CON: 12	ASP: Desagradable	POD: 3d6
TAM: 15	PER: 2d6+6	COM: no

P.V.: (TAM más CON dividido entre 2)
Corrupción: 100%
Mordisco: 60%, daño 1d8
Escopetas: 40%
Fusiles de asalto: 60%
Bonus de fuerza: +1d6
Armadura natural: 6
Velocidad: 6

Soldado Poseído

AGI: 12	FUE: 18	HAB: 10
CON: 14	ASP: Desagradable	POD: 8
TAM: 17	PER: 12	COM: 10

P.V.: (TAM más CON dividido entre 2)
Corrupción: 0%
Mordisco: 70%, daño 1d10
Escopetas: 50%
Fusiles de asalto: 80%
Bonus de fuerza: +1d8
Armadura natural: 8
Velocidad: 6

Los Señores de los Antiguos

Así es como se autodenominan los propios Gurthgul a sí mismos, pero es raro que un PJ llegue nunca a averiguarlo, a no ser que le hayan transformado en Poseído, en cuyo caso el PJ ya no tendría ningún tipo de control sobre sus actos. Hasta ahora se han conocido tres tipos de Señores, aunque del tercero y más peligroso, los Señores de la Corrupción, sólo se ha conocido la existencia gracias a los Poseídos capturados con vida y torturados.

Señor de la fe

Se trata de un tipo de Gurthgul con una especial dedicación a su retorcida y macabra fe. Su misión principal es corromper a los hombres, en la retaguardia de sus filas, para que logren hacer lo que más les interesa, mientras no envían a una de sus Naves Oscuras a conquistar todo el planeta, o en el caso que ese planeta no les interese, porque no contiene ningún Círculo Dimensional, por ejemplo. Son más expertos en los poderes malignos que en la lucha, sin ser por ello su fortaleza nada despreciable.

Jóven Gurthgul de la fe

AGI: 15	FUE: 20	HAB: 14
CON: 20	ASP: Horrible	POD: 24
TAM: 18	PER: 16	COM: 14

P.V.: 19
Corrupción: 125%
Mordisco: 80%, daño 1d8
Fusiles de asalto: 60%
Cuchillos: 80%
Bonus de fuerza: +1d8
Armadura natural: 10
Velocidad: 8

Señor de la guerra

Son el Gurthgul que más comúnmente puede encontrarse en un campo de batalla, más dedicados a las artes de la guerra que a los poderes sobrenaturales, pero conocen más de uno. Es tremendamente difícil derrotar a uno de estos seres, las balas penetran y penetran en su cuerpo, como si realmente no hicieran mella en él, o como si ni siquiera le importara, pero no debe caerse en este error, con la suficiente cantidad de plomo, incluso estos Gurthguls pueden ser tumbados.

Gran Gurthgul de la guerra

AGI: 17	FUE: 30	HAB: 16
CON: 26	ASP: Horrible	POD: 24
TAM: 20	PER: 18	COM: 12

P.V.: 23
Corrupción: 100%
Mordisco: 120%, daño 2d6+2
Fusiles de asalto: 90%
Cuchillos: 120%
Bonus de fuerza: +2d6
Armadura natural: 12
Velocidad: 9



Señor de la Corrupción

Esta raza es la más poderosa de todas, y según parece, sus miembros no tienen un aspecto genérico que facilite clasificarlos en un solo tipo. Se especula con que hayan sufrido sus propias transformaciones malditas, para convertirse en lo que son actualmente. Según la poco fiable información de los Poseídos cautivos, los Señores de la Corrupción habrían participado en unas pocas batallas muy concretas contra la humanidad. Pero el hecho es que precisamente, en esas batallas, no quedó ningún humano con vida que pudiera relatar qué fue exactamente lo que sucedió. Son los amos y señores de los Obeliscos Negros, y hay un solo Señor de la Corrupción en cada Obelisco que impacta contra un planeta. Desde su refugio dentro del propio Obelisco, en las profundidades más inexpugnables de éste, en un siniestro templo rodeado de lava, sus mentes no duermen nunca, maquinando y pensando en planes de destrucción y muerte. Prácticamente nunca han salido de sus madrigueras oscuras, en lo más profundo de las descomunales torres negras que forman las Naves Oscuras cuando impactan contra el planeta y se clavan de forma impía contra su superficie. Parece ser, que mantienen algún tipo de vínculo mental constante con sus amos en la otra dimensión, con los mismísimos Antiguos.

Retoño de Gurthgul de la Corrupción

AGI: 21	FUE: 32	HAB: 18
CON: 26	ASP: Espeluznante	POD: 30
TAM: 22	PER: 22	COM: 16

P.V.: 24
Corrupción: 150%
Mordisco: 100%, daño 2d8
Fusiles de asalto: 100%
Cuchillos: 120%
Bonus de fuerza: +3d6
Armadura natural: 15
Velocidad: 11

Bestia informe

Fue la mejor y más acertada calificación de esta especie de babosas gigantes y redondeadas, de un metro de alto y un par de largo, al parecer carentes de esqueleto interno, y que son capaces de arrastrarse y colarse entre casi cualquier estrecha rendija, a pesar de su importante tamaño. Son la pesadilla de todos los niños humanos, pues se han encontrado muchas de estas criaturas en las cloacas de diversas ciudades, y son especialistas en adentrarse en las casas, silenciosamente y por la noche, con un leve burbujeo de sus cuerpos de sanguijuela. Cubren a su víctima mientras duermen, la devoran semiparcialmente, y tras hartarse de carne, al tiempo que han estado inyectando sus perniciosos jugos infectos, la acaban convirtiendo en un Necrozombie en menos de media hora.



Bestia informe		
AGI: 10	FUE: 14	HAB: 6
CON: 12	ASP: Horrible	POD: 8
TAM: 18	PER: 18	COM: 0

P.V.: 15
Corrupción: 120%
Mordisco: 90%, daño 3d6
Bonus de fuerza: +1d6
Velocidad: 5

Acechante

Se trata de otro descubrimiento reciente. Parecen una especie de larva, con seis patas en la parte más adelantada, y un cuerpo flexible y alargado. En la parte frontal, poseen dos enormes garras, que usan para adherirse a sus víctimas. Nadie es capaz, por su propia fuerza, de zafarse de uno de estos agarres. Pocos minutos después de agarrarse, el Acechante incrusta su mandíbula en el cuerpo del desdichado, y empieza a succionar sangre y vísceras. Es realmente desagradable presenciar cómo el cuerpo de una víctima empieza a flaquear, y sus pómulos a hundirse en su boca, mientras dura el proceso de succión. Tras esto, el Acechante ha engordado, y en menos de una hora, la víctima infectada se levantará como necrozombie.



Acechante		
AGI: 18	FUE: 16	HAB: 5
CON: 19	ASP: Horrible	POD: 8
TAM: 20	PER: 17	COM: 0

P.V.: 20
Corrupción: 0%
Mordisco: 80%, daño 3d8
Bonus de fuerza: +1d6
Armadura natural: 5
Velocidad: 9

Sectarios

Los sectarios son simples seres humanos que han perdido todo uso de razón, y sirven a sus señores de la Plaga Negra. Sus niveles de Corrupción son muy elevados, en parte porque ya mostraban esa tendencia, pero en parte también gracias a pócimas que sus líderes les han hecho ingerir, y a auténticos lavados de cerebro que han sufrido durante sus procesos de iniciación a la secta.

Sectario del Primer Círculo		
AGI: 10	FUE: 12	HAB: 10
CON: 11	ASP: 10	POD: 10
TAM: 14	PER: 11	COM: 10

P.V.: 13
Corrupción: 90%
Fusiles de asalto 30%
Cuchillos: 80%
Bonus de fuerza: +1d4
Velocidad: 5

Los horrores no afectan a su mente, ya totalmente desquiciada.

Doppler

Estos relativamente pequeños seres son una auténtica plaga, valga la redundancia. No miden más de uno o dos palmos, y se desplazan merced a varias patas articuladas. Sus mandíbulas, en forma de garra y de unos seis centímetros cada una, tienen fuerza más que suficiente como para arrancarle varios dedos a cualquiera que no lleve la protección necesaria. Además, son capaces de segregar a través de sus glándulas bucales, un ácido extremadamente corrosivo, que usan para perforar casi cualquier materia, incluidos los metales más resistentes, o las piedras más duras. Lo más fascinante, si se puede decir así, de esta especie, es su método de reproducción: los Dopplers que alcanzan un cierto tamaño, de casi cuarenta centímetros, de repente se detienen, y emiten un agudo chillido, incluso doloroso para los oídos humanos, y totalmente insoportable para otros seres más sensibles, como perros, gatos, o especies inteligentes como los Elvar. Finalmente, la espalda del animal revienta, llenando de salpicaduras de ácido cuanto le rodea en un radio de cinco metros (1d8 a cada Personaje), y de su muerto caparazón, aparecen dos, o en ocasiones tres, nuevos Dopplers, de menor tamaño, pero especialmente hambrientos. Suelen atacar en manadas de cientos de individuos, y pocos seres vivos escapan a su apetito. Más de un superviviente ha relatado escenas terribles, en las que soldados o miembros de los cuerpos de seguridad, protegidos por gruesos trajes de combate, eran asaltados e inundados por estos seres,



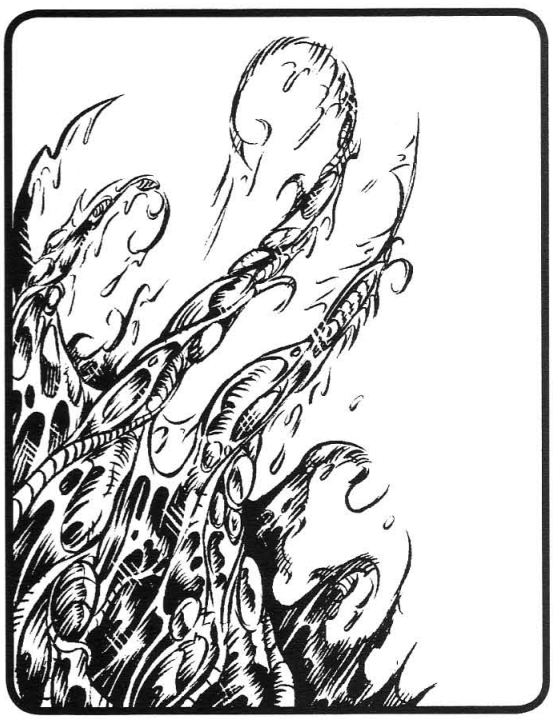
que tras corroer su armadura, acababan despedazando al desdichado, de quien tras el proceso no quedaban ni los huesos. Son fáciles de matar, pero cuando atacan son tan numerosos, que suelen desbordar las defensas de sus víctimas.

Doppler		
AGI: 18	FUE: 8	HAB: 7
CON: 12	ASP: Desagradable	POD: 3
TAM: 6	PER: 10	COM: 0
P.V.: 9		
Corrupción: 110%		
Mordisco: 90%, daño 2d4		
Bonus de fuerza: -1d4 (Malus)		
Velocidad: 9		

El manto negro

No se trata exactamente de una bestia, sino de un entorno en el que las bestias del Gran Mal parecen sentirse muy a gusto. Al parecer, las Naves Oscuras traen consigo semillas, o raíces, de los insondables lugares de donde proceden. Los efectos de estas supuestas simientes tardan algo en aparecer, pero cuando lo hacen se observa cómo van avanzando desde el interior de la nave, hasta los exteriores más cercanos a ésta, para lentamente ir colonizando todo el paisaje, de forma terrorífica y espectacular, y finalmente cubrir todo el planeta. Su apariencia negruzca, va cubriendo como un grueso manto todo lo que encuentra, con sus formas redondeadas y retorcidas, que envuelven por igual rocas, árboles, maquinaria, o casas, como si de un musgo se tratara. Los científicos humanos que han podido examinar algunas muestras de esta extraña vegetación, todavía no se han puesto de acuerdo sobre si realmente se trata de un tipo de vegetación, o de un simple proceso matemático y programado de autorreplicación de materia no orgánica, algún tipo de nanotecnología maligna.

No es algo que pueda matarse en sí, a causa de su extensión, y dado que por sí misma no representa ningún peligro a los Personajes, no obstante tiende a consumir gran parte del oxígeno, y a crear humedad, de modo que en lugares cerrados, el clima puede hacerse sofocante y asfixiante incluso. Por otra parte, la vegetación autóctona del planeta, muere al ser cubierta por el Manto Negro, con lo que comporta para todo el ecosistema planetario.



Raíz Parasitoide

Los pocos que han logrado ver a este ser en sí mismo, afirman que tiene el aspecto de las raíces de una planta, en total de un metro de largo, y con interminables ramificaciones de muchas raíces, en forma de gran red. Como hemos comentado, pocos han visto a esta criatura por sí sola, debido a que se trata de un organismo parasitario que se desarrolla plenamente en el interior de otro ser, el huésped. Inicialmente, en su estado de larva, mide sólo unos diez o doce centímetros. Se introduce por los orificios naturales de los seres, cuanto más cerca del cerebro mejor, generalmente por las orejas o la nariz, en el caso de los hu-

manos. Su única debilidad, es que se desplaza a una velocidad bastante lenta mientras repta por el suelo. Pero una vez dentro del huésped, se desarrolla plenamente, y se adhiere al sistema nervioso central de éste. Al principio, el afectado muestra una mayor tendencia al comportamiento malhumorado, para pasar más tarde a un estado de personalidad dual, en que a veces actúa con su personalidad original, y en otras ocasiones ya totalmente dominado por el parásito. El destino del huésped es acabar finalmente en este último estado, si bien adoptando las maneras y formas del huésped original, ya anulado. De esta forma, desde el exterior se percibe que el sujeto ha pasado por una crisis, que finalmente ha logrado superar, cuando realmente, ha sido suplantado por otro ser.

Entre la humanidad, caminan muchos humanos cuyas mentes han sido suplantadas por estos seres, y que suelen dedicarse a fomentar la Corrupción de la Plaga Negra, crear sectas, o sabotear las defensas. Cuando estos humanos ya llevan mucho tiempo bajo los efectos del parásito, su piel sufre algunos procesos de putrefacción avanzada, y frecuentemente necesitan recurrir a cirugía estética, sobre todo para cuidar de sus partes más visibles socialmente, como la cara y las manos. En estadios avanzados, su piel se llena de llagas supurosas, de las que de vez en cuando es expulsada una viscosa nueva larva de raíz parasitoide. La mayoría mueren por no encontrar un huésped, pero los habitáculos y escondrijos de los afectados suelen estar repletos de estas larvas, por lo que debe andarse con mucho cuidado.

Raíz Parasitoide		
AGI: +4	FUE: +4	HAB: -1
CON: +8	ASP: -6	POD: +5
TAM: N/a	PER: +2	COM: N/a

P.V.: +4
Corrupción: +80%
Plaga Negra: +60%
Acuérdate de comprobar el nuevo Bonus de fuerza
Se trata de los valores que la víctima recibe, alterando sus propias características. En su estado de larva, es tan fácil de matar como una larva cualquiera, de TAM 1.

Mutagénicos

Los traidores que han sido seducidos por la Corrupción, obedecen las órdenes del Gran Mal sin pensar, como autómatas programados y obedientes, o mejor, como marionetas sin conciencia. Hasta en los reductos más cuidados de la humanidad, se han llegado a introducir virus alienígenas que han provocado catástrofes en lugares que se consideraban seguros. La Santa Sede es prácticamente el único lugar a salvo de los malignos, gracias al profundo escrutinio que debe pasar todo aquél que quiera entrar en el planeta base de la Orden del Apocalipsis. Los afectados por estos virus se convierten en horribles mutantes con sed de sangre e insaciable ansia de matar. Sus cuerpos se llenan de escamas de un verde oscuro, y sus cabezas degeneran, apareciendo rasgados ojos rojos y poderosas mandíbulas capaces de intimidar por sí solas al más atrevido. Se han diagnosticado otras variantes de estos virus, otras cepas que podrían crear seres distintos, si bien igual o más mortíferos. Es inimaginable qué impensables mutaciones estará diseñando en estos mismos momentos la retorcida mente cósmica que dirige al Gran Mal.



Mutagénicos		
AGI: 12	FUE: 18	HAB: 10
CON: 18	ASP: Desagradable	POD: 12
TAM: 16	PER: 2d6+6	COM: 6

P.V.: 17
Corrupción: 110%
Habilidades según otorgue el DJ
Bonus de fuerza: +1d6
Velocidad: 6

Necro-homúnculos Gigantes

Éstos son los seres más devastadores con que el ser humano se ha tenido que enfrentar en tierra firme. Los pocos que han sobrevivido a tal experiencia, han jurado y rejurado que estos seres son, simplemente, imparables.

Se han descrito muy pocos casos, y todas las formas, o deberíamos decir diseños, de estos seres gigantescos, eran distintas, con diferentes partes corporales y grados de corpulencia, y distinto número de extremidades. Al parecer, en los

inconmensurables Obeliscos Negros, los Gurthgul trabajan sin descanso construyendo sus propias máquinas de guerra vivientes. Con los pedazos de muchos cadáveres humanos recolectados, e incluso de soldados capturados con vida, cortan, pegan, unen y cosen, hasta crear estos seres gigantescos, capaces de tumbar un tanque entero con su simple fuerza, como quien tumba un bidón, y con la suficiente fortaleza como para transportar armas gigantescas y aguantar su retroceso; armas tan poderosas como el mejor cañón de los vehículos humanos.

Necro-homúnculo gigante		
AGI: 8	FUE: 45	HAB: 10
CON: 22	ASP: Espeluznante	POD: 12
TAM: 55	PER: 10	COM: 4

P.V.: (TAM más CON dividido entre 2)
Corrupción: 100%
Armas gigantescas tipo CAP: 50%
Armas gigantescas tipo CCC: 70%
Pelea con piernas: 40%, daño 5d10
Bonus de fuerza: +3d6+1d10
Velocidad: 12 (el triple de lo normal, debido a su tamaño)





Perros del Infierno

Son seres cuadrúpedos, con espinas dorsales repletas de enormes púas, y alargadas y poderosas mandíbulas, capaces de arrancar un brazo de cuajo. Son algo mayores que un perro auténtico, y sus patas mucho más alargadas. Diabólicamente veloces, parecen disfrutar de una forma lasciva con los baños de sangre y dolor que provocan. Enfrentarse a uno es demoledor, ya que debido a su tremenda rapidez y su apabullante agilidad, resulta muy difícil dar en el blanco cuando se les dispara, y en demasiadas ocasiones logran acercarse tanto que son lo último que sus víctimas ven en la vida. Cuando lo que ataca es un grupo de ellos, sólo una férrea disciplina y organización pueden lograr soportar una carga de este tipo. Suelen ir por delante en los ataques que realiza la Plaga Negra con sus tropas "normales", como Necrozombies, Poseídos y Gurthguls, para desmoronar y romper las líneas de defensa humanas.

Perro del infierno		
AGI: 18	FUE: 10	HAB: 10
CON: 20	ASP: Horrible	POD: 12
TAM: 8	PER: 18	COM: 3

P.V.: 14
Corrupción: 110%
Mordisco: 90%, daño 3d4
Bonus de fuerza: ninguno
Velocidad: 9



Necrocenágridos

Estos seres parecen libélulas gigantes, del tamaño de un hombre, con sus cuerpos estilizados, sus enormes ojos diseñados para el vuelo y la caza de sus víctimas, y sus dos pares de alas de similares envergaduras. Y por supuesto, sus varios pares de patas, y sus terribles mandíbulas, que una vez aprisionan a una víctima, ya no la sueltan. Al contrario que con la mayoría de los otros seres de la Plaga Negra, que con un poco de mala suerte pueden encontrarse en casi cualquier sitio, los Necrocenágridos sólo habitan y se reproducen en el interior de los Obeliscos Negros, o en cuevas oscuras que han sido completamente colonizadas y cubiertas por la siniestra vegetación del Manto Negro. Aquí es donde se desarrollan sus capullos, de los cuales emergen estos horribles seres. Vuelven a sus grutas o a sus Obeliscos Negros para descansar hasta la siguiente jornada, y suelen llevarse algo de comida a casa, preferiblemente un humano bien rollizo y grasiento, los preferidos para inyectar los huevos de sus larvas. Son capaces de volar a alturas considerables, y no se les oye llegar, salvo por un casi inaudible zumbido, sólo segundos antes de su ataque.

Necrocenágrido		
AGI: 16/32	FUE: 14	HAB: 10
CON: 16	ASP: Horrible	POD: 10
TAM: 18	PER: 16	COM: 2
Mordisco: 70%, daño 2d3+1		
P.V.: 17		
Corrupción: 120%		
Bonus de fuerza: +1d6		
Velocidad: 8 / 16 volando		

Acumulador

Este ser sólo puede encontrarse en lo más profundo de las grutas o guaridas bajo la influencia de la Plaga negra. Su aspecto, en general, recuerda a un gigantesco intestino blancuzco, consistente en un abdomen gigantesco, de unos treinta metros, colgado de las paredes, formado por una cutícula orgánica semitransparente. En el otro extremo, el resto del animal, de sólo un par de metros y con varias extremidades de tamaños irregulares, vigila constantemente los alrededores, y grita si se siente amenazado, logrando que lleguen en su auxilio sus cuidadores, desde hombres sectarios, hasta los propios Necrozombies o Poseídos. La principal función de esta especie de intestino gigante colgando del techo, es la de absorber seres humanos vivos. De hecho, gracias a la tenue luz que ilumina las salas donde se encuentra un Acumulador, puede verse, retorciéndose a cámara lenta en su interior, decenas de seres humanos que han sido capturados, y están siendo transformados, dentro de un verduzco líquido, en Poseídos. El espectáculo es lo suficientemente espeluznante como para enloquecer con un simple vistazo, por no hablar de los fantasmagóricos y lánguidos gritos de las víctimas en el interior del pernicioso abdómen. Se sabe que la Plaga Negra cuenta con otros medios para convertir seres aún vivos en Poseídos, pero no se conoce ninguno más horrible y lento que éste, que casualmente parece ser su preferido.

Acumulador		
AGI: 3	FUE: 25	HAB: 3
CON: 18	ASP: Espeluznante	POD: 16
TAM: 32	PER: 10	COM: 4
P.V.: 25		
Corrupción: 140%		
Bonus de fuerza: +3d6		
Armadura natural: 5		
Velocidad: cero		





Demonio Centauro

Los humanos se han referido a dos criaturas míticas para intentar describir de alguna manera a este ser. Es un ser cuadrúpedo, mayor que un caballo pero de proporciones similares, y de su parte delantera emerge un torso, similar a la parte superior de un Gurthgul, con dos brazos y cabeza. Su cuerpo suele estar rodeado de gran cantidad de fibras y filamentos aparentemente orgánicos, que parecen darle una mayor protección.

Demonio centauro		
AGI: 16	FUE: 24	HAB: 10
CON: 18	ASP: Horrible	POD: 18
TAM: 25	PER: 18	COM: 12

P.V.: 22
Corrupción: 120%
Cocear: 60% (daño 3d4)
Fusiles de asalto: 70%
Bonus de fuerza: +2d6
Armadura natural: 2
Velocidad: 16 (ser cuadrúpedo)

El Tentacular

En realidad, pocos han podido ver a este ser y quedar o lo bastante cuerdos, o lo bastante enteros, como para describirlo. Por fortuna, algunas cámaras de seguridad habían podido captar partes de esta criatura durante sus rápidos desplazamientos, que ayudaron a recrear una reconstrucción de cuerpo entero. De piel blanquecina, es alargado, casi en forma de vaina. Una gran cantidad de tentáculos emergen de uno de los extremos. Los usa para desplazarse, para manipular, y para atacar a sus enemigos. Su estética recuerda vagamente a los Gurthgul, lo que sugiere un origen genético común. Su cuerpo suele medir unos cuatro metros de largo, tentáculos a parte. Su enorme boca, muestra varias filas de dientes enormes y puntiagudos poco esperanzadores para el ser capturado. Poseen una inteligencia muy desarrollada, capaz de usar la mayoría de artilugios de cualquier tecnología, en especial si han sido capaces de sorber los sesos del cerebro de alguno de los seres que usen esa tecnología. Necesitan unos mínimos de humedad ambiental, aunque lo ideal para ellos es encontrarse sumergidos en agua, de ello que las cloacas sean un lugar perfecto para estos seres.

Tentacular		
AGI: 18	FUE: 22	HAB: 20
CON: 20	ASP: Horrible	POD: 14
TAM: 45	PER: 16	COM: 8

P.V.: 22
Corrupción: 140%
Mordisco: 50%, daño 1d8+4
Bonus de fuerza: +3d6
Habilidades según víctimas succionadas.

Armadura natural: 10
Velocidad: 9



LISTA DE PODERES
Poderes de la Pureza

Un Personaje puede aprender libremente un poder de cualquier tendencia, si logra tener acceso a él, pero su grado de ejecución dependerá por un lado de su Capacidad en Poder sobrenatural, y por otro de su porcentaje en el continuo Pureza / Corrupción. Muchos poderes están orientados para ser aplicados en Personajes de tu propio bando. Por ejemplo un PJ puede usar el "Ardor guerrero" en sí mismo y en los suyos antes de un combate. Pero también podría usarlo varias veces en un enemigo, para lograr así causarle daño, al sobrepasar el número de veces que puede usarse sobre alguien sin causarle daños irreparables.

En el reglamento base, te proporcionamos poderes hasta el Nivel A, tanto de la Pureza como de la Corrupción, pero existen poderes aún más terribles, que irás conociendo en futuros suplementos.

Nivel 1

▶ Detectar la Corrupción
En un radio de hasta 100 metros, puede detectarse la presencia del mal en los alrededores, y determinar su localización de forma más o menos exacta. Para distancias mayores, se aplica un Malus de –10% por cada 1 kilómetro de distancia extra o fracción. Usable como psicopoder.

▶ Detectar la Pureza
En un radio de hasta 100 metros, puede detectarse la presencia de una fuente de la Pureza en los alrededores, y determinar su localización de forma más o menos exacta. Para distancias mayores, se aplica un Malus de –10% por cada 1 kilómetro de distancia extra o fracción. Usable como psicopoder.

▶ Santificar objeto
El objeto escogido, generalmente portátil, como un amuleto o un colgante, brillará con una luz azulada cada vez que un ser de la Plaga Negra de un nivel de Corrupción de 75% o peor se encuentre a menos de 25 metros de él. Puede eliminarse la bendición con un "Maldecir objeto", en cuyo caso se aplican los efectos del correspondiente poder de la Corrupción.

Nivel 2

▶ Ardor guerrero
El Personaje o ser elegido, recibe un impulso de esencia combativa que aumenta todas sus Capacidades relacionadas con el combate en un +20%, así como su FUE y AGI en un +2 durante cinco minutos de tiempo. Si vuelve a recibir este mismo poder otra vez, tanto si surtió efecto como si no, pueden volver a aplicarse estos Bonus, pero transcurridos los nuevos cinco minutos, su sistema nervioso central sufre daños irreversibles, lo mismo que su cuerpo, con una disminución permanente de FUE, AGI y HAB de 1d2-1 punto en cada una de ellas (con suerte no pierde ningún punto), así como la pérdida de 1d6 puntos de vida, y lo mismo cada nueva vez que se le aplique este poder. Usable como psicopoder.

▶ Curación leve
El Personaje o ser elegido, que se encuentre en contacto con el usuario de este poder, puede curarse 1d2 puntos de vida. Si ha logrado un Acierto crítico, se cura 1d3 puntos de vida. Si ha sido un Fallo crítico, es quien ha intentado usar el poder quien recibe un punto de daño, por quemaduras en las manos que le dificultarán el uso de utensilios durante un par de horas (Malus de –10% a cualquier tirada que requiera del uso de manos).

Nivel 3

▶ Freír cerebro
La cabeza del afectado parece que vaya a explotar, lo mismo que su espina dorsal. Su riego sanguíneo y todos los líquidos de su cuerpo, en especial el cefalorraquídeo, muestran un espectacular aumento de presión. El afectado recibe 1d6 puntos de daño. Las armaduras artificiales o naturales no detienen el daño. Usable como psicopoder.

▶ Entropía inorgánica
Los componentes materiales de la zona afectada, sufren una degeneración y envejecimiento brutales, como si se pudrieran o oxidaran, resquebrajándose. No afecta a los "seres vivos" (incluyendo a los muertos vivientes o necrozombies). Todos los objetos pierden 1d6 puntos de Resistencia permanentes, y las armaduras o similares, 1d6 puntos de armadura.

Nivel 4

▶ Rayo bendito
Lanza un rayo destructor contra el objetivo escogido, que tanto puede tratarse de un ser vivo como de un objeto. Tanto en un caso como en otro, recibe 1d8 puntos de daño, o puntos de Resistencia a perder en el caso de un objeto.

Nivel 5

▶ Inspección mental
El usuario es capaz de inspeccionar la "memoria de trabajo" del afectado, es decir, lo que está pensando en ese mismo instante, de modo que si se le hacen las preguntas adecuadas, puede lograr que evoque en su pensamiento conocimientos y recuerdos escondidos en la memoria a largo plazo. El afectado puede intentar defenderse,

bloqueando su mente. Para ello, por cada punto de su propio PS que gaste, obtiene un 5% de probabilidad (acumulativo) de bloquear su mente durante media hora. Sin embargo, si se enfrenta a varios Personajes, al final sus puntos de PS quedarán reducidos a cero, y no podrá evitar la inspección. Pero tal vez aguante lo suficiente como para recibir ayuda. Usable como psicopoder.

Nivel 6

▶ Teletransportar
El objeto o ser escogido, es teletransportado, atravesando incluso paredes u otros objetos si es necesario, hasta otro lugar situado a máximo 20 metros del lugar original. En caso de sacar un fallo crítico, debe lanzarse la tirada de nuevo, con un acierto o un fallo, no sucederá nada, pero con otro fallo crítico, el objeto o ser es transportado, pero reconstruido de forma errónea. Si es un objeto, deja de funcionar, y si es un ser vivo, muere tras terribles aullidos de dolor, una visión que resulta Espeluznante.

Nivel 7

▶ Rechazar un Gurthgul de la Fe Maldita
Similar a un teletransporte, pero muy específicamente dirigido a los guías espirituales de las huestes de la Plaga Negra, los Gurthgul de la Fe Maldita, y con un poder de envío mucho mayor. El sujeto es transportado a unos mil metros de distancia, y le ocasiona 2d6 puntos de daño directos, sin mediación de armaduras protectoras artificiales ni naturales. En caso de acierto crítico, el Gurthgul de la Fe Maldita es también transportado a esa distancia, pero muere al ser alterada su estructura genética, y reaparecer convertido en un deshecho orgánico Espeluznante a la vista.

Nivel 8

▶ Bola de fuego purificadora
Lanza una gran bola de fuego contra el objetivo indicado, causando 2d6 puntos de daño en un área esférica de unos diez metros de diámetro.

Nivel 9

▶ Rechazar un Gurthgul de la Guerra
Similar a un teletransporte, pero muy específicamente dirigido a los comandantes de las huestes de la Plaga Negra, los Gurthgul de la Guerra, y con un poder de envío mucho mayor. El sujeto es transportado a unos mil metros de distancia, y le ocasiona 2d6 puntos de daño directos, sin mediación de armaduras protectoras artificiales ni naturales. En caso de acierto crítico, el Gurthgul de la Guerra es también transportado a esa distancia, pero muere al ser alterada su estructura genética, y reaparecer convertido en un deshecho orgánico Espeluznante a la vista.

Nivel A

▶ Rechazar un Señor de la Corrupción
Similar a un teletransporte, pero muy específicamente dirigido a los grandes dirigentes de la Plaga Negra en cada planeta conquistado por el Gran Mal, los Gurthgul de la Corrupción, y con un poder de envío mucho mayor. El sujeto es transportado a unos mil metros de distancia, y le ocasiona 2d6 puntos de daño directos, sin mediación de armaduras protectoras artificiales ni naturales. En caso de acierto crítico, el Gurthgul de la Corrupción es también transportado a esa distancia, pero muere al ser alterada su estructura genética, y reaparecer convertido en un deshecho orgánico Espeluznante a la vista.

Poderes de la Corrupción

Lograr acceder a los Poderes de la Corrupción, es para un humano todavía más difícil que encontrar Poderes de la Pureza. Éstos últimos, pueden aún hallarse en algún olvidado libro o pergamino, o en algún viejo templo, pero los Poderes de la Corrupción están intrínsecamente asociados a sus poseedores habituales, los miembros de la Plaga Negra, y si se encuentra por escrito, la mayor parte de las veces es en su retorcida e incomprensible simbología, el idioma Impío cuyo nombre no puede pronunciarse ni escribirse, el Belebuz.

Nivel 1

▶ Detectar la Pureza
En un radio de hasta 100 metros, puede detectarse la presencia de una fuente de la Pureza en los alrededores, y determinar su localización de forma más o menos exacta. Para distancias mayores, se aplica un Malus de –10% por cada 1 kilómetro de distancia extra o fracción. Usable como psicopoder.

▶ Detectar la Corrupción
En un radio de hasta 100 metros, puede detectarse la presencia del mal en los alrededores, y determinar su localización de forma más o menos exacta. Para distancias mayores, se aplica un Malus de –10% por cada 1 kilómetro de distancia extra o fracción. Usable como psicopoder.

▶ Maldecir enser
El objeto queda maldito, e intentará clavarse o golpear con fuerza a cualquiera con un valor de

Pureza de 75 o superior que se le acerque a diez metros o menos. Puede elimarse la maldición con un "Santificar objeto", en cuyo caso se aplican los efectos del correspondiente poder de la Pureza.

Nivel 2

▶Succionar energía
Extrae 1d6 puntos de PS de la víctima escogida, que debe encontrarse a 25 metros o menos, y asigna esos puntos a quien prefiera, él mismo u otro Personaje a 25 metros o menos de distancia. Usable como psicopoder.

▶Lluvia de agujas
El afectado siente como si su piel fuera penetrada por miles de agujas que le punzaran por doquier. Pierde 1d8 PV, y las armaduras, tanto artificiales como naturales, no pueden frenar este daño. Usable como psicopoder.

Nivel 3

▶Gusanos pútridos
El afectado siente terribles dolores estomacales. Su estómago está repleto de viscosos y pálidos gusanos, que empieza a vomitar por la boca. El afectado pierde 1d6 PV (las armaduras, tanto artificiales como naturales, no pueden frenar este daño) y 1d6 de Estabilidad, y quienes presencien la escena, deben tirar su Estabilidad contra un suceso Desagradable.

Nivel 4

▶ Trueno de la locura
El objetivo oye un trueno tan ensordecedor que parece que van a estallarle los tímpanos. El resto de Personajes en cambio no lo escucha, es una vivencia que sólo afecta al objetivo. Le causa 1d6 puntos de daño, pudiendo quedar inconsciente, y una sordera temporal de 1d6 horas. Sus oídos sangrarán, pero no se trata de un derrame cerebral. Las armaduras naturales o artificiales no detienen el daño. Usable como psicopoder.

Nivel 5

▶ Terror
El afectado, un único ser objetivo, debe realizar una tirada de Estabilidad o quedará paralizado por visiones abrumadoras sobre el final del universo, el Apocalipsis, y la tortura y sufrimiento eternos de todos los mortales, y de todos aquellos que no hayan mostrado profundo y reverente respeto por la fe verdadera de la Corrupción. En añadidura, el afectado que no supere la tirada de Estabilidad perderá 2d6 puntos de Estabilidad, y deberá aplicar además los efectos consecuentes. Usable como psicopoder.

Nivel 6

▶ Esfera del caos
Una gran esfera oscura, dentro de la que parecen entreverse las almas de incontables condenados, afecta una zona de unos veinte metros de diámetro alrededor de quien ha invocado este poder. Dentro de esa zona, todos, excepto el lanzador del poder, y excepto cualquier miembro de la Plaga Negra, deberán realizar una tirada de Estabilidad. Quienes no la superen, perderán 2d6 puntos de Estabilidad, y debiéndose aplicar además los efectos consecuentes.

Nivel 7

▶ Invocar muerto
Hace aparecer a un muerto viviente, que empieza a excavar desde el suelo, o desde una pared u otro lugar, para surgir ante los ojos de los presentes. Aparece sin vestimentas ni enseres, y este PNJ deberá "buscarse la vida" si quiere hacerse con algún arma. El muerto viviente queda bajo las órdenes de su invocador, por quien dará "la vida", si es necesario.

Nivel 8

▶ Invocar un Gurthgul de la Fe Maldita
Al cabo de 3d6 horas, en el lugar en que se ha realizado la invocación, aparecerá uno de estos seres, acompañado por 1d3 Poseídos y 1d6 Necrozombies. Si se trata de una zona concurrida por humanos bien armados, aparecerán de la manera más discreta dentro de lo posible, por ejemplo desde las cloacas del subsuelo, o desde un lugar oscuro. Sólo es efectivo si en ese mundo, realmente se encuentra uno de estos seres, según conozca el DJ.

Nivel 9

▶ Invocar un Gurthgul de la Guerra
Al cabo de 3d6 horas, en el lugar en que se ha realizado la invocación, aparecerá uno de estos seres, acompañado por 1d6 Poseídos y 2d6 Necrozombies. Si se trata de una zona concurrida por humanos bien armados, aparecerán de la manera más discreta dentro de lo posible, por ejemplo desde las cloacas del subsuelo, o desde un lugar oscuro. Sólo es efectivo si en ese mundo, realmente se encuentra uno de estos seres, según conozca el DJ.

Nivel A

▶ Invocar un Señor de la Corrupción
Al cabo de 3d6 horas, en el lugar en que se ha realizado la invocación, aparecerá uno de estos seres, acompañado por un Señor de la Guerra, 2d6 Poseídos y 3d6 Necrozombies. Si se trata de una zona concurrida por humanos bien armados, aparecerán de la manera más discreta dentro de lo posible, por ejemplo desde las cloacas del subsuelo, o desde un lugar oscuro. Sólo es efectivo si en ese mundo, realmente se encuentra uno de estos seres, según conozca el DJ.

LIBROS, ARTEFACTOS Y PERGAMINOS

En el universo, han quedado antiguos vestigios de lo que en otro tiempo fuera una institución de talante similar al de la propia Orden del Apocalipsis.

Esta misteriosa institución, dejó gran número de enseñanzas tras de sí, que se perdieron en el olvido de los tiempos. Al parecer, la Institución, como se la llama en los círculos más profundos de la Orden, había recopilado de los textos antiguos, un sinnúmero de conocimientos sobre lo sobrenatural, y había guardado con celo todos estos saberes, lejos del alcance de la perfidia de los avariciosos y los incautos, en perdidos templos, y olvidados lugares consagrados. La Orden busca con afán estos legados, que en ocasiones incluyen restos de osamentas y reliquias que habían pertenecido a santos varones y benditas defensoras de la fe. Los libros sagrados, pergaminos místicos, o incluso enseres como cetros de poder, pueden hacer un gran bien en las manos apropiadas, o un gran mal en las poco indicadas.

El propio DJ puede crear los artefactos, libros, pergaminos o pócimas, o incluso aparatos de cierta tecnología, que puedan encontrar los PJ durante sus aventuras. Por supuesto, te proporcionamos aquí algunos de ellos, y podrás disponer de otros muchos en los suplementos correspondientes. En cada elemento, se indica si pertenece a la tendencia de la Pureza, o de la Corrupción. Algunos incluso son utilizables por cualquiera de las dos tendencias. Este tipo de objetos no tiene valor, y mucha gente mataría por obtenerlos. En el caso de los escritos, se indica cuantas horas son necesarias para leerlo entero, para que DJ o jugadores puedan ir anotando las horas que pueden invertir en su lectura (entre aventura y aventura, o en algún exiguo descanso durante ellas). Tras haberlo leído, es cuando se aplican los efectos descritos.

Crónicas de San Asensio (Pureza)

Se trata de libros manuscritos en papel, cubiertos por gruesas tapas de cartón o incluso madera. Se narran en ellas unas supuestas luchas entre enviados celestiales y los malignos servidores del mal, cuya descripción de fisonomías y poderes mágicos recuerda en muchos aspectos a las luchas entre humanos de la Orden y los Gurthgul. Según la versión del libro, todas manuscritas a mano y en Latinus, sin ningún tipo de tecnología electrónica de por medio, contiene un poder de la Pureza de nivel 2 o 3, a elección del DJ. Se tardan 120 horas en leer, tras lo que la Pureza aumenta en 1d8, y la Capacidad Plaga Negra en 1d6.

Dark Echelons, versión Anglíbera para el humano honesto (Pureza)

Es una versión mecanografiada del libro de la fe. A diferencia de la mayoría de libros y documentos de la Orden del Apocalipsis, se permite a los monjes de los monasterios mecanografiar (con máquinas de escribir, compuestas únicamente por elementos mecánicos, sin ningún tipo de electrónica) una versión reducida del libro de la fe en Anglíbero, usando papel de carbón para poder mecanografiar tres en cada ocasión. Se cosen y encuadernan a mano, y se ofrecen a los fieles. Todo miembro de la fe debe llevar como mínimo este pequeño libro. Se tardan 240 horas en leerlo. Tras ello, el valor de Pureza aumenta en 1d3. Los buenos fieles, lo leen y releen siempre que pueden, para con ello compensar sus malas acciones y las impurezas que todo pecador comete en su vida diaria. Maltratar uno de estos libros, es causa segura de interrogatorio por parte de los Templarios Rojos.

Pergaminos de los Caballeros del Temple (Pureza)

Pertenecen a una extraña orden militar secreta, que debió de existir hace miles de años. Sus miembros fueron dejando, por distintos y recónditos mundos de la galaxia, en general no colonizados por su nulo interés económico, diferentes templos de piedra y mármol, humildes por fuera, pero suntuosos y magnificentes por el interior. Los Caballeros del Temple, dejaron tras de sí algunos pergaminos. Cada pergamino puede contener un único poder, escrito en Latinus, de Nivel 1. Excepcionalmente, podría encontrarse algún pergamino con Poderes de Nivel 2 o 3. En los Templos suele haber algún tipo de trampas, o de detectores mágicos de la Corrupción, como puñales benditos escondidos entre los muros, que se clavan si entra alguien con una Corrupción de 80% o superior. Se tarda media hora en leer.

Magnificador de poder (Cualquiera)

Se trata de una especie de mochila metálica, de la que emergen extrañas tuberías retorcidas. Este aparato, canaliza las energías místicas del portador, de forma que a cambio de sacrificar sus energías vitales por unos instantes, puede lograr aumentar su poder místico mental. Gastando 1 PV, logra ganar 1 PS. Los PV se recuperarán de forma normal, regresando a su valor original con el descanso y las curas habituales. Lo mismo para los puntos de PS, que regresan a su nivel normal aún en el caso que mediante el aparato, se hubiera logrado aumentarlos más allá de su valor base. El aparato fue diseñado por los Caballeros del Temple, y existen muy pocos modelos, se trata de un objeto de gran valor para la Orden del Apocalipsis, pero también puede ser malévolamente usado por un seguidor de la Plaga Negra.

Legismortis (Corrupción)

Es un libro maldito encuadernado en piel humana curtida, y con páginas hechas de la papilla de las vísceras de sectarios poco obedientes. Existen muchos por doquier, escritos con sangre humana, y se trata de una sacrílega transcripción del Belebuz (el idioma impío) al Latinus de las enseñanzas que los Gurthgul de la fe maldita dieron a sus humanos sectarios.

Según la versión, puede contener un poder de la Corrupción de nivel 2 o 3, a elección del DJ. Se tardan 100 horas en ser leído, con lo que su Corrupción y su Capacidad de Plaga Negra aumentan en 2d6.

La mano del Mujnan (Corrupción)

Es una reliquia conservada en una pútrida caja de madera, entre cuyos huecos circulan perniciosos gusanos. Si se toma la caja con manos desnudas, los gusanos sueltan un ácido dañino, que provoca la pérdida de 1d2 PV al afectado, y sufre un Malus de –5% en cualquier acción que comporte el uso de sus manos, durante un día entero.

Dentro, se encuentra la mano seccionada de un Mujnan, un Gurthgul dirigente de sectarios humanos. Al imponer la putrefacta mano sobre la cabeza de alguien, ésta cobra vida por unos instantes, se adhiere con fuerza provocando la pérdida de 2d3 PV, y otorgando +2d3 en POD de forma indefinida (como valor base), y +4d10 en Corrupción. Sólo funciona una sola vez para cada Personaje.

Joyas de la vanidad (Corrupción)

Puede tratarse de collares, anillos, pulseras, u otro tipo de ornamento. Son en realidad enseres malditos, construidos con tecnología mágica de la Plaga Negra. Los expertos que han estudiado alguno de sus fragmentos, han encontrado un tipo de nanotecnología maligna similar a la del Manto Negro. Se trata de joyas de extraordinario valor y belleza, pero que una vez el usuario se las ha colocado, se adhieren e incrustan en su piel y sus huesos. Resulta imposible extraerlas, y mediante terribles punzadas de dolor, obligan al portador a obedecerle en todo momento, haciéndole cometer actos malignos.

El portador ni tan sólo puede suicidarse o automutilarse, a pesar que sigue siendo consciente de todo lo que sucede. Sólo alguien ducho en los poderes de la Pureza puede detectar estos objetos malditos, mediante el correspondiente poder sobrenatural. La solución es siempre amputar, excepto en el caso que fuera un collar para el cuello. Las joyas tienen vida propia, y son capaces de arrastrarse si es necesario (Velocidad 4), pero su Resistencia es muy pequeña (RES 4), pueden ser destruidas fácilmente.

PSICOPODERES

Sin tener conocimientos sobre poderes sobrenaturales que canalicen el poder (POD) de un ser, resulta prácticamente imposible crear efectos como los que proporciona la Pureza o la Corrupción, sin embargo no es imposible. Un mismo poder, puede usarse sin haber sido aprendido como poder místico, y sin el uso de la Capacidad de Poderes sobrenaturales. Sólo algunos pocos "afortunados" tienen el gen responsable de este don activado. Además, no todos los poderes de la lista de Pureza y Corrupción son utilizables, y por otro lado, existen algunos Psicopoderes que no están al alcance de los conocedores de los Poderes sobrenaturales, y sólo se encuentran bajo dominio de los expertos en Psicopoderes. Ni que decir tiene lo destructivo que podría ser un personaje que dominara ambos aspectos, Poder sobrenatural y Psicopoder.

El uso de un Psicopoder requiere del doble de puntos de POD que su respectivo poder en la lista.
Si por ejemplo un poder canalizado mediante la Capacidad de Poderes sobrenaturales requería del gasto de 3 puntos de PS, en modo Psicopoder gastará 6 puntos de PS. Por tanto, el esfuerzo es bastante mayor.

Sólo 1 de cada 1000 posee la capacidad de Psicopoder. Para comprobar si un Personaje posee Psicopoderes, lanza tres dados de diez, uno para las centenas, otro para las decenas, y otro para las unidades, con un resultado de "001" ese Personaje tiene el gen activado. Los hijos de poseedores del gen, tienen mayor probabilidad, del 10% en lugar del 1 por 1000. La tirada de acierto sigue un camino distinto al de los poderes sobrenaturales. La probabilidad de acierto equivale a PODx5, con el Malus que indique cada tipo de Poder.

La orientación principal del Personaje, marca qué poderes puede usar. Si su Pureza es de 60% o superior, puede usar los poderes de la lista de Pureza (pero sólo éstos). Lo mismo a la inversa para la Corrupción.
Existen además algunos poderes que únicamente son activables mediante la capacidad Psi, y no mediante poderes sobrenaturales. Pero su conocimiento y enseñanza está en manos de unos pocos maestros. Un poder es usable como psicopoder si así se especifica.

Capítulo V
Aventuras

Ningún juego de rol queda completo si no ofrece alguna aventura que permita a los jugadores poder entrar en contacto con el sistema de juego y la ambientación de una forma progresiva y fácil, además de facilitar al Director de Juego la mecánica del reglamento, ofreciendo un modelo a seguir para sus futuras propias creaciones. Por otro lado, en la mayoría de reglamentos base actuales, se ofrecen muy pocas ayudas de este tipo, que suelen quedar relegadas a un suplemento a adquirir a parte. Dark Echelons por el contrario, ha procurado ofrecer en un mismo libro las reglas y un surtido número de aventuras. Así pues, aquí disponéis de varios escenarios que esperamos que curtan a vuestros valerosos Personajes.

La mayoría de aventuras comienzan con un breve resumen destinado a que el DJ conozca de forma rápida el contenido, y sepa si encaja o no encaja ese desarrollo en el historial actual de sus PJ. Los Personajes suelen tener que firmar un "contrato" con los PNJ que les asignan una misión, que les ata las manos en cuanto a decisiones de según que tipo. El incumplimiento de un contrato es causa de persecución penal, y puede acabarse en la cárcel, o pagando una multa del doble de la cantidad que se esperaba percibir. Si se cumplen los términos del contrato, los PJ reciben las recompensas pactadas, y en ocasiones algún extra no previsto. Si lo incumplen, no suelen recibir nada si no se ha logrado realizar la tarea por causas de fuerza mayor, o incluso pueden perder fama y verse perseguidos por las leyes de un sistema estelar, o de toda una federación de sistemas, si ha quedado demostrada su falta total de dedicación. En el caso de Personajes con un trabajo concreto, esto significa que se encuentran atados a una serie de condiciones. En el caso de trabajadores autónomos que van por su cuenta, como suele ser el caso de los PJ, lo que cobren en la vida es lo que ganan, libre de impuestos, pero también carente de derechos. En el universo de *Dark Echelons*, hasta los hospitales se pagan como si se tratara de hoteles de lujo.

Salvo que alguna facción u organización se decida por contratarles indefinidamente, o tan indefinidamente como lo pueda ser la duración de sus vidas, lo habitual es que los PJ se vean obligados a vagar de aquí para allá, aprovechando cualquier oferta de trabajo que se les ofrezca. Dada esta situación, es muy probable que a lo largo del tiempo, acaben habiendo trabajado incluso para facciones enemigas o enfrentadas, como diferentes superentidades, o incluso piratas y corsarios espaciales. En cambio no se espera de los PJ que quieran colaborar conscientemente con unos seres que sólo piensan en la destrucción de todo ser vivo. Quienes trabajan para la Plaga Negra, tienen sus cerebros carcomidos por el mal, y prácticamente no son propietarios de sus voluntades ni de sus acciones, sino que son simples marionetas al servicio de la maldad. Si bien es posible que algún PJ posea valores elevados de Corrupción, trabajar para el mal implica necesariamente la pérdida de todo control sobre las propias acciones (que pasan a ser dirigidas por el DJ), de modo que no es una opción de juego interesante.

Al final de cada aventura, se muestran las ganancias que pueden obtener los PJ en caso de sobrevivir a ella, según el grado de mayor o menor éxito. En ocasiones, se incluyen algunas ganancias específicas para sólo algún miembro del grupo que haya logrado un objetivo especial, pero generalmente se trata de ganancias que se proporcionan a todos los miembros del grupo. Suele tratarse tanto de ganancias en dinero u objetos, como en conocimientos, como tiradas extra para aplicar a determinadas Capacidades, o también de Personalidad, incluso cambios en el continuo Pureza / Corrupción.

Las aventuras que te ofrecemos son de tipo iniciatorio, adentran a los PJ en los primeros contactos con el cosmos en que viven, y con las primeras manifestaciones de la Plaga Negra. En futuros suplementos, te ofreceremos campañas épicas en las que tus PJ podrán adentrarse en profundidad en los peligros del universo actual, una vez ya curtidos mediante aventuras introductorias.

Te presentamos por una parte aventuras relativamente cortas, como Contrato basura, El traidor, Escoltas o Búsqueda y captura, y otras algo más extensas y cuidadas en detalle, como Asesores, Buscando el pasado, Marines Espaciales, Un crucero de placer, Misión de rutina, Nara Klant, Perdidos y olvidados, o Raid sorpresa.

CONTRATO BASURA

A los PJ se les ofrece un contrato para transportar una carga de alimentos de un sistema estelar a otro. Pagan muy bien, y no van a verse obligados a correr el más mínimo peligro, salvo los habituales en un viaje espacial.

Transportistas espaciales

Para el trabajo, se requiere a un grupo de personas dispuestas a trasladar una carga de alimentos variados desde un sistema cercano a los límites de la Espiral Alfa con el Núcleo, en el planeta UKX-314 del Sistema Balista. El trabajo es pesado, e incluye algunas tareas de bajo nivel, simplemente cargar el material en la nave (un par de tiradas de Tripular Andadores), y una vez cargado, despegar de planeta, con tres tiradas de Tripular carguero espacial salir de la atmósfera, otra para salir del sistema estelar, y realizar los cálculos de navegación para por fin saltar a hipervelocidad, en dirección al sistema estelar de destino, en concreto el mundo capital de la Unión Interplanetaria, el planeta Belardia en el Sistema Autónomo Belardiano.

El contratista

El jefe de la operación, con quien han firmado el trato, se llama Joshua Volkovitz, quien afirma que está intentando montar una gran empresa de logística y distribución, y si los PJ realizan bien este trabajo, probablemente en el futuro pueda ofrecerles muchos más tratos de este tipo con que ganarse algún extra si van algo apurados.

Pagará a cada trabajador 50.000 Créditos Republicanos, incluyendo la carga del cargamento en la nave, el traslado, y la descarga una vez lleguen al destino, Radonar, una de las dos ciudades capital de Belardia. Deberán dejar la nave en el muelle de descarga, donde otro miembro de su empresa se pondrá en contacto con ellos, y finalmente, lo que será el trabajo más complejo, ayudar al empresario a vender la mercancía en la zona comercial del astropuerto. Así que el contrato incluye tanto trabajo físico, como de tripulación de aeronave, y capacidad para los negocios.

Una tirada de Conexiología permitirá deducir que Joshua está ganando mucho más dinero con este viaje de lo que puede parecer. Si alguno de los PJ insiste en el tema, no conseguirá que le paguen más dinero del que ya reciben, Joshua les hará notar que ya están cobrando por encima de la media, y eso debería ser suficiente.

En cuanto hayan firmado, podrán comenzar usando los robots de carga (de unos tres metros de altura), usando su Capacidad de Tripular Andadores. Si no se atreven con los robots, podrán usar otros elementos como carretillas hidráulicas, pero despertarán el regocijo de los otros trabajadores.

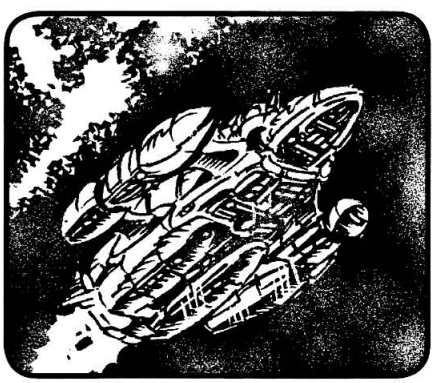
Sólo para el DJ (Director de Juego)

Joshua Volkovitz fue captado por una secta de impuros seguidores de la maldad, que trabajan directamente para la Plaga Negra. Esperando enriquecerse y obtener poder y situación, es ahora un títere controlado por la maldad eterna. Efectivamente, ha obtenido posición y dinero, y cuenta con una flota de naves destinadas al comercio, a pesar que asegurará poseer sólo una. Pero le obligan a transportar algo más que simples mercancías. En el caso concreto de la nave de los PJ, uno de los pisos ha sido "escondido". En los ordenadores no aparecen los planos de la nave, ni se puede acceder a dicho piso desde el interior. Lo que contiene, es una terrible criatura servidora de la Plaga Negra, un Tentacular. Sin saberlo, los PJ van a trasladar a este terrible ser, saltándose todos los controles, hasta el mismo centro planetario de la Unión Interplanetaria. Una vez allí, el ser se desplazará por sí solo hasta las cloacas, donde se unirá a uno de los grupos de corruptos que habitan en ellas. Por si esto fuera poco, la comida que transportan, en general verduras, carne de vacona (un animal común), y otras conservas varias, ha sido metódicamente impregnada de los microscópicos huevos de los Cestodos, con el fin de crear el caos y el desconcierto entre los humanos de la capital de la Unión Interplanetaria.

En principio, los PJ no se verán afectados por estos planes, se espera que simplemente descarguen el cargamento, y luego sigan con sus quehaceres, inconscientes de lo que acaban de hacer llegar al mundo capital de la Unión. Los huevos de Cestodo tardarán un año en emerger de sus víctimas, una vez consumidos los alimentos en Radonar, y el ser que han transportado, el Tentacular, no hará de las suyas hasta meses después de llegar, para no despertar sospechas. Dentro de la nave, uno de los pisos más profundos se halla totalmente soldado, pero pasará totalmente inadvertido a los PJ.

Prevenciones

Si por casualidad, alguno de los PJ posee equipo especial de laboratorio, como microscopios, o analizadores de materia orgánica especialmente buenos, descubrirán que el equipo les ha sido robado por los salteadores del astropuerto, así como otros objetos de valor de algún otro PJ, cosas que pasan en los astropuertos. En realidad Joshua se está asegurando que no puedan realizar análisis dentro de la nave, por ejemplo análisis microscópicos de la comida que transportan, y otras cosas similares. La planta secreta está protegida con un raro y poco frecuente artefacto maligno especial que evita que cualquier miembro de la Orden de bajo nivel detecte la presencia del mal.



La nave

El nombre de la nave es Jokulhaups, un carguero enorme, bastante viejo, pero bien conservado, de fabricación anterior a la Tercera Guerra Cósmica. Cuenta con una gran cantidad de plantas, corredores y salas de carga, viene a ser prácticamente como una nave del tamaño de un rascacielos. Los PJ disponen de una nave lanzadera dentro del carguero, con la que se ha ido transportando la carga desde el planeta hasta el Jokulhaups, que se encontraba en órbita (una nave de éstas dimensiones no puede descender a un planeta normal).

Si el grupo de PJ es muy poco numeroso, el DJ puede asignar algún que otro PNJ extra. En el grupo serán necesarias las habilidades de Navegar, Tripular nave espacial, Reparar Naves, Comercio o Elocuencia. En cualquier caso, les acompañarán como mínimo dos PNJ, el Capitán Valart y Tim, que han sido contratados igual que los PJ, y no conocen las intenciones de su contratista.

▶ Tim Providence
Experto navegante y tripulante de naves espaciales
FUE 10, P.V. 14 Navegación estelar 80%, Reparar naves 60%, Tripular naves 80%.

▶ Juan Valart
Experto capitán.
FUE 8, P.V. 12. Coordinar tripulación 75% , Tripular naves 85%.

Trashumante-510 de INELCOMM Co.

Tripulación: 2
Pasajeros: 10
Capacidad de carga: 10.000 toneladas
Autonomía: 4 meses.
Capacidad hipervelocidad: Factor Luz 150
Computador de navegación Clase A
Velocidad Subluz: no
Propulsores: Clase B
Casco: Proa 150%. Estribor 100%, Babor 100%, Popa 100%.
Armas: Un cañón láser anti-meteoritos (en la parte superior). Sin guía electrónica. Daño: 1d6
Escudos energéticos: no

El carguero originalmente disponía de 15 plantas, pero ahora sólo puede accederse a 14. Una planta intermedia, bajo las bodegas de carga, ha sido sustituida.

El viaje hiperespacial

Si el rancho que les sirve las expendedoras automáticas de la nave les resulta excesivamente aburrido, tal vez a los PJ se les ocurra abrir alguna caja de comida y consumir las variadas viandas y vituallas de su interior, francamente apetitosas. Con una probabilidad de 95%, habrán ingerido un huevo de Cestodo, como mínimo. El DJ deberá anotar este dato, que afectará al PJ en el futuro.

Alarma de colisión

En un momento del viaje, se dispararán un enorme número de alarmas por toda la nave, acompañadas de luces rojas y un aviso automático del tipo "Atención, emergiendo de la hipervelocidad, atención, colisión en 50 segundos, atención, colisión en 45 segundos, etc.", que dará a los PJ el tiempo justo de intentar buscar un lugar seguro donde no recibir demasiado daño. Quienes hayan actuado así, recibirán cero puntos de daño, pero sufrirán 2d6 puntos de daño en el momento de la colisión si en lugar de buscar refugio se han dedicado a corretear por los pasillos. Si se han colocado el traje, pero no se han sujetado a nada, reciben 1d6 puntos de daño.
En el tiempo previsto, la nave, que ya había salido de la hipervelocidad, pero que estaba intentando frenar y no ha tenido tiempo suficiente, colisiona de forma estruendosa contra algo enorme. Todo se llena de vapores, un montón de nuevas alarmas con que castigar los oídos de los PJ ("atención, alarma de escape de gas, atención, alarma de averías múltiples, atención, alarma de los sistemas de soporte vital, atención, alarma de avería grave en los motores hiperimpulsores, atención, autosellado de cámaras que han quedado abiertas al vació", etc.). Si los PJ se dirigen al puente de mando, podrán ayudar a solventar los problemas inmediatamente más graves, como la fuga de oxígeno, y el soporte vital. Pero los motores de hiperimpulsión, que se han visto frenados de forma precipitada por la salida de emergencia y la colisión contra algo enorme, han quedado seriamente dañados.

Situación imprevista

Ni el Capitán, ni el Tentacular, habían previsto una situación de este tipo. El Tentacular, gracias a encontrarse sumergido en líquido, no ha sido dañado, pero el accidente ha causado una grieta por donde ha escapado gran cantidad de agua. Además, el Tentacular estará preocupado por no llegar al destino previsto, y si es necesario, él mismo es capaz de salir de su enorme escondite, arreglar la nave, y dirigirla al punto de destino, pero en principio preferirá que lo hagan los PJ. Por otra parte, si sigue perdiendo agua, podría llegar a una situación en que acabaría por faltarle su líquido elemental.

Sea lo que sea contra lo que han colisionado, lo extraño es que la nave ha sobrevivido, de forma que no se han estrellado contra ningún planeta. Si activan las pantallas de visión exterior, se encontrarán que su nave se ha incrustado a los despojos de otra enorme nave, o lo que queda de ella. Se trata de medio casco posterior de otra nave que debía ser tan grande como la suya, con todo su interior destrozado y quemado. Es como el gigantesco casco de una nave partida por la mitad, y todo su interior se encuentra expuesto al vacío interestelar, de forma que nadie puede haber sobrevivido a eso. Cualquiera que supere una tirada de Artillería Naval, apreciará múltiples impactos por toda la nave. Lo que queda de este gigantesco carguero, ha sido atacado por piratas espaciales, y sus restos abandonados al vacío. Se debería insinuar a los PJ el peligro que esos piratas todavía se encuentren en las cercanías. Pero quien supere una tirada de Tecnología descubrirá otro preocupante dato. La nave se encuentra muy destrozada, y sólo se trata de la mitad de lo que fue, pero se trata exactamente del mismo modelo de carguero en que viajan los PJ, una Trashumante-512, que probablemente se ha partido por una gran explosión interna, y ha estado vagando por el espacio. Los Transhumantes de la serie 500 son un modelo muy común, el más numeroso por esta parte de la galaxia.

Los PJ tardarán algo en deducirlo, pero la situación actual implica que se han quedado sin hiperimpulsores en mitad del espacio, de modo que o lo arreglan, o morirán en medio de la nada. Para arreglarlo, necesitarán mucho tiempo, unas buenas tiradas en Moter hiperimpulsados. Y finalmente, necesitarán los planos y guías técnicas de los ordenadores de la otra nave, que servirán para la de los PJ. Con las correspondientes tiradas en Operador de Computadoras, podrán buscarlos, sólo para descubrir que no están. Los ordenadores de la nave están prácticamente vacíos de datos, excepto de los más indispensables, los programas de navegación y tripulación, y entretenimientos.

Datos vitales

Se podría sugerir (a través de algún PNJ) a los PJ que intentara vaciar los datos de alguna de las terminales de la despedazada nave, para averiguar algo al respecto. En la misma nave pueden lograr encontrar alguna estación portátil (un superordenador de antigua manufactura) flotando. No consta en los archivos gran cosa al respecto de cómo fue destruida, pero en cambio, sí posee varias noticias de interés interestelar, más frescas de las que poseen los PJ, pues fueron transmitidas hace poco. Estos son los datos que pueden extraer, pero cada dato precisa de una tirada en Operador de Computadores:

Llegar hasta el interior de la nave, exigirá tarde o temprano el uso de trajes de vacío. Una vez dentro, tendrán una sorpresa de tipo Desagradable para su Estabilidad, algunos muertos casi momificados por el frío espacial, y con los ojos reventados (nada / 1d6).

▶ **Bitácora de vuelo.** Hace exactamente tres días, este carguero fue obligado a salir de la hipervelocidad exterior al colocar frente a su trayectoria una "red" de emisores que simulaba un gran elemento físico en su trayectoria. La nave fue inmediatamente atacada. Transportaba municiones y armas. A partir de aquí, no hay más datos.

▶ **Las noticias frescas.** Son varias, pero hay una que puede despertar el interés de los PJ:

✠ La Plaga Negra ha ocupado otro sistema estelar en la zona de la Unión Interplanetaria.
✠ Ocho sistemas estelares se han unido a la Unión Interplanetaria. La corporación USS cierra un nuevo trato de cooperación con la Orden del Apocalipsis y con la Unión Interplanetaria.
✠ Los Templarios Rojos han detenido y ejecutado una secta que actuaba a nivel interplanetario, dirigida por un tal Joshua Volkovitz, por quien se ha emitido orden de busca y captura.
✠ El precio de los comestibles en la Unión sigue bajando, gracias a los planes de producción agrícola autóctona.
✠ Los próximos encuentros de Gravball prometen dar espectáculo seguro, gracias a los fichajes de jugadores de las corporaciones de Blitzerfaust y Shogoon Khan.

▶ **Planos de la nave.** Contiene datos precisos sobre la estructura, y ayudas para la reparación de las naves de la serie Trashumante-512 y modelos anteriores (500 a 512). Podrán grabarlos en una terminal portátil, y llevar esos datos al ordenador de su propia nave.

Sucesos y cosas

Mientras deambulen de aquí para allá, si superan alguna que otra tirada, podrán notar cosas extrañas. Os las ofrecemos en un listado, pudiendo aparecer en el orden deseado.

▶ Tirada de Descubrir. Hay mucha humedad, y el suelo de varios niveles está incluso mojado. El suelo más inferior de la nave, está inundado por casi un palmo de agua. Es mucha agua, y si comprueban las existencias de agua potable de la nave, no ha habido ninguna fuga.

▶Tirada de Operador de Computadores. Sólo quienes estén manipulando los planos de la nave a fondo, para las reparaciones por ejemplo, si consiguen una tirada crítica en una de sus muchas tiradas, descubrirán que el modelo original de Transhumante-510 debería tener una planta más de la que ellos tienen.

▶Tirada de Descubrir. Uno de los cuadros eléctricos averiados, ha sido reparado, y parece perfecto. Pero no lo ha reparado nadie de la tripulación.

El piso fantasma

Si finalmente se deciden a buscar dónde se encuentra la planta fantasma, podrán localizarla fácilmente. Podrán acceder a él agujereando o bien el suelo de la planta superior, o el techo de la inferior, pero en este caso, una interminable tromba de agua les caerá encima, arrastrándolos y dañándolos. A no ser que si quieren agujerear desde abajo, lo hagan poco a poco, en cuyo caso lo que saldrá será un importante chorro de agua, pero insuficiente para ahogarlos. Eso sí, interminable. Crear una pérdida de tanta agua, provocará definitivamente que el Tentacular salga de su planta, y vague por toda la nave.

Acciones del Tentacular

Si por empezar a quedarse sin su líquido elemento, o porque los PJ parecen haberle descubierto, el tentacular se ve obligado a salir, realizará de forma lo más cauta posible una serie de acciones, que deberían preocupar a los PJ.

▶ Todas las reparaciones que pueda. Con el fin que la nave pueda reiniciar su viaje lo antes posible.

▶ Accederá a alguno de los manipuladores atmosféricos de la nave, y creará moléculas de agua a partir del Hidrógeno y el Oxígeno con que cuentan los depósitos. Quiere provocar una gran humedad, e inundar los pisos inferiores de la nave al completo, sin afectar a los mecanismos eléctricos y el puente de mando, en los pisos más superiores del mercante.

El desenlace

Un enfrentamiento abierto con el ser, puede resultar fatal, y acabar con la vida de los Personajes, dada su gran resistencia. Lo más apropiado sería una acción "antibiótica" extensa y muy dura, del tipo inundar todos sus pisos con gas explosivo, o vaciar de oxígeno y/o agua toda la nave, abriendo las compuertas. Mientras se persigan los Personajes y la bestia por la nave, las descripciones deberán ser necesariamente genéricas, como túneles, pasillos, salas, muelles de carga, y demás. Sólo cuando efectivamente se encuentren cara a cara, situación que deberían evitar, podrá recrearse el entorno, usando incluso figuras de plomo, si se prefiere.

Ganancias

Cada Personaje que logre sobrevivir, gana las siguientes recompensas:
✠ El dinero especificado en su Contrato, aportado por el gobierno de la UI, que había embargado las cuentas de Joshua Volkovitz.
✠ Un cierto renombre entre el gobierno de la UI
✠ Capacidades:
2d6 puntos en la característica Estable
1d6 puntos en Coordinar tripulación
1d3 puntos en la Capacidad Gravedad Cero.
1d3 puntos en Plaga Negra



EL TRAIDOR

La Orden del Apocalipsis ha detectado un traidor en las mismísimas entrañas del núcleo de la Unión Imperial, pero es tarea de la Unión desenmascarar toda la trama. Sin embargo, al no saber hasta donde alcanza esta detestable conspiración, se han visto obligados a recurrir a medios externos al propio gobierno, pero de probada confianza.

Informe Inicial

Nos encontramos en Belardia, en el Sistema Autónomo Belardiano, el mundo capital de la Unión Interplanetaria, en una de las principales ciudades, llamada Rendor, donde las autoridades han descubierto que una importante sección de su propio gobierno ha sido corrompida por la desalmada Plaga Negra. Han estado saboteando muchas de las operaciones conjuntas con algunas de las Supercorporaciones, y han estado pasando información al enemigo, al tiempo que creando gran número de sectas y grupos depravados en los bajos fondos de la mismísima capital de la Unión. Esto hace que nadie esté libre de sospecha, y el Comité de Seguridad ha decidido confiar en ayuda externa para resolver la trama. Los PJ serán contratados con alguna otra excusa, en función de su dedicación principal como grupo, si bien su auténtica misión deberá quedar en secreto.

En el Comité de Seguridad

El descubrimiento se ha realizado gracias a la ayuda externa de la Orden del Apocalipsis. La Orden se ha negado en muchas ocasiones a compartir información y procedimientos con la Unión, a pesar de las buenas intenciones de la Unión para con la humanidad. En estos días lóbregos, muchos empiezan a entender ahora la negativa de la Orden a colaborar al 100% con la UI. La Orden posee medios de autocontrol prácticamente infalibles, merced a sus místicos, que son capaces de percatarse de la presencia del mal. La simple intuición humana en cambio, es del todo insuficiente para detectar esta forma de energía malévola, se necesita estar entrenado en las férreas disciplinas místicas para ello, o formar parte del mismo mal, para detectarlo (Conocimiento sobrenatural elevado, y una Pureza o Corrupción también lo bastante elevadas, en términos de juego). Así, miembros de la Orden que habían sido destinados a Belardia sin el más mínimo conocimiento de la UI, han desenmascarado a dos de estos abominables traidores al servicio del caos. Sin embargo, no pueden acercarse a ellos, pues los corruptos también son capaces de detectar con facilidad la presencia del bien, la presencia de la Pureza. El propio Comité de Seguridad de la UI ha sido examinado por los férreos poderes de la Orden, y tras un exhaustivo examen, ha comprobado que sus miembros no se encontraban contaminados más allá de la normal mezquindad de un ser humano corriente. La Orden se ha retirado y ha dejado el asunto en manos de la UI.

El contrato

Se ha contactado con el grupo de PJ a través de uno de ellos, que poseía un contacto importante con la UI. Se proporciona a los PJ un fichero con todos los datos personales del traidor que ha sido desenmascarado. No se ha actuado contra el traidor, quien en principio no sabe que ha sido descubierto.

Los datos del traidor

Nombre: Sanit Staun
Cargo: Senador del gobierno del planeta Belardia.
Residencia: casa unifamiliar en el barrio rico de Rendor, la llamada Zona Azul, junto a mujer y dos hijos.
Otros vínculos: dirige las Empresas Garder.



Los PJ prometen, por medio del contrato, no revelar quién les ha contratado, ni ninguna otra información que obtengan por medio de éste, bajo pena de inculpación criminal. Deberán arreglárselas por sí solos, como si se tratara de una iniciativa propia, y en ningún momento recibirán ayuda oficial, ya que se arriesgan a una fuga de información que podría dar al traste con todo. Únicamente en el momento en que consigan algo importante, podrán llamar al Consejo de Seguridad usando un transmisor codificado especial que se les entregará. Deberán procurar tomar grabaciones de lo que descubran que sirvan como prueba.

Algunos inconvenientes

De todas formas, investigar y seguir de cerca a un cargo tan importante, teniendo en consideración que además no cuentan con ningún tipo de ayuda oficial, va a ser algo difícil. Para empezar, el senador cuenta con su propia guardia personal, habitual en cualquiera que ostente su nivel. Además, siempre se encuentra rodeado de grandes medidas de seguridad, en especial en los edificios e instalaciones que suele utilizar. Se espera que los PJ no armen ningún escándalo, ni se pongan al descubierto.

Los hechos

Existe un gran número de cosas a descubrir, y en cambio no hay un orden fijo para llegar hasta ellos, ni una única forma de conseguirlos, de manera que las describimos de forma genérica. Siempre que sea posible, una aventura debe plantear varias posibilidades en paralelo, y no un guión unidireccional encadenado de forma fija (que no "lineal", palabra que se refiere a que los sucesos de una historia, a pesar de ser diversos, poseen todos las mismas características rutinarias e inemotivas).

El Senador Sanit Staun tiene por una parte su vida política, en la que debe presentarse en el senado una vez cada dos días, por las mañanas, para asistir a plenos y votaciones. Los PJ no podrán acceder a estas instalaciones gubernamentales.

Por otra parte, el senador dirige las Empresas Garder, dedicadas al mantenimiento de instalaciones de seguridad básica, como extintores, bocas de incendios equipadas (BIE), puertas de emergencia, y sistemas antiincendios y antirrobo. Consta en muchas bases de datos que es una empresa muy solvente y de alcance planetario. La actividad de su empresa es especialmente lucrativa, más cuando al parecer, su empresa consiguió ganar el concurso para instalar estos recursos de emergencia en muchos de los edificios gubernamentales, hecho que sólo puede averiguarse a través de empleados de la propia empresa dispuestos a hablar de ello, tal vez con un buen soborno, pero justificando qué quieren hacer con esa información sin asustar a nadie.

Su lujosa casa está habitada por su mujer, Marian, y sus dos hijos, de ocho y seis años. Posee fuertes medidas de seguridad, in-



cluyendo escoltas privados. Acceder a su mujer será algo muy delicado, pero si lo consiguieran, averiguarían que está muy preocupada. Con tiradas de Conexiología, sabrían que está preocupada y molesta, por que sospecha que su marido tiene algún tipo de aventura. Muchos días llega muy tarde, y huele a aromas muy extraños y exóticos. La mujer del senador sería una gran aliada, si supieran llevar las cosas.

Muchas noches, se reúne en las cloacas con su secta, pero accede a ellas desde el sótano de los grandes almacenes que su empresa tiene en una zona marginal de la ciudad. Que visite su empresa y su despacho de día es comprensible, pero que lo haga de noche, y de lejos se vean luces en el sótano y no en el piso superior, donde se encuentran las oficinas de los cargos y su despacho, eso ya puede parecer más raro. Pero el almacén dispone también de fuertes medidas de seguridad, que incluyen buena tecnología antiintrusión, guardias privados de uniforme, y perros entrenados y con buen olfato. Con las gestiones oportunas, podrían conseguirse los planos de la zona, incluyendo los subterráneos.

Bajo suelo reptan los gusanos

En sus reuniones queman incienso (cuyo olor impregna sus ropas y hace sospechar a su mujer de otro tipo de actividades), y suelen sacrificar a algún desdichado joven, para luego beber su sangre entre todos. Se realizan en una sala muy profunda, perteneciente al viejo y laberíntico alcantarillado de la ciudad, y que esconde tanto olores y pruebas, como gritos y cánticos de inoportunas percepciones. Forman parte de la fiesta varios guardaespaldas de Staun, el jefe de policía de la ciudad, otros tres senadores, y el embajador de la superentidad USS en el planeta.

Bajo el suelo, por fortuna la seguridad no es tan estricta como en la superficie, lo cierto es que la maldad suele pecar de vanidad, y confía demasiado en sí misma. No hay sistemas electriónicos, sólo guardias armados, y en el interior de la sala, cerrada tras una pesada puerta metálica, el ruido y el jolgorio son tan espeluznantemente altos, que no oirán siquiera disparos en el exterior, ni les prestarán tampoco gran importancia. Sus participantes están sumidos en un éxtasis demoníaco, mientras beben la sangre del desdichado cadáver de un jovenzuelo (Tirada de Estabilidad por Desagradable, nada / 1d6)

Resolución

Lo ideal sería que consiguieran algún tipo de grabación, o que capturaran a todos los de la sala, con vida a poder ser. La Orden del Apocalipsis se encargaría de realizar sus indescriptibles interrogatorios mediante técnicas tanto físicas como mentales, de las que es preferible no saber demasiado. Cada PJ recibe 30.000 Créditos de recompensa.

Ganancias

Cada Personaje que logre sobrevivir, gana las siguientes recompensas:

- El dinero especificado en su Contrato (30.000 Cr.).
- Reforzar la confianza de la UI y de la Orden en ellos.
- Características

2d6 puntos en Estabilidad
1d6 en Sistemas de seguridad
1d3 puntos en Plaga Negra



ESCOLTAS

Un miembro de la Orden del Apocalipsis pide ayuda a los PJ, víctima de una persecución por parte de corrompidos. Ha logrado obtener algo de vital importancia, que debe hacer llegar cuanto antes a su Orden. La acción transcurre en el espacio situado entre la Unión y la Orden, en un sistema independiente llamado Rodas, en el planeta Angelus-5, en la villa de Phales. El cómo hayan llegado los PJ hasta tal villa, deberá determinarlo el DJ con anterioridad. Tal vez estén de paso, o intentando comprar material de difícil disponibilidad, o poco legal.

El encuentro

El hombre al que tendrán que proteger es un miembro de la casta mística, que necesita la protección de las armas de los Personajes. Los PJ deberán acompañarle hasta el templo de la Orden más cercano, donde serán justamente recompensados, pero eso es algo que ya descubrirán al final, de mientras la misión les aparecerá más como una imposición.

En algún original momento de relajación, en una taberna o tomando algo por ejemplo, alguien se acercará hasta los PJ y se situará junto a ellos. Sudado, vistiendo unas sucias y pobres ropas de fabricación y corte francamente toscos, les pedirá derecho de socorro y auxilio, al tiempo que extrae de bajo sus vestimentas un símbolo de la Orden que está empezando a brillar, símbolo que el objeto está bendecido, y también símbolo que algo malo se acerca al lugar. Si algún PJ pretende negarse debería superar alguna tirada de Altruista (+1d10/-1d10). Sea cual sea la decisión que estén comenzando a tomar, en esos instantes aparecerá en el lugar un grupo de hombres encapuchados que comenzarán a disparar a diestro y siniestro contra absolutamente cualquiera que se encuentre en la zona, sea una taberna, un comercio, o lo que sea, pero cuidando que esté bien surtido de inocentes. Los PJ tienen el tiempo justo para declarar qué piensan hacer, pues en el siguiente asalto algunos de ellos serán objetivo de los disparos. Buscan al hombre, que se acaba de esconder tras los PJ.

El derecho de socorro y auxilio

La Orden impuso una norma con este nombre, según la cual todo miembro de la Orden, y por añadidura, todo seguidor de la fe verdadera, está obligado a ayudar a aquél que solicite auxilio y socorro en nombre de la Orden. Este derecho sólo es aplicable cuando la víctima corre el riesgo de ser atacada por la Plaga Negra. Puede denegarse este derecho, pero quien cometa tal acto, será sospechoso de colaboracionismo con la Plaga Negra.

Aclaraciones

Suponiendo que los PJ serán lo bastante bravos para poner las cosas en orden, al poco aparecerá la policía local, con quien no tendrán demasiados problemas. Muchos testigos confirmarán la versión de los sucesos, y aplaudirán la rápida actuación de los PJ (si ha sido lo bastante heroica). Según el nivel y las capacidades del PJ, el árbitro decidirá cuantos serán sus contrincantes, y qué armas usarán, pero deberían lograr eliminar a todos, sin dejar ninguno con vida que pueda ser interrogado. Llevan tatuajes extraños, demoníacos incluso.

De todas formas, una tirada de Medicina humana Podría hacer pensar a los PJ que las heridas no eran tan graves como para morir. Una autopsia revelaría que algunos de ellos se han tomado una píldora negra, que provoca la muerte en pocos segundos, sin duda para no ser capturados tras fallecer. Pero como no disponen de tanto tiempo como para diseccionar cadáveres, tal hecho también puede revelarlo un examen superficial de su boca.

Novadius el Emisario

AGI: 16	FUE: 11	HAB: 15
CON: 12	ASP: 12	POD: 16
TAM: 14	PER: 11	COM: 14

P.V.: 13
Pureza: 80%
Escopetas: 65%
Ballestas: 75%
Pelea con brazos: 55%
Poderes sobrenaturales 68%

Conoce el poder: Bendecir objeto.

Equipo: Cruz de la Orden bendecida (brilla cuando el mal se acerca), Ballesta con 30 saetas, túnica andrajosa.

Respecto al hombre que les ha pedido ayuda, su nombre es Novadius, un mís-



tico de bajo nivel. Afirma que había logrado obtener información de gran valor contra la Plaga Negra, y que es a causa de los descubrimientos que ha realizado por lo que le persiguen y deben ponerle a salvo. Si alguno de los PJ posee una fuerte tendencia a la Corrupción, Novadius no lo detectará si el PJ no lo hace evidente, ya que su nivel de poder es muy reducido. Es precisamente por el bajo nivel de poder de la Pureza que se envía a algunos de los aspirantes a místicos a misiones tan peligrosas, ya que al tiempo que se les pone a prueba, los sectarios de alto nivel de la Plaga Negra no detectan un excesivo grado de Pureza en ellos, hecho que les podría poner al descubierto. También pueden infiltrarse místicos de un poder excepcional, que han aprendido a ocultarlo, pero en esos casos se les envía a misiones mucho más importantes.

La petición

El caso es que Novadius no les ha contado toda la verdad. Le persiguen a causa de un objeto que ha robado a una secta de la Plaga Negra, y no por la información obtenida. Se trata de una antigua reliquia, en forma de cetro, de formas extrañas y oscuras. Pero Novadius prefiere no contar su existencia a los PJ. Aún así, podría suceder que durante la aventura, se le caiga, o de alguna forma detecten que la esconde bajo sus holgadas ropas, y es una reliquia algo voluminosa, demasiado para ser confundida con cualquier otra parte voluminosa que pueda poseer un hombre, tal vez esta podría ser una forma divertida de darles una pista a los PJ. Si el grupo de los PJ cuenta con otro miembro de la Orden fiable, tal vez Novadius sí quiera contarle algo más de la verdad, pero sólo en privado y bajo juramento de no revelarlo a los demás.

La reliquia

Lo que el aprendiz de místico ha robado, es nada menos que una de las varas que los Gurthgul usan como catalizador, una vez insertada en un Círculo Dimensional, pero de todo esto los PJ seguramente no sabrán nada. Efectivamente, no hay suficiente cantidad de dinero que pueda pagar su valor, y tanto la Unión como la Orden llegarían a comprarla a cambio por ejemplo de una nave espacial en buen estado (de varios millones de Créditos). Pero si se la quitan a Novadius, tanto para venderla a la Orden como a la Unión, en la Orden les guardarán un poco de rencor. Novadius tuvo tiempo de enviar un mensaje avisando a la Orden que había conseguido robar el objeto.

El viaje

En la población en que se encuentran los PJ, Phales, no hay ningún enclave de la Orden ni de la Unión. Por fortuna, sí existe uno en el propio planeta, sólo que a unos 5.000 kilómetros de allí, y situado en pleno desierto, en un fuerte de los Templarios Rojos llamado Baluarte Angelus-5, que cuenta con su propia guarnición. Tal vez tengan que alquilar algún medio de transporte. Si poseen una nave espacial, será misteriosamente saboteada (al finalizar la aventura ya la recuperarían), así como cualquier intento de salir del planeta. Debe procurarse que sólo consigan vehículos terrestres y con limitada protección, como coches todo terreno, o a lo sumo algún tipo de jeep militar. La Secta está sobre sus pasos, y los PJ deberían encontrarse con algunas evidencias de ello, del tipo un puñal con ornamentos diabólicos que se clava a pocos centímetros, mensajes escritos con amenazas de muerte y dolor eternos, y ese tipo de cosas. De vez en cuando, se enfrentarán a un nuevo grupo de sicarios suicidas con armas, y mientras permanezcan en la Villa de Phales, los ataques irán en aumento de número de atacantes y de intensidad.

Por supuesto, durante el viaje, y sea cual sea el medio de transporte a usar, serán atacados durante el trayecto por más sectarios, que usarán vehículos similares. Durante su largo viaje por las estepas, podrán divisar a lo lejos una nube de polvo que se dirige hacia ellos. Se tratará de los sicarios, que se han decidido a acosarlos sin tregua, y esto les permitirá tenderles una emboscada, a no ser que simplemente se dejen alcanzar por ellos, ya que los sectarios disponen de vehículos algo más rápidos. En otra ocasión, les tenderán una trampa por delante de ellos, en la que se encontrarán un simulado coche accidentado, con un hombre y una mujer muertos en el suelo, a quienes han matado los propios sicarios, para intentar que se detengan a ayudarles. Tiradas de Altruismo si se niegan a hacerlo (+1d10/-1d10), quien acierte la tirada, querrá ayudarles.

Si todavía no lo han deducido por su propia cuenta, una tirada de Conexiología, les permitiría sospechar que parece como si quisieran capturarles con vida. Así es, principalmente porque quieren capturar de una pieza tanto al artefacto, como al propio Novadius a ser posible, a quien esperan convertir en un Poseído, y usar sus conocimientos sobre la Orden en su favor. Si quisieran acabar con ellos, sería tan fácil como atacarlos desde el aire con aviación táctica, algo que no es difícil de conseguir para los sectarios de la Plaga Negra, para quien el dinero y el poder son algo frecuente.



Baluarte Angelus-5

Cuando por fin se acerquen a estas instalaciones, podrán apreciar que las puertas se abren a lo lejos, en previsión de su llegada. Sin embargo nadie les espera, ni dentro ni fuera. A la intuición de los jugadores va la decisión de entrar o no. El caso, es que tampoco al entrar serán recibidos por ningún comité de bienvenida, ni se ve a nadie por los alrededores del recinto amurallado. En poco tiempo, sin que les de opción a salir, las gigantescas puertas se cerrarán con una violencia terrible, por sí solas, movidos por algo que sólo puede ser de origen sobrenatural. Los cuerpos destripados y sangrientos de gran cantidad de hasta hace poco Templarios Rojos, empezarán a aparecer por todas partes, convertidos en Necrozombies, al tiempo que lo hace un terrible Gurthgul de la Guerra, acompañado por cuatro Poseídos. Les espera una buena batalla, y tendrán que ingeniárselas muy rápido para salir de ese lugar y alejarse todo lo posible. Las hordas de los malignos zombies parecen inagotables (lo son, a efectos prácticos). Los PJ deberán buscar soluciones pragmáticas, del tipo volar las enormes puertas con explosivos, derruir por algún punto uno de los enormes muros de las gruesas paredes, o atravesar con algo más potente que su pequeño vehículo las puertas de entrada.

¿Alguna idea?

Si logran escapar de la situación anterior, todavía les faltará improvisar una forma de salir de la zona geográfica. Los hechos son que sólo les queda combustible o energía para otros 5.000 km, lo que pone las cosas un poco mal. Novadius se niega a volver a Phales, ya que allí sólo encontrarán una muerte segura. Novadius también afirma que dentro de un par de días, debería entrar en órbita del planeta una fragata de la Orden que vendría a recogerle, o a averiguar qué había sido de él, pero necesitarán un puesto de comunicaciones planetario para poder contactar, y eso sólo se encuentra en las ciudades más avanzadas. Si llevan mapas de la zona (¿tuvieron tiempo de comprarlos, o ya los tenían?) descubrirán que hay dos ciudades que entran en ese radio, Malenor, de un nivel tecnológico avanzado, y Fuginor, de un nivel más bien bajo. Si no llevaban mapas ni ningún otro tipo de registro, sólo podrán recordar la existencia de Fuginor por los alrededores.

En Fuginor obtendrían medios para llegar hasta Malenor (combustible o energía, y mapas), pero nada más, excepto una nueva emboscada. Una vez en Malenor, podrán disponer de varias formas de acceder a un puesto de comunicaciones planetario en tres lugares distintos: la policía, el astropuerto, o una empresa de suministros. La empresa de suministros está dirigida por un corrupto, al servicio de la Plaga Negra, así que mal asunto, eso llevaría a un nuevo enfrentamiento con los herejes locales. En el puesto de policía, han recibido una falsa descripción de los PJ y de Novadius como de sectarios al servicio de la Plaga Negra, así que mala cosa también, pues los policías dispararán antes de preguntar. Y en el astropuerto, les esperan los sectarios auténticos, los de Phales. Podrán contactar con la Orden si consiguen por fin llegar a la sala de control del puesto de comunicaciones escogido, una vez superado el tiroteo correspondiente. Dos lanzaderas repletas de fieles Templarios Rojos enviadas desde la Fragata les recogerían a todos.

Beneficios posibles

Si han logrado salvar a Novadius, no se ganarán la desaprobación de la Orden. ¡que gran recompensa!. Pero la Orden es magnánima, y regalará a cada PJ con 5.000 Sacrum (hemos dicho magnánima, no generosa), y la posibilidad de prestar una lanzadera con tripulación y seis Templarios Rojos para acompañarles hasta la población de Phales, y ayudarles a recuperar lo que hubieran dejado allí, pero no permanecerán junto a ellos más de tres días. Si no poseían nave espacial propia, la Orden les propone dejarlos en el sistema estelar de su elección, acompañados también por la lanzadera, que tiene capacidad de hipervelocidad. En la fragata no los querrán, tiene que marchar inmediatamente hacia la Santa Sede. Si los PJ descubrieran la Reliquia, e intentaran quedarse con ella, su destino queda en manos del DJ, pero la Orden no cesará en su empeño por recuperar la Reliquia (Novadius les comunicó que la tenía, y si ahora la tienen los PJ, algo ha pasado entre medio), así que los PJ se verían perseguidos por los malignos sectarios, y por los fanáticos Templarios Rojos. Podrían intentar dirigirse a la UI, de donde no les dejarían marchar sin venderla, a precio de saldo si en la UI averiguan que los PJ no tienen otra opción. Un buen precio de saldo sería que los PJ regalaran la vara a la UI a cambio que la UI intercediese a favor de ellos ante la Orden, para que les dejaran en paz. No es bueno en la vida ganarse más enemigos de los que a uno ya le salen por defecto.

Ganancias

Cada Personaje que logre sobrevivir, gana las siguientes recompensas:

- Si han llevado la vara a la Orden, 5.000 Sacrum a cada uno.
- La buena opinión de la Orden si han acudido a ella.
- Características

1d10 puntos en Estabilidad
1d10 en Altruismo
1d6 puntos en Orientación
1d3 puntos en Plaga Negra



BUSQUEDA Y CAPTURA

En esta aventura, los PJ deberán buscar a un criminal fugado, que resultará ser más peligroso de lo que les habían advertido las autoridades. Se trata de una aventura bastante corta, ideada para una jornada de pocas horas de juego. Se desplazarán a la zona de la UI, en el sistema estelar Sharima, planeta Pharaon.

Informe Inicial

Un delincuente muy peligroso, encarcelado por asesinato múltiple, ha escapado del recinto de seguridad en que se encontraba, y se ha adentrado en una zona de difícil acceso. Las autoridades no dan abasto para la búsqueda, y han decidido contratar a varios grupos de cazarrecompensas, entre ellos a los PJ. Se le necesita vivo, si bien no indispensablemente de una pieza. Los Personajes deberán firmar el correspondiente contrato, que les asigna una cantidad total (a repartir entre el grupo) de 20.000 Créditos, y en caso de capturar con vida al criminal, una prima extraordinaria de 60.000 Créditos. Pero si acaban con la vida del perseguido, deberán pagar una multa de 100.000 Créditos en concepto de pérdidas y destrozo de una propiedad del Estado. Le quieren vivo.



Los datos al completo

Existe algún que otro pequeño detalle que las autoridades han obviado, a causa del temor a que ningún grupo se presentara para la caza. El criminal fugado, Afor Gualada, está totalmente dominado por un parásito de la Plaga Negra denominado Raíz Parasitoide, que le controla y le proporciona poderes especiales, así como una fuerza claramente sobrehumana. Dentro de poco, Afor habrá reunido energías suficientes como para intentar convocar a algún Señor Gurthgul en su ayuda, y si esto sucede, las cosas van a ponerse muy feas para sus capturadores.

Afor Gualada
FUE 32 AGI 20 HAB 12
CON 20 TAM 18

Ataques:
mordisco 60%, 2d6 daño
Pelea con brazos: 80%
Bonus fuerza: +2d6
P.V.: 22 P.S.: 22
Poderes de la Corrupción: Terror, Esfera del caos

Al escapar, vestía un mono gris azulado de presidiario, con un triángulo rojo en el pecho (símbolo de preso de alto riesgo). Escopeta.

La zona

La zona que deberán recorrer es densamente boscosa, y muy montañosa, tanto que en ocasiones deberán realizar alguna que otra tirada de Escalar. Se trata de una zona muy abrupta, sólo transitable a pie, o preferiblemente en algún tipo de montura local. Podrán conseguir caballos de alquiler, pero irán de su cuenta y cargo, y deberán firmar otro contrato, con una prima de indemnización al propietario de los corceles en caso que sufran daño de muerte. Alquilar un caballo les costará 1.000 Cr., si muere deberán abonar 20.000 Cr. por él.

A todos los grupos participantes en la búsqueda, se les ha indicado la dirección por la que huyó el malhechor. Pasado un bosque, los Personajes deberán hacer su primera tirada de Seguir rastros, y quienes la superen, lograrán encontrar algunos arbustos rotos y con manchas de sangre. Se trata efectivamente de un buen rastro a seguir que ha dejado el fugitivo en su huída. Si no superaran la tirada, pasada otra hora más de búsqueda, podrían realizar un nuevo intento, pero advirtiéndoles que tal vez los otros grupos les lleven ya ventaja.

La siguiente pista que podrán encontrar, será cerca de una empinada pared rocosa. Por las cercanías, con una tirada de Descubrir, encontrarán un jirón de ropa gris azulada, y algo parecido a un trozo de piel de un animal, que por el aspecto sangriento, parece como si se lo hubieran arrancado literalmente. También un rastro de sangre que lleva hacia el interior de unas cuevas. Si siguen el rastro, dentro encontrarán una escena de tipo Desagradable: observan lo que se diría que era un enorme animal, corpulento, de dos metros de altura, de cuatro extremidades, y que ahora es una especie de amasijo de carne, retorcido, y que en varios puntos presenta terribles mordiscos que han arrancado de cuajo trozos de su musculatura, de unos diez centímetros de profundidad. Una tirada exitosa en Sistemas orgánicos, permitirá darse cuenta que nadie podría sobrevivir a un animal tan rudo sin armas de fuego muy potentes, sólo otro ser todavía más temible podría haber hecho algo parecido. Una tirada exitosa en Medicina humana, revelará que los profundos mordiscos pertenecen a una boca humana, de una potencia y resistencia increíbles. Una tirada exitosa en la Capacidad de la Plaga Negra, determinará que sólo un humano diestro en la Corrupción puede hacerle algo así a un ser vivo.

Otros fragmentos de ropa gris azul han quedado enganchados por la pendiente que asciende, de modo que parece que el fugitivo ha subido por esa zona. Si quieren seguir el mismo camino, hay una ascensión de treinta metros, pero deberán dejar sus monturas, y sólo podrán cargar con tantos kilogramos de peso como PV tengan. Si quieren realizar un rodeo para poder seguir con sus monturas, necesitarán realizar dos tiradas de Orientación, hasta que logren encontrar el camino adecuado. En la parte superior, se encuentra una zona de llanuras de césped altas, muy irregulares y carentes de árboles, pero muy abundantes en rocas y piedras.

Prosiguiendo por esta zona, cuyas ondeantes superficies permiten un radio de



visión de como mucho unos quinientos metros, podrán por fin distinguir a lo lejos una especie de construcción en muy mal estado. Parece tratarse de los edificios abandonados de una vieja instalación minera. En ella se ha refugiado el fugitivo, y en su interior habrá invocado a sus aliados, si se le ha dado el suficiente tiempo.

Las instalaciones abandonadas

En función de lo que hayan tardado los PJ en alcanzar esta zona abandonada, encontrarán a su enemigo solo, o acompañado ya de sus aliados de la Plaga Negra, o con éstos a punto de llegar al poco de haber conseguido los PJ rodear o capturar a su perseguido.
De todas formas, el DJ debería procurar adaptar el desarrollo de los acontecimientos a las aptitudes de los PJ.

Si se trata de un grupo numeroso y poderoso, deberían tener que habérselas con el fugitivo y con los seres casi al mismo tiempo. Si no es así, deberían combatir sólo contra el fugitivo, y si le vencen y capturan, entre carcajadas el prisionero podría amenazarles con la inminente llegada de "sus amigos".
Si los PJ se encuentran en el interior de un almacén por ejemplo, podrán prepararse para su defensa.

El viejo complejo minero está compuesto por un barracón, dos casetas, y un gran almacén. Por los exteriores hay una gran cantidad de maquinaria inservible, bidones vacíos, pequeños montículos de grava, y basura en general.

Ganancias
- El dinero establecido en el contrato.
- 1d6 en Pureza
- 1d6 de Estabilidad
- 1d6 en Cabalgar
- 1d6 en Seguir rastros
- 1d3 en Plaga Negra

Opción de batalla con *Semper Fidelis*

Si las cosas se han desarrollado de tal modo que el enfrentamiento final va a ser entre los dos grupos humanos y el fugitivo y sus aliados de la Plaga Negra, y cuentas con las suficientes figuras para representarlo, tal vez os apetezca convertirlo en una refrescante batalla sobre tablero, para lo que necesitarías usar el reglamento de batallas *Semper Fidelis*.

ASESORES

Dos facciones de un planeta no alineado han estado enfrentándose durante la última década. Ambas han quedado muy desgastadas, y corren el peligro de sucumbir ante otras facciones de planetas vecinos si no ponen remedio a sus hostilidades. Los PJ serán contratados como uno de los grupos neutrales asesores que deberán mediar entre los contendientes.

Sistema Aenor

Se encuentra en lo que antaño fuera la zona fronteriza entre Imperio y República, en la zona central de la Espiral Alfa. Tras la Tercera Guerra, los supervivientes del planeta Andron se organizaron en comunidades y cooperativas. Con el tiempo, estas agregaciones dieron paso a pequeñas nuevas naciones que en general seguían el mosaico cultural previo a la devastación. Tras esto, las diversas naciones se agruparon en dos grandes bloques cuyos miembros compartían sus recursos. En menos de siglo y medio de historia, estos dos grandes bloques han tenido tiempo de formarse y de finalmente, enfrentarse en una conflagración a nivel planetario. No es el primer caso, parece que muchos no aprenden de su pasado, en especial cuando han pasado más de dos generaciones, y los nuevos habitantes no han conocido los desastres de una guerra que sí conocieron sus tatarabuelos. Uno de los bandos se autodenomina la Organización de Naciones Democráticas (OND), la otra, se hace llamar la Alianza de Países Libres (APL). A pesar de sus nombres, es difícil distinguir cuál de ellas es más autoritaria y militarizada, después de casi una década de guerra que ha devastado a ambos contendientes. La lucha comenzó por los derechos de explotación de la única luna del planeta, llamada Nirvan, muy rica en minerales estratégicos. Ambos bandos desarrollaron al mismo tiempo la suficiente tecnología como para regresar a la luna, tras el declive tecnológico de 150 años atrás, y reiniciar la explotación minera que quedó interrumpida con la Tercera Guerra. Ambos bandos temían que si el otro lo lograba primero, conseguiría una cantidad tal de recursos que le permitiría acabar con su contrario. La lucha se inició en la misma luna de Nirvan, entre los primeros astronautas que descendieron al satélite e instalaron las primeras bases herméticas. Fue un desastre, murieron casi todos los exploradores enviados a Nirvan, y el conflicto se extendió rápidamente a la superficie del planeta.

Tregua

La intervención de los sectores más sensatos de ambas partes, ha logrado algo inédito en diez años de destrucción mutua: una tregua. Por fortuna, la tecnología del planeta no alcanzó a la fabricación de armas de destrucción masiva, que probablemente habrían terminado con el conflicto hace muchos años, y sin duda con

el resultado de una destrucción mutua. Van a realizarse una serie de inspecciones sobre el terreno que actualmente es "tierra de nadie", así como algunas reuniones importantes. Se ha solicitado la intervención de grupos externos, y para ello la Unión Interplanetaria ha resuelto contratar varios grupos de asesores de reconocida experiencia y probada neutralidad. Uno de estos muchos grupos será el de los PJ, a quienes se asignará una de las zonas geográficas que necesitarán de su supervisión técnica, y de su gestión durante las reuniones de los representantes de esa zona en concreto. Al ser muchas las naciones que componían ambos bloques armados, en general debe actuarse sobre el problema dentro de cada región, en las fronteras entre los países implicados en cada zona.

El plan estratégico

Las directrices que ha decidido tomar la UI son intentar crear un territorio fronterizo amplio, una "tierra de nadie" fija, que será controlado por la misma Unión Interplanetaria y por la Orden del Apocalipsis en el futuro, fuerzas ambas de reconocido prestigio (y que de paso meten mano en un nuevo sistema estelar). De este modo, el trabajo de los PJ en la zona que se les asigne será principalmente de dos tipos:

▶ Evaluación del terreno, creación de mapas actualizados. Sobre estos mapas que ellos mismos confeccionen, más adelante deberán hacer una propuesta de división geográfica de la zona

▶ Participar en las reuniones, y usar su diplomacia para conseguir que las partes locales implicadas lleguen a un acuerdo. Si las decisiones que han tomado sobre el mapa son muy injustas, el respectivo bando afectado se quejará.

El Director de Juego dispone de un mapa geográfico para entregar a los PJ, sobre el que podrán realizar anotaciones conforme vayan analizando el terreno. Pero el DJ posee también el mismo mapa, con las fronteras que serían ideales, y una explicación del porqué. Este mapa es sólo para el DJ, se trata de comparar el resultado final de los PJ con este mapa ideal, cuanto más se le acerque, mejor.

En la zona que ha sido asignada a los PJ, aparecen las naciones de Zardonia, al Este, que forma parte de la OND, y de Estronia, al Oeste, miembro de la APL.

Confección del mapa

El trabajo es más complejo de lo que parece. No sólo hay que crear un mapa actualizado, con sus elementos geofísicos, sino que esperamos que los PJ se den cuenta que también tendrán que hablar con sus gentes, sus habitantes, para que les cuenten su historia étnica. Tal vez un pueblo concreto esté en poder de una facción, pero sus habitantes en sí tienen un origen étnico perteneciente a la otra, quizás porque estos habitantes mataron a todos los anteriores, que eran de la primera facción. Así que confeccionar una frontera, que es de lo que se trata, va a ser tarea ardua. Deberan discernir qué zonas dejan en cada bando, y qué zonas quedan para el territorio neutral que controlará en el futuro la UI y la Orden. Y por supuesto, estarán los caciques de cada pueblo, que tendrán su negocio montado, y no querrán que las decisiones de los PJ les afecten.

Cada vez que hayan estado en una zona, los PJ deberán realizar las tiradas de evaluación de los recursos naturales e industriales, la cultura y etnias predominantes. Estas tiradas serán del tipo Incógnita, sólo el DJ sabrá el resultado. El DJ devolverá como resultado los valores que los Personajes han estimado. Si aciertan las tiradas, los valores serán muy cercanos a los reales, pero si la fallan, serán algo alejados de la realidad, y si es un fallo crítico serán totalmente inciertos,

Hace 10 años



Actualidad (Mapa para el DJ)



pero sea cual sea el resultado, que sólo el DJ conocerá, los PJ quedarán convencidos que el valor atribuido a las zonas, es exactamente el que se les ha proporcionado.

Datos para el DJ

El DJ dispondrá de varios mapas para su propio uso, que le ayudarán a describir a los PJ las características del lugar en que se encuentran. Dispone de un mapa de población, un mapa de posesión territorial militar, y uno de geografía física, que va acompañado de recursos naturales e industrias que se mantienen en pie, con su valor en Megacréditos (millones de Créditos).

Cada vez que se encuentren en un lugar, el análisis que hagan de él dependerá de su interacción con los habitantes, y de sus tiradas de dados en habilidades técnicas, como Cartografía, Geogenia, Conexiología, y las que el DJ pueda considerar apropiadas.

Los datos por secciones	
A5 Pesca 15	E6 Ganadería 7
B6 Norgulin. Pesca 7, etnia zardonia	F2 Turismo 5
C2 Vilavac. Pesca 10, etnia zardonia	F3 Droc. Turismo 4, etnia 33% estronia, 67% zardonia
C5 Ostaije. Agricultura 8, etnia zardonia	F4 Agricultura 6
D1 Zhon. Pesca 9, etnia zardonia	F6 Bosjec. etnia 50% estronia, 50% zardonia
D4 Ganadería 8	G3 Minería 8
D5 Agricultura 12	H1 Frisnak. etnia estronia
E1 Minería 12	H2 Minería 12
E2 Minería 10	H5 Ganadería 7
E4 Agricultura 7	H6 Petróleo 19
E5 Agricultura 9	

Descripción de los mapas

Se han dividido en una cuadrícula con varias secciones, que son las zonas que los PJ irán examinando y evaluando en todos los aspectos que consideren oportunos.

Los saboteadores

Son muchos los interesados en que el conflicto no acabe. Suelen ser los de siempre, los que se hacen ricos con ello, sin arriesgar sus vidas, a cambio del sufrimiento de la población. Los fabricantes de material bélico, y los traficantes de estraperlo, pero muy por encima de ellos, poderes no tan evidentes, en concreto, los enviados de la Plaga Negra. Han corrompido las mentes de importantes cargos, y tienen órdenes de sabotear los intentos de los Grupos de Eva-



luación por todo el planeta. Y por supuesto, el grupo de los PJ no va a recibir menos atención que el resto. Enviarán a sus sicarios en un ataque frontal (se suicidarán en caso de captura, con una Píldora Negra). También pondrán a las gentes de algunas poblaciones en su contra, contándoles falsedades y rumores al respecto que van a desplazar a toda la población a otra zona, para quedarse con sus posesiones, y que quienes se queden sufrirán una "limpieza étnica". También intentarán que no parezcan neutrales, sino favorables a uno de los dos bandos, para lo que confeccionarán identidades falsas con sus fotos, conforme pertenecen al principal partido político de la OND, que esconderán en una de sus maletas justo antes de pasar la frontera de la APL. Cuando los guardas de fronteras de la APL revisen sus maletas, encontrarán los carnets. Dejamos a la imaginación de los PJ cómo solucionan todo esto, y nos conformaremos con ir causándoles todos estos problemas. Tarde o temprano se solucionarán. En añadidura, algunos de los PJ que parezcan más vulnerables, y por separado, sin el conocimiento de los otros PJ siquiera, recibirán intentos de soborno por valor de medio millón de Créditos, aproximadamente, desde ambos bandos. Pero un mismo PJ no recibirá el intento por parte de ambos bandos: unos PJ no recibirán ningún soborno, otros PJ recibirán intentos de soborno de la OND, y otros intentos de soborno de la APL. También puede que intenten algo tan desagradable como emborrachar a alguno de los PJ en una fiesta, y sacarle fotos comprometidas de lo que el valor de una tirada de Castidad no logre evitar, y en compañías variadas, como alguien de su mismo género, o incluso otras especies no humanas, tanto inteligentes como animales. Sin duda, unas fotos tan comprometidas pueden ayudar a más de uno a replantearse sus puntos de vista. Otro tipo de fotos aún más comprometidas, sería algún tipo de iconoclastia contra la Orden del Apocalipsis, o portando símbolos del Gran Mal. A imaginación del DJ.

Resultados

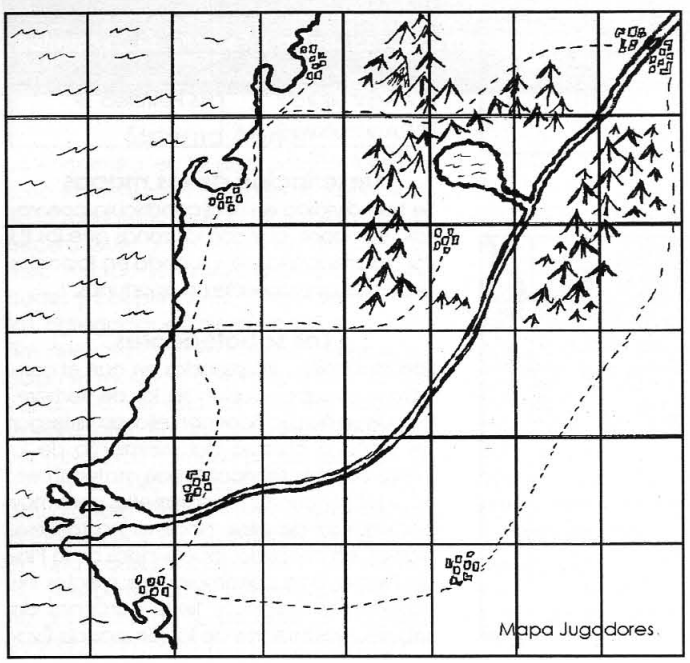
Dependiendo de lo bien que hayan resuelto la situación, ganarán más o menos estatus ante la Unión Interplanetaria. Se espera que logren una repartición equitativa, de un +/-5%, o como máximo un +/-10%, teniendo en cuenta el mapa real que sólo conoce el DJ, contando tanto recursos como etnias. Los poblados multiétnicos serían ideales como territorio neutral. Con menos del porcentaje de equilibrio citado anteriormente, estallará semanas después un conflicto bélico local, y los PJ no cobrarán sus sueldos, además de quedar bastante mal ante los mandatarios de la UI por la poca eficacia demostrada.

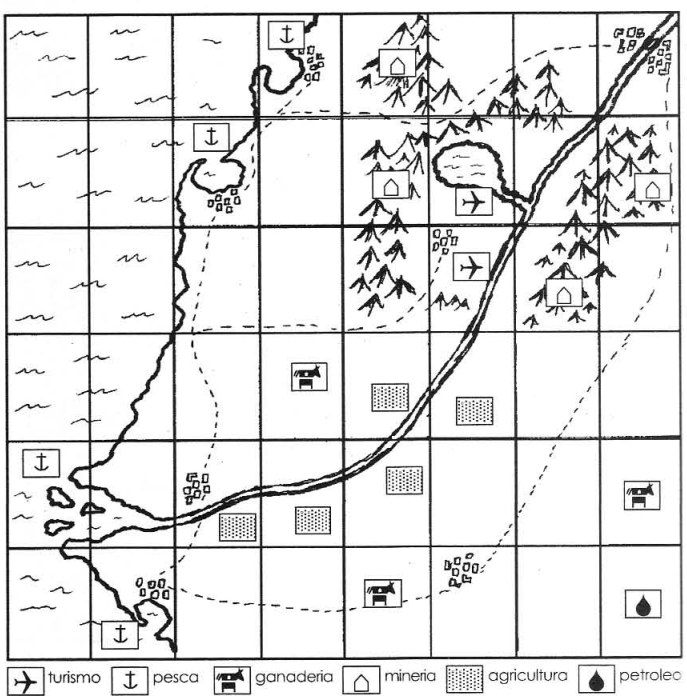
Al terminar el trabajo, cada PJ recibirá una retribución de 50.000 Créditos, que serán ingresados en su cuenta un mes después del trabajo, previa comprobación de los buenos resultados de éste. No existe una única forma de resolver la repartición del territorio entre los dos bandos y el territorio intermedio destinado a la UI. Describir todas las opciones ocuparía más espacio del necesario, y tampoco podría usarse para guiar a los PJ, de manera que el resultado queda en manos de los jugadores.

Ganancias

Cada Personaje que logre sobrevivir y cumplir lo convenido, gana las siguientes recompensas:

- El dinero especificado en su Contrato, 50.000 Créditos.
- 1d6 puntos en Estabilidad
- 1d6 puntos en Soborno
- 1d6 puntos en Cartografía
- 1d6 puntos en Historia
- 1d3 puntos en Leyes
- 1d3 puntos en Plaga Negra





Mapa para el Director de Juego

BUSCANDO EL PASADO

La Unión Interplanetaria ha hecho un descubrimiento inverosímil. Se trata de un objeto perteneciente al desaparecido equipo del legendario Sargento Valles, a quien se perdió hace mucho tiempo en una misión de altísimo secreto. Los PJ serán contratados para indagar más al respecto del descubrimiento, siempre en una atmósfera de seguridad y alto secreto que roza lo paranoico. Hasta que se encuentren en el planeta objetivo, no se informará a los PJ de todos los hechos. Algo grande está sucediendo, tan grande que se escapa al entendimiento humano.

Base de la UI

Nuestro valeroso equipo de aventureros quedará aislado en una cámara, tras ser minuciosamente inspeccionados y revisados en busca de posibles micrófonos, cámaras miniatura, o cualquier otra forma de registro de lo que van a ver y escuchar. Una vez hayan cumplido todos los requisitos, se les llevará ante la presencia del mismísimo General Betrian, de la Unión Interplanetaria, quien les informará de los hechos y de su misión.

La misión

Un civil leal a la UI, prospector autónomo que buscaba metales en un planeta no alineado, les ha hecho llegar un objeto que había encontrado enterrado entre una zona arenosa. Se trata simplemente de una caja metálica con un kit médico individual, que incluye algo de comida. El hombre lo hizo llegar hasta nuestra delegación de reclutamiento en dicho planeta, quienes encontraron muy extraña la presencia del objeto en la zona descrita, pero todavía más extraño el grado de envejecimiento que mostraba, dado que se trataba de un aparato de manufactura relativamente reciente. Hicieron llegar el aparato en cuestión al Servicio de Información, quienes rápidamente recompusieron los fragmentos de la numeración que identificaba al aparato. Averiguar a qué equipo había sido asignado, era entonces tarea relativamente fácil. Relativamente, ya que tras desbloquear códigos de seguridad establecidos por el propio servicio de información, que impedían acceder a los datos, se acabó por averiguar algo inesperado. El aparato pertenecía a los elementos que el equipo del Sargento valles se había llevado consigo. Los análisis químicos y radiológicos indican que la caja tiene 6.000 años de antigüedad, pero eso no es posible. Algo misterioso le ha sucedido a la caja.

> Con una tirada de Conexiología: algo pone especialmente nervioso al General con respecto al kit. Si le preguntan al respecto, reconocerá que el problema es que la fecha de fabricación del kit era tres días posterior a la fecha del descubrimiento. El prospector tardó tres meses en hacérnoslo llegar. Resumiendo, el prospector ya había dado con el kit de Valles antes que Valles partiera con él.

El lugar de destino es el planeta Markan-3, del Sistema Prevelia. La zona en que se encontró el kit pertenece a un planeta que todavía no ha decidido unirse a la Unión Interplanetaria, a pesar que el resto de planetas de los sistemas estelares colindantes sí lo han hecho. Por tal motivo, y dado que la mayoría de equipos especiales de la UI no se encuentran disponibles, se ha decidido contratar los servicios de los PJ que habían mostrado ser dignos de confianza, para averiguar todo lo que puedan al respecto. Ni cabe decir la gloria que obtendrían si lograran averiguar qué fue del Sargento Valles, y la recompensa monetaria que asimismo se les podría asignar. Sea cual sea el resultado de sus investigaciones, deberá quedar en secreto, bajo cédula firmada, y sólo deberá ser comunicado ante él en persona, o ante el mismísimo Almirante Vilanov.

No se responderá a las preguntas que los PJ puedan realizar tras sus descubrimientos, los mandos sólo esperan de los PJ datos y averiguaciones, no preguntas. Esto también estará especificado en sus contratos.

El contacto

El prospector que hizo el descubrimiento se ha ofrecido a acompañar a los enviados de la Unión como guía conocedor de la zona. Su nombre es Jano Novodich, y suele viajar en un pequeño vehículo de motor a gas equipado con toda clase de aparatos de prospección y sondeo subterráneo. La UI ha proporcionado a los PJ 20.000 Créditos Republicanos en metálico para entregar a Jano, que por cierto empezará a contar en cuanto se los entreguen. Los PJ también disponen de otros 30.000 Créditos Republicanos en metálico para gastos.

Encontró el kit médico en las proximidades de un lugar conocido como la Gran Fosa. En la zona del hallazgo, no logró encontrar ningún otro objeto.

La Gran Fosa

Es conocida en el lugar como la gran fosa del demonio, mide decenas de kilómetros de ancho y de profundo, y tiene la forma de un gran cráter. Los científicos afirman que se creó hace entre 5.000 y 7.000 años a causa de la colisión de un enorme meteorito, o quizá de una partícula espacial de antimateria.

Quien tenga el acertado deseo de realizar un sondeo, descubrirá que hay algo de radiación residual en la fosa y alrededores, hecho que, si se supera una tirada de Geogenia, resultará bastante curioso, ya que de tratarse de un meteorito o de una partícula de antimateria, no serían normales tales niveles de radiación. En cualquier caso, los PJ tal vez encuentren curioso que dos elementos coincidan en la antigüedad de los 6.000 años, tanto la fosa como la caja de comida y medicinas.





Qué pueden descubrir

Si es cierto que la pista de los 6.000 años atrás debe tomarse al pie de la letra, entonces tal vez deduzcan que deben buscar más elementos de esa época en la historia del planeta. Pero, por supuesto, ésta no es una era rica en datos, sino más bien lo contrario. Lo único que podrán encontrar relacionado con dicha época, es la existencia en las proximidades de los restos de una antiquísima ciudad, pero sin otra información interesante acerca de ella, únicamente que se conservan algunas paredes de adobe.

Se conserva el dato de la existencia de dicha ciudad, incluso una antigua fotografía digital de la misma, pero en cambio, se desconoce en la actualidad su localización. Existen muchas formas de conseguir averiguar su localización pero todas deberán ser poco comunes. Por ejemplo, a través de algún pastor trashumante de la zona, o por una asociación excursionista, o tal vez una asociación científica local. Pero sea cual sea, todos temerán que la zona cultural que es para ellos Ciudad Perdida pueda ser arrasada por científicos extranjeros, o "turistas" en busca de trofeos, dispuestos a vaciar la ciudad de reliquias, así que serán muy reticentes, y será tarea de los PJ convencerlos.

Ciudad Perdida

Se encuentra a varios miles de kilómetros del cráter. Todo lo que queda, son gran cantidad de paredes, de máximo un par de metros de altura, de lo que debían de haber sido gran cantidad de casas. Parece distinguirse una gran muralla rodeando todo el complejo, si bien muchas de las ruinas de casas se encuentran fuera de la muralla. Es un auténtico laberinto, rodeado de arena y polvo del desierto. Pueden encontrar una forma de acceso de dos maneras, una mediante un sondeo geológico (si se les ocurre a los PJ, sin darles pistas), y otra mediante un profundo y metódico examen de la zona, con tiradas de Descubrir en modo Incógnita.

El sondeo geológico

Tal vez alguno de los PJ tenga la singular ocurrencia de pedir a Jano que use su vehículo de prospección subterránea para realizar un sondeo del subsuelo de la zona. Se mostrará dispuesto, pero como representantes de la UI, deberán abonarle en metálico los costes del sondeo, que incluyen el combustible del vehículo y el uso de los aparatos. Por cada hora de sondeo, la tarifa es de 100 Créditos, pero si los PJ afirman no tener suficiente para pagar, les hará firmar un vale por lo que falte. Por cada hora, el DJ debe lanzar 1d100; con un resultado de 10 o menos, Jano logrará encontrar algo: el suelo bajo su vehículo se hundirá, a causa del peso, hacia una especie de gran sala bajo una zona céntrica de la vieja ciudad. Jano habrá quedado gravemente herido, y no podrá ayudarles más, necesitando de Primeros Auxilios, y a ser posible de Medicina humana. Si le tratan bien, Jano les dirá que sigan sin él, y que se lleven su cámara automática localizadora, un raro y carísimo aparato de grabación que también pose la capacidad de especificar la localización geográfica de alguien (20 kg de peso). Jano deberá permanecer quieto, con sus piernas rotas inmovilizadas, y los PJ seguirán solos.

El mecanismo secreto

Al pie de la enorme sala, en una especie de entrada a un templo en ruinas, sobresale una palanquita de madera. Si prueban a apretarla, la palanquita se romperá en mil pedazos, evidentemente está más que podrida. Pero si superando una tirada de Mañoso, logran extraer los residuos que han quedado dentro, y colocan otra palanca más resistente, que puede ser un destornillador mismo, accionarán un mecanismo que empezará a abrir una especie de losa del suelo, pero que se detendrá sin abrirse más, quedando la losa sólo algo elevada, sin mostrar siquiera una rendija por la que meter alguna palanca. Será trabajo de los PJ el idear cómo levantan esa enorme losa de dura piedra de granito y de casi una tonelada, pero probablemente acabarán por destruirla. No será ningún problema, pero el DJ podría comentar a través del PNJ de Jano (merced a los comunicadores) que si hay algo maligno allí debajo, tal vez no podrían evitar que escapara.

Esculturas misteriosas

El interior de la gran sala que se encuentra bajo la losa, es oscuro, espacioso y polvoriento. Con otra tirada de Descubrir, encontrarán una especie de figuras de pequeño tamaño, esculpidas en las paredes de un edificio en ruinas. Parecen recreaciones de la vida en el lugar, donde se muestra a gentes en un estado primitivo de tecnología, con arcos y flechas, con tornos de cerámica, y vestidos con túnicas y vestimentas antiguas. Pero lo que más choca, es que entre ellos, en una losa desgastada y partida, también hay unos hombres con casco, fusiles de asalto, mochilas, y una especie de vehículo todo terreno al fondo, parecido a un Oso Negro. Y el arnés armadura que llevan, recuerda mucho al de la Unión Interplanetaria. Esperemos que los PJ lo encuentren como mínimo extraño.

En una sala final del templo, encontrarán una construcción muy misteriosa. Un gran círculo de piedra, en el suelo, con grabados de extraño origen, rodeado por varias piedras esculpidas. Acaban de descubrir un Círculo Dimensional, si bien es posible que en esos momentos no lo sepan. Si avisan a la UI de su descubrimiento, en menos de media hora estarán rodeados de más tropas que un ministro.

Si logran que se instale uno de los cetros
Si logran abrir el Círculo mediante uno de los escasos Cetros del Poder que conserva la Unión Interplanetaria, usando uno de los generadores de energía, el Círculo se conectará, mostrando todo su fulgor amarillento y azulado.

Sólo para el DJ: el grupo del Sargento Valles atravesó esta puerta, 3000 años atrás con respecto a su Coordenada de origen a finales del año 150, en dirección a otro planeta. Fue poco después cuando los habitantes esculpieron los grabados sobre su visita, pero cuando los PJ se desplacen también 3000 años atrás en el tiempo a través del Círculo, llegarán tres meses después de la visita de Valles y los suyos.

Si lo atraviesan, aparecerán en una zona que fue visitada hasta hace un mes por el Sargento Valles y su equipo, y que actualmente parece abandonada. Pero dos de sus hombres rondan por las cercanías, y cuando los encuentren podrán dar muchas explicaciones.

Los héroes

Según sus explicaciones entrecortadas, estaban al servicio del Sargento Valles, en el GP-2, quien les aseguró que debían quedarse en la zona, ya que vendrían a buscarlos. Al principio no estaban seguros que no se tratara de una broma del Sargento, pero ahora se dan cuenta, entre sollozos y lágrimas, cuánto les quería el Sargento, que sin duda estaba seguro que tendrían más posibilidades que él. Martin Valles y el resto se largaron a una zona infestada de legiones de Necrozombies: imposible seguir por allí. Si los PJ lo intentaran, se les debería poner las suficientes dificultades para hacerles regresar.

Sus nombres son, Jan Mena y Olonam Morral. No hablarán más, por la emoción y el cansancio. El DJ debe describirlos como algo patosos y poco diestros, aunque debe atribuir tales conductas al cansancio y el estrés (una tirada de Conexiología revelará que simplemente son tan atontados como parecen).

Para el DJ: notas de ayuda sobre viajes espacio tiempo en *Dark Echelons*

No dejes de leer la sección al respecto en este mismo reglamento. El Sargento Valles y los suyos marcharon por el primer Círculo, perteneciente al planeta Urna, en el año 150 (su *Coordenada Origen*) hasta el planeta Markan-3 unos 6.000 años atrás. El Círculo ubicado en el viejo templo de Markan-3 tiene una *Variación Temporal* de menos 3000 años, y lleva a un tercer planeta. En el tiempo "presente", han pasado tres meses desde la marcha del Sargento Valles. Los PJ han ido a ese tercer planeta, y han llegado 1 mes después que Valles y los suyos. Pero Valles se había largado a pie a los dos meses, dejando a los dos soldados de guardia. Este tercer planeta se encuentra 3000 años atrás, pero los PJ no lo notarán (se les dirá al final de la aventura). Cuando los PJ lleguen al lugar y encuentren a los dos soldados, éstos ya llevarán 1 mes allí. No importa si los PJ no entienden nada, lo importante es que el DJ sí lo entienda. El tercer planeta se llama Typhon, y se encuentra en la punta de la Espiral Alfa (sistema Rondor).

El desenlace

Por supuesto, el hallazgo de los dos supervivientes del GP-2, sería aplaudido y recibido con honores. A los dos muchachos, se les otorgaría la condecoración al mérito, y a partir del momento en que se encarguen las autoridades de la UI de ellos, los PJ ya no podrán conversar más con estos dos supervivientes. Del planeta en el que se han adentrado el Sargento Valles, también se encargarán los propios grupos de exploración de la UI.



Si se llevaron la cámara automática de localización que llevaba Jano, ésta ha registrado la disposición de las estrellas, y por ello sabrán que habían ido a parar al planeta Typhon, en futura zona Bork, unos 3.000 años atrás en el tiempo.

Ganancias

Cada Personaje que logre sobrevivir, gana las siguientes recompensas:
- El dinero especificado en su Contrato.
- Pierde 1d6 puntos en Estabilidad (shock a causa de los descubrimientos)
- 1d6 puntos en Coordinar tripulación
- 1d3 puntos en Astronomía
- 1d3 puntos en Matemática
- 1d6 puntos en Historia

MARINES ESPACIALES

En esta aventura, una facción de confianza de alguno de los PJ (sea la UI o alguna otra superentidad) se pone en contacto con ellos para proponerles una misión algo delicada. Nos referiremos a los contratistas como "la facción" de forma genérica, si bien el DJ deberá usar el nombre correspondiente. El objetivo consiste en infiltrarse en el campo de entrenamiento de un planeta independiente, que posee un régimen especialmente totalitario, heredado directamente del antiguo Imperio.

En la sala de guerra

En cuanto sea posible, serán presentados inmediatamente ante el Comandante de la base de la facción, quien les pondrá al corriente de todo. No se tratará de nada fácil, y sólo unos héroes como los PJ tienen alguna posibilidad de salir con bien de ella. Consiste en entrar en una fortaleza fuertemente vigilada de día y de noche por una legión entera de tropas de asalto pesada, conseguir cierta información y salir vivos de todo ello, principalmente para poder entregar la información a su retorno.

El sistema al que deben dirigirse, se encuentra en una zona antaño perteneciente al sector del Imperio más leal a sus tradiciones. Tanto es así, que muchos de aquellos sistemas han seguido con las costumbres y el férreo autoritarismo que caracterizaba al Imperio. No son bienvenidas las especies alienígenas, sólo los humanos, e incluso los humanos que no hablen el Anglíbero antiguo (caso de los PJ) no son vistos con buena cara. En el planeta destino disponen de dos fuerzas de ataque en las que se acepta a voluntarios extranjeros, organizadas como fuerzas de choque de primera línea. Es a uno de los campamentos de una de estas dos fuerzas de ataque donde se dirigirá el grupo de PJ. Se les pagará bien al regresar, y el entrenamiento que les obligarán a hacer los mismos enemigos en el lugar de destino les permitirá aumentar sus ya altas habilidades.

Se dirigirán al sistema Sabir, que consta de dos planetas habitados, Belterr y Epsion, ambos terraformados en el pasado, y con atmósfera respirable.

El plan

Las tropas de Sabir han mostrado un alto grado de actividad durante estas últimas semanas; todo hace suponer que están preparando algo importante, y los espías han revelado la presencia de extraños sucesos antinaturales. El Comandante que ha asignado la misión a los PJ ha tenido una genial idea para introducirse en la base sin absolutamente ninguna dificultad y sin tener, en principio, que combatir contra nadie: los PJ se presentarán voluntarios para ingresar en el cuerpo de Tropas de Asalto de Sabir. Les conseguirán documentos nuevos si es necesario. Anteriormente, ya habían introducido a un espía en una nave estelar de Sabir que últimamente había estado haciendo maniobras. Lo único que este espía consiguió comunicar antes de ser descubierto y eliminado fue el nombre de una nueva estratagema que estaban preparando contra la facción del Comandante, la Operación Agujero Negro, y que estaba relacionada con la base imperial de Retse-5, a la cual van a ser enviados los PJ en breve. Una vez dentro, tendrán que arreglárselas como puedan para conseguir la información y escapar, y ni decir tiene que deben evitar ser descubiertos en la boca del lobo.

Base Retse-5

El Comandante en Jefe de la base está muy contento de esta base piloto, y de lo que él llama "estilo propio" a la hora de dirigirla. De hecho tiene fama de ser bastante dura respecto a otras bases de tropas de asalto, a parte que a ella van a parar también ex-criminales que han decidido dar forma legal a sus crímenes y en añadidura cobrar por ello.

El servicio secreto de la facción que ha contratado a los PJ ya ha arreglado todos los papeles de admisión, y simplemente tendrán que presentarse en un transporte (también pagado) que les llevará hasta el sistema Sabir, donde se encuentra el planeta Belterr. Una vez allí deberán presentarse ante el edificio guarnición del astropuerto principal, en la ciudad de Atnaf, para ofrecerse como voluntarios para las Centurias Negras. Desde allí serán transportados en una lanzadera militar y junto a otros voluntarios, hasta el planeta pantanoso de Epsion, aterrizando en la plataforma de la base Retse-5.

La bienvenida

Nada más descender de la lanzadera serán recibidos a gritos (y no de efusión precisamente) por un suboficial embutido en una flamante armadura de combate pesada, sin el casco puesto. A partir de aquí todo serán amenazas, insultos, bofetadas a los que no contesten con mucha educación y en tono alto (¿qué tal un par de preguntillas a los PJ?) y toda la escala de gritos imaginables. Lleva bajo uno de sus hombros una fusta eléctrica, usada normalmente para animales de montura, nada esperanzadora. Tras todo esto la primera orden será que depositen todas sus pertenencias personales en una carretilla. Será importante que los PJ especifiquen qué depositan en el carro, y qué se quedan para ellos. Cuando lo hayan hecho, les informará que en su cuerpo no quiere trastos ni delicadezas de señoritingo, y que todo lo que poseerán será el equipo personal reglamentario de la base; acto seguido dará la orden a su soldado personal de llevar la carretilla al incinerador. Cabe decir que los encargados de incineración, suelen rebuscar entre las cosas para revenderlas en el mercado negro, a escondidas de la oficialidad, una posible forma que los PJ recuperen alguno de sus objetos más preciados.

Después, mandará dirigirse a todos hacia el almacén a paso ligero, donde deberán dar sus nombres, y tras ser validados conforme la lista del ordenador del oficial de intendencia, se les entregará una desgastada armadura ligera de ¡el antiguo Imperio!. Acto seguido, serán conducidos a sus barracones, para que ajusten la armadura



a sus medidas, y en menos de diez minutos salgan a formar. Para formar bien, será necesario sacar una tirada en la Capacidad de Marcialidad. Los que no lo hagan, recibirán una fuerte reprimenda, tras lo que tendrán que hacer otra tirada, y un puñetazo por parte del suboficial (valor de 1d3 de daño) cada nueva vez que fallen hasta que o por un lado lo consigan hacer bien o por otro ya no sea posible pegarles porque han caído desmayados o inconscientes. El que intentara volverse o golpear a un suboficial, le espera como mínimo una semana en un calabozo repleto de ratas vivas, que serán su único alimento, si consigue cazarlas.

El entrenamiento

Según afirmarán sus oficiales y suboficiales, a partir de ahora forman parte de las Centurias Negras, la mejor fuerza de ataque del sistema estelar. Las Centurias Negras están al servicio de Sabir, pero por encima de Sabir, están a las órdenes del Nuevo Imperio, que está renaciendo de sus cenizas. Según parece, algunos gobernantes planetarios están uniéndose con este fin, pero son a lo sumo unos pocos sistemas estelares radicales rememorando glorias pasadas. De todas formas, debe hacerse creer a los PJ que realmente hay un gran número de locos dispuestos a reconstruir el viejo Imperio.

Su período de adiestramiento se dividirá en varias etapas. Para pasar de una a otra tendrán que realizar con éxito cada una de las pruebas de que constan un cierto número de veces. Cuando se consigue pasar de etapa, se permite realizar las tiradas de Aprendizaje oportunas y borrar las "marcas" en las correspondientes Capacidades. Cuando se falla, significa que se ha quedado extenuado (y casi desmayado), y descansará hasta la próxima prueba, y además necesitarán un mínimo de 30 minutos (restándole la CON en minutos) para recuperarse de una prueba que haya durado más de una hora, al final de ésta (si está dividida en partes, como por ejemplo la natación, el descanso se aplica al final de todas las pruebas de natación).

Durante la primera semana, recibirán una instrucción especial, que les proporcionará:
- ▶ +1d6 Pistolas de energía
- ▶ +1d6 Fusiles de asalto
- ▶ +1d6 Nadar
- ▶ +1d6 Marcialidad

Pasada esta corta instrucción inicial, entrarán de lleno en la primera etapa.

Primera etapa

El horario y las pruebas serán las siguientes cada día (sin días de descanso, no valen fines de semana):

6:00. Levantarse. Lavarse.
6:30. Almuerzo ligero a base de concentrados de vitaminas. El primer día será necesaria una tirada de CONx2 para conseguir tragárselo, y si no se lo toman tendrán un Malus de –10% en todas las acciones que requieran tiradas de Capacidades relacionadas con el uso de Fuerza durante la mañana.
7:00. Prueba de Pista mortal, formada por varios y diferentes obstáculos (describir algo así como una pista americana, pero muy a lo bruto). Será necesaria una tirada de CONx2 para superarla. Descanso de 30 minutos a las 9:30.
12:00. Prueba de Natación. Deberán quitarse las armaduras y nadar durante una hora, con un descanso de diez minutos a la media hora. Tienen que sacar una tirada en Nadar por cada media hora. Si alguno se ahoga, siempre habrá alguien que finalmente rescate al PJ, pero con la consiguiente bronca para el salvador, y una buena ridiculización para quien se estaba ahogando.
13:10. Se acaba la natación, y pueden ir a ducharse (si no quieren que sus compañeros se quejen del mal olor) y descansar. Las duchas son mixtas, algo habitual en casi todos los ejércitos modernos.
14:00. Comida. Especie de pasta semi-sólida, con más proteínas, vitaminas y sales minerales, pero prácticamente intragable. Descanso hasta las 17:00.
17:00. Prueba de resistencia. Deberán pasarse dos horas recorriendo el circuito. Tirada de CONx2.
19:00. Descanso hasta las 20:00.
20:00. Cena.
22:00. Deberán quedarse confinados en sus barracones. Puñetazo de suboficial (1d3) y 2d3 días de arresto en el calabozo de las ratas para el que se pille fuera.

Para conseguir pasar a la segunda etapa, deberán conseguir realizar con éxito diez veces cada prueba (en los días que sean necesarios).

Segunda etapa

El horario y las pruebas serán:

6:00. Levantarse. Lavarse.
6:30. Almuerzo.
7:00. Prueba de Pista mortal intensiva. Darán vueltas y más vueltas a la pista durante tres horas. Deberán pasar una tirada de CONx3 o más. Descanso de treinta minutos a las 10:00.
10:30. Prueba de Resistencia. Vueltas y vueltas al circuito de carreras. Tirada de CONx3 para pasarla.
12:00. Descanso. Duchas, y confinados en los barracones (sin poder salir) hasta la hora de comer.
14:00. Comida. Descanso, pudiendo pasear por la base pero sin molestar.
16:00. Prueba de Natación intensiva. Hora y media de natación, con intervalos de media hora y descansos de diez minutos. Tirada de Nadar para cada prueba, y mismos efectos que en la primera etapa.
18:00. descanso de 30 minutos.
18:30. Prueba de Tiro con fusil de asalto. Esta vez sin esfuerzo físico, simplemente tendrán que hacer puntería a blancos fijos lejanos. Tirada en Fusiles de asalto. Se les entregarán rifles de asalto, que tendrán que devolver al terminar.
19:30. Descanso.
20:00. Cena.
22:00. Mismos efectos que en la anterior etapa.

Para acceder a la tercera etapa, hay que conseguir pasar diez veces cada prueba. Además, al final de cada día, tirar 1d6. Si el resultado es 1, escoger dos PJ al azar. Tendrán que hacer imaginaria durante la noche, con un Malus al día siguiente de –20% en todas las pruebas a causa del sueño.

Tercera etapa

Horario y pruebas:

6:00. Levantarse y lavarse.
6:30. Almuerzo.
7:00. Prácticas de desfiles (con el mismo método que la formación del principio, con tiradas Marcialidad y los respectivos puñetazos de 1d3 en caso de fallo).
8:00. Descanso. Tiempo libre.
8:30. Prueba de pista mortal intensiva. Superar tiradas de CONx3.
11:00. Descanso.
12:00. Comida, un poco más aceptable que la de las anteriores etapas. Tiempo libre.
15:00. Prueba de tiro con pistola láser. Similar a la anterior etapa, pero usando armas que ya no se fabrican sin duda de algún viejo armero imperial. Superar tiradas de Pistolas de energía. Deben devolverlas al final del entrenamiento.
16:00. Descanso y toda la tarde libre.

Para superar esta parte serán necesarios diez resultados exitosos de cada prueba. Los PJ que hayan destacado mucho en puntería (si han conseguido los intentos en la habilidad de Pistolas de energía en 12 intentos o menos) serán felicitados y nombrados miembros del pelotón de fusila-

miento de la base mientras dure su estancia. Cada 1d6 días tendrán que asistir al fusilamiento de un extranjero capturado, o algún civil poco obediente. Si alguien se niega, habrá que tirar 1d6: de 1 a 5 retroceden a la segunda etapa, y a la mínima irregularidad son acusados de alta traición (el castigo siempre es acabar fusilados, será mejor si preguntan antes de sublevarse). Con un 6 son directamente acusados, encarcelados, y en los próximos días, fusilados (tiempo justo para intentar escapar).

En la cuarta etapa, el horario será el mismo que en la anterior, pero nada más acceder a ella serán nombrados Marines de las Centurias Negras, en una preciosa ceremonia a base de los gritos de felicitación de su Comandante. Tendrán un mayor acceso a sus rifles de asalto, que deberán dejar en sus respectivas taquillas bajo cerradura de combinación. Un suboficial revisa cada 4 horas que todas las taquillas estén cerradas, y quien no la mantenga así recibe una fuerte reprimenda y una guardia nocturna (imaginaria), y un –20% en todas sus Capacidades al día siguiente.

Se les hará saber que dentro de un mes serán enviados a una importante misión, junto a todas las tropas disponibles en la base. Mientras, dentro de una semana serán puestos a prueba en un ataque de castigo a una decadente ciudad llena de gente corrompida e indeseable, desfavorable al régimen "protector" del gobierno del sistema Sabir.

Aclaraciones

Si alguien no consigue superar en el doble de los intentos necesarios o menos cada una de las pruebas, corre el riesgo de ser automáticamente expulsado, pero si ya están algo curtidos probablemente no tendrán demasiados problemas. Es posible que las tiradas necesarias para pasar las pruebas puedan parecer demasiado poco a los PJ o Directores de Juego, pero hay que tener en cuenta que deben estar ajustadas a los PNJ normales.

Inocentadas

Esta clase de vida de cuartel, con tantos soldados confinados en tan poco espacio, y bajo tanto estrés y fatiga, acaba haciendo aparecer esta común forma de indisciplina y poca profesionalidad que son las llamadas "inocentadas". Símbolo que no han sido capaces de soportar la presión, y necesitan una salida fácil para unas tensiones psicológicas que no son capaces de controlar por sí solos. Cualquier Conexiólogo, o cualquier Personaje que supere la tirada de Conexiología, podrá comentar esto mientras estén sufriendo la inocentada, para mayor regocijo del causante.

Broma 1

Cuando hayan pasado 2d6 días desde su ingreso, tres soldados ya veteranos se presentarán ante los PJ en uno de sus momentos libres. Les escogerán a ellos y a algún otro soldado novato, y les ordenarán ponerse las armaduras para seguirles a una prueba de resistencia improvisada. El más alto de los soldados será quien vaya dando las órdenes, siempre cubiertos por sus cascos. Cuando los hayan seguido hasta la piscina, ordenaran a los novatos que se quiten los cascos y empiecen a nadar con la armadura. Si los PJ no se dan cuenta que es una broma (la voz de mando les parecerá muy real, necesaria tirada de Conexiología) y se deciden a lanzarse al agua, tendrán que superar una tirada de Nadar con un Malus de –20% o empezar a ahogarse.

La única solución posible será intentar quitarse la armadura o ser salvado por alguien. Si los PJ se rebelan, recibirán muchas amenazas de arresto y fusilamiento, pero al final los bromistas se retirarán.

Broma 2

Cuando se celebre la ceremonia de nombramiento como Marines, deberá escogerse un PJ al azar. Estarán todos formando, cuando uno de los soldados que estará detrás del PJ, tocará los controles de la mochila de la armadura, activando el sistema de respiración para ocasiones inesperadas de vacío, y aumentando considerablemente la dosis de oxígeno. Con una tirada de PERx2 el PJ se dará cuenta de que alguien ha tocado sus controles. Se da por supuesto que durante la ceremonia si alguien se pasa de rosca destrozando la formación, será duramente reprimido (antes de presentarse el Comandante el suboficial los habrá hecho formar con las correspondientes tiradas Marcialidad, puñetazos,...hasta que hayan conseguido formar bien). El resultado del exceso de oxígeno será primero una fuerte hilaridad. Puede intentarse cerrar el circuito. Si la cosa no pasa de ahí, todo acabará en una fuerte reprimenda al PJ por parte del Comandante y de su suboficial, tras lo cual seguirá el pequeño discurso. Pero si no se detiene, la hilaridad será incontrolable y el PJ caerá por los suelos muerto de risa. Si en menos de cinco minutos no se elimina el exceso de oxígeno, habrá que empezar a hacer tiradas contra la CONx5 del PJ, e ir descendiendo (CONx4, CONx3,...) cada dos asaltos. Con respirar aire natural se detienen los efectos. En tal caso el PJ será degradado a la segunda etapa, y el bromista (el suboficial habrá podido observar cómo hacía algo con los mandos de su compañero, tampoco son tontos) encarcelado por cinco días y degradado a la primera etapa, si bien culpará de ello al PJ.

La misión en la ciudad de Ardnas

La ciudad de Ardnas, a unos 100 km de la base en dirección Este, es un centro de reunión de diversos personajes del hampa, que sirve además para encuentros entre ciudadanos afines a las facciones contrarias al arcaico gobierno autoritario. El día del ataque, serán todos despertados cuatro horas antes del amanecer, y se les ordenará equiparse al completo, incluyendo armadura imperial y rifle de asalto.

Se les habrá obligado a ir a dormir antes para que como mínimo hayan podido descansar siete horas, y si por algún motivo han dormido menos, recibirán una penalización de –5% por cada hora sustraída. Los PJ formarán un comando con otros dos soldados, dirigidos por un Cabo. Simple-



mente tendrán que cargarse todo lo que camine y no sea imperial. Es una buena oportunidad para intentar desertar, pero tendrán que convencer primero a los otros tres (con disparos certeros por ejemplo). En la ciudad podrán encontrar varios tipos de vehículos, incluidos dos o tres viejos cargueros en el astropuerto. En el revuelo general nadie notará que falten. Simplemente serían interceptados por 1d3+1 cazas atmosféricos de altas prestaciones, pero una vez fuera del planeta, nadie les perseguirá.

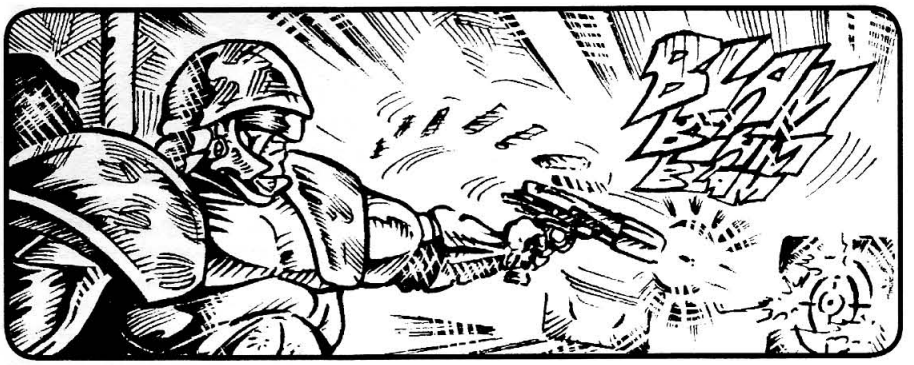
Si no deciden fugarse durante la misión, en la base hay algunos vehículos como motos, y coches todo terreno, y una vez a la semana desciende una lanzadera imperial con provisiones.

La misión imperial y la base

La operación Agujero Negro consiste en un masivo ataque sorpresa por tierra y aire a una importante base de la facción que ha contratado a los PJ. El destacamento de Marines de la base Retse-5 ha sido escogido entre los agraciados para participar en el ataque por su fama en duros entrenamientos, pero sobre todo por lo prescindibles que son como soldados extranjeros.

Hay tres edificios principales en la base que se diferencian de la norma general de barracones y hangares:

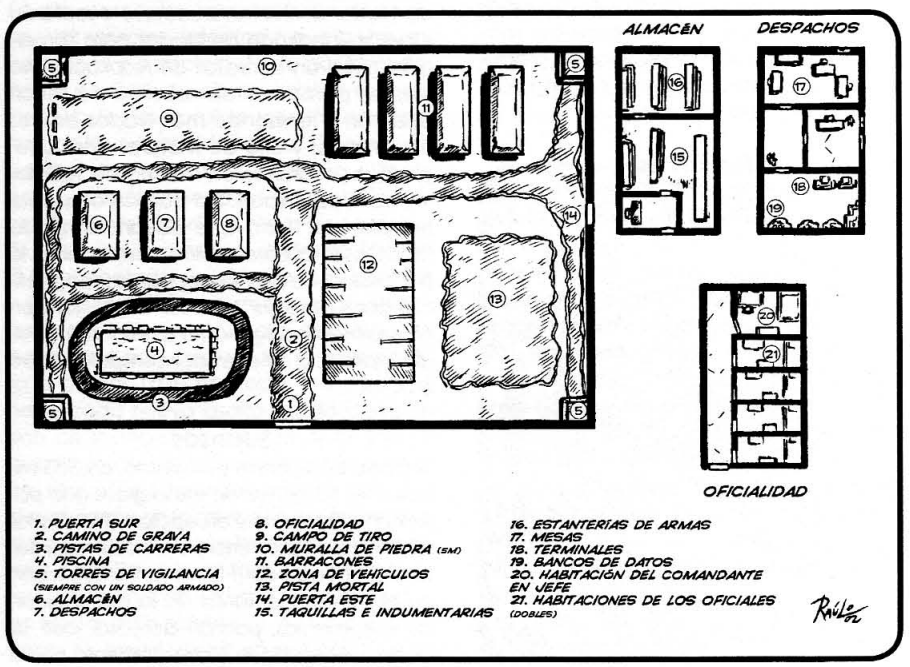
El almacén. Aquí se guarda todo el material necesario para la indumentaria de los soldados, así como armas y municiones (sala bajo llave) y comida.



Habitaciones de oficiales. En ellas duermen los oficiales de la base. Una de ellas es más grande y posee un ordenador conectado a las oficinas. Se trata de la habitación del comandante de la base. Todas las puertas están cerradas, y hay un 50% de probabilidad de encontrar al dueño en el interior de día, y un 90% de noche. No se permite entrar a nadie en el recinto. En el ordenador se puede conseguir la información sobre la operación Agujero Negro (lugar y fecha exactos) con una tirada en Operador de computadores. Lo mismo en los ordenadores de las oficinas. Todos los oficiales saben en qué consiste la misión, y si se los interrogara podrían llegar a decirlo, con la cantidad suficiente de amenazas.

Oficinas. Hay una primera sala, a partir de la que se puede acceder a otras dos si el oficial que hay trabajando en una mesa con un ordenador (que sólo tiene acceso a la administración de la base) lo consiente. Sólo pueden llegar más allá los oficiales y suboficiales. En la sala Norte, hay más mesas para más oficiales y un armario donde se guardan condecoraciones de oro y plata (muy valiosas). En la Oeste hay un Cabo que vigila quién accede a la sala Sur, donde está el banco de datos, con tres terminales donde pueden encontrar la información buscada. De noche sólo hay un vigilante delante de la entrada del edificio, y a la entrada del centro de datos. Durante las guardias tendrán que patrullar arriba y abajo sin entrar en edificios a no ser que sea una emergencia, algo que podrían provocar los propios PJ. El objetivo es descubrir en qué consiste la operación Agujero Negro, y escapar luego como sea para llevar la información, y éste es el lugar clave.

Si van haciendo preguntas poco hábiles, serán detenidos (o eso intentarán los 500 soldados de la base), interrogados, drogados para que digan la verdad (a esto no hay escapatoria) y finalmente fusilados. Un ejemplo de metida de pata sería preguntar a un suboficial o similar si el nombre de la misión de ataque a la ciudad es "Agujero Negro", una operación totalmente secreta que sólo conocen los oficiales. Si se lo dicen a un suboficial, lo comentará con un oficial en 3d3 horas, y si se lo dicen a un soldado cualquiera, si tirando 1d6 sale 1 ó 2, se lo comentará a un suboficial en 3d3 horas, y de ahí a un oficial.



Ganancias

Si consiguen volver con la información, ganarán 50.000 Créditos cada uno. Si regresan sin la información o se trata de información no correcta, sólo serán 10.000 Créditos.

Cada Personaje que logre sobrevivir, gana las siguientes recompensas:

- El dinero especificado en su Contrato.
- 1d6 puntos en Marcialidad
- 1d6 puntos en Otra cultura: Nuevo Imperio.
- 1d6 puntos en Mando

UN CRUCERO DE PLACER

A los PJ se les encomendará la misión de llevar a un importante personaje hacia un planeta seguro, ya que posee información de Alto Nivel que debe quedar en buenas manos.

La misión

Esta misión se les asignará a través de alguno de sus contactos habituales, o a través de uno nuevo si los PJ no disponen de ninguno. Deberán ir hasta una de las ciudades del planeta Kartuinn, la población de Virsenn, y allí contactar con el hombre al que han de proteger. Se trata de un ex-senador de la Unión Interplanetaria. Irá vestido con túnicas color rojo oscuro, y el encuentro se establecerá en la posada del Caza Interestelar, lugar de encuentro para pilotos de todo tipo de aparatos terrestres, estelares o aéreos. Si no disponen de nave espacial propia, se les proporcionará un pequeño carguero. Deberán llevar al senador Worp Ibemm hasta el planeta Sonerck, donde hay instalada una pequeña base de la UI. Las coordenadas espaciales ya estarán introducidas en el carguero, o se les pasará en una microtarjeta de información para que la instalen en su propia nave, si disponen de ella.

Planeta Kartuinn

Planeta independiente en que predominan grandes desiertos, como consecuencia de una devastadora batalla en la Segunda Guerra Cósmica. La producción es prácticamente nula, y suele servir de escondite a piratas, criminales, y diversa fauna poco recomendable. Está situado en la zona comprendida entre la USS y la Commonhealth, en el sistema Kartonense.

En Kartuinn

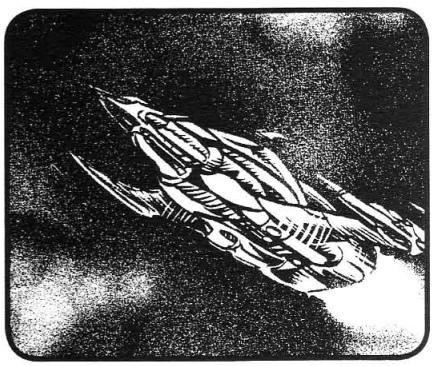
Podrán encontrar la posada de Virsenn preguntando a cualquiera en dicha ciudad (que por cierto posee astropuerto propio, naturalmente). Una vez allí, no tendrán ninguna dificultad para contactar. Ni tan sólo se cruzarán con ninguna molesta patrulla de la policía local. Sin embargo, se da un fallo en la programación de la ruta a seguir por el espacio (que será imposible de detectar por los PJ) bien esté instalada por los técnicos en el carguero ofrecido o bien en la microtarjeta. No importa el cómo, para el desarrollo de la historia lo importante es que el fallo se produzca. El resultado será que cuando ya hayan hecho las tiradas pertinentes, y estén a la mitad del viaje (que se preveía de una duración de siete días) la nave saldrá automáticamente de la hipervelocidad, encontrándose los PJ ante un panorama interesante, ya que además se habrán cortocircuitado y estropeado distintos elementos de los hiperimpulsores de la nave (y no lleva de reserva). Además, la avería principal se ha extendido causando otras averías, y estropeando los propulsores, a los que les queda únicamente un limitado tiempo de funcionamiento merced a sus sistemas de emergencia, que durarán a lo sumo unas horas.

Nada

Si los PJ usan los sensores de la nave para saber dónde se encuentran, podrán averiguarlo al momento: en ningún sitio. No hay absolutamente nada en la zona en la que están, excepto una cosa: muy alejado de ellos, casi imperceptible, en los límites de alcance de los sensores, un pequeño planeta, aunque un planeta muy extraño, pues se encuentra absolutamente solo, sin sistema solar ni ningún otro planeta, satélite o roca por los alrededores. Si deciden permanecer sin hacer nada, el campo gravitatorio del planeta los atraerá lentamente. Para reparar las averías tendrán que hacerlo tanto por fuera como por dentro de la nave. Si no se les ocurre a ellos, el Senador Worp les sugerirá que las reparaciones serían mucho más fáciles de realizar en el planeta, si es que son capaces de descender en él sin provocar más averías de las que han provocado a causa de los pésimos cálculos de navegación, añadirá con tono sarcástico.

El planeta

Tiene un diámetro de 3.000 km y está totalmente cubierto de agua (o por lo menos se trata de un líquido muy parecido al agua, y no es corrosivo ni venenoso). En realidad es más espeso que el agua, aunque con propiedades similares (las tiradas de nadar tienen un Bonus de 10% por la mayor densidad). El ordenador podrá detectar además, a través de sus limitados sensores, formas de vida muy primitivas por todo el planeta, pero ningún indicio de construcciones inteligentes o de algún tipo de civilización, ni en la superficie, ni hasta donde alcanzan los sensores bajo el agua, ni tampoco nada que recuerde ni siquiera vagamente a la temida Plaga Negra. Eso es todo lo que podrán saber a través de los instrumentos de abordo. La nave puede amerizar y mantenerse a flote sin ningún problema, pudiendo salir al exterior por la escotilla superior, o por la inferior utilizando la precámara para salidas al vacío. El amerizaje no supondrá ningún problema, caigan como caigan durante el descenso, incluso con malas tiradas, la nave no resultará dañada, y quedará en una posición estable (el Personaje asignado, debería realizar una tirada de Tripular de todas formas, y si el fallo fuera espectacular, no pasaría de fuertes sacudidas, aunque si alguien no estaba bien cogido o atado a su silla, habrá que tirar 1d3 de daño por contusiones).



Las reparaciones

Alguien tendrá que sumergirse para los arreglos del exterior. En la nave encontrarán ocho mascarillas de aire para atmósferas no respirables. Si lo desean también hay ocho trajes de vacío, pero para sumergirse con ellos tendrían algunos problemas, con un Malus de –10% al intentar sumergirse en el líquido para las tiradas de Nadar si intentan bucear. Necesitarán superar una tirada de Nadar para sumergirse (si llevan aparatos de respiración no habrán problemas de asfixia, si no llevan deberán ir realizando más tiradas de vez en cuando) y una de Motores para arreglarla, necesitando un mínimo de 1d3 horas por cada tirada. No podrán despegar del planeta hasta que hayan arreglado todos los impulsores, únicamente cabrá la posibilidad de usar los repulsores magnéticos para navegar. Intentar despegar con ellos los sobrecargaría (lo averiguará cualquier piloto, o a través del computador de a bordo).

Sucesos

Al poco de haberse sumergido, en 3d3 minutos, los PJ que estén sumergidos que pasen una tirada de Percepción (PERx3), los que estén en el exterior pero no sumergidos con una tirada de (PERx4), o los que estén en el interior y al tanto de lo que indican los instrumentos, podrán detectar que se acerca por el agua y directamente hacia

la nave, con sus cuerpos semisumergidos, una oleada de extraños seres, de aspecto baboso para quien los vea, y de forma gelatinosa. Son un grupo de 2d6+20, y se adherirán a lo primero que encuentren (cada uno de los PJ que sigan en el agua será atacado por uno de ellos). En cuanto se hayan adherido a algo o alguien, empezarán a segregar un ácido bastante corrosivo, que supondrá tiradas de 1d3 puntos de daño para los PJ afectados. El casco de la nave también sufrirá las consecuencias, a razón de 1d3 puntos por cada ser. La mejor solución pasará sin esfuerzo por la cabeza de los PJ: matarlos a todos. Los seres no huirán en ninguna circunstancia, e intentarán cumplir su objetivo hasta la muerte. Cada medio día el DJ deberá lanzar 1d6. Si el resultado es uno o dos, una nueva oleada de 2d6+20 seres del mismo tipo volverá al ataque. Una de las oleadas detectadas por los sensores indicará que se encuentra en la misma posición de la nave, como si se encontraran dentro. Lo que está sucediendo, y eso tendrán que deducirlo los PJ lo más rápidamente posible, o superar una tirada de Operador de Computadores es que se encuentran a bastante profundidad y van subiendo rápidamente hacia arriba. Se adherirán a la barriga de la nave, y los PJ tendrán que deshacerse de ellos nuevamente, pero bajo el agua.

Una vez los PJ hayan tenido por fin un respiro, observarán a lo lejos una enorme masa amarilla flotando que parece que se les acerque. Si no superan cuatro tiradas seguidas en Tripular su nave para intentar alejarse, los alcanzará y rodeará. En ese momento, empezará a comprimirse, y los sensores detectarán que los ha encerrado por completo, tanto por los lados como por arriba y abajo, en una especie de burbuja. Una posible solución es disparar con las armas de la nave. Si consiguen superar dos veces una tirada de Artillería naval, habrán abierto un boquete lo suficientemente grande como para pasar por él si superan una nueva de tirada Tripular. Si fallan, habrán colisionado con la masa y habrá que volver a empezar. Si embargo, a partir del quinto asalto desde que la nave haya sido capturada, ésta empezará a perder 1d10 en cada casco de la nave cada nuevo asalto, por la compresión de la masa amarillenta. Si al final se queda sin casco, la nave se parte por varios sitios, y los PJ pueden intentar salir, sólo que seguirán en la misma situación, teniendo que abrir un nuevo boquete con sus armas portátiles y a su tamaño, superando la Capacidad de armas que proceda, y en Nadar para salir por él. Aunque lo consigan, su suerte ya estará echada...Cada día tienen una probabilidad del 50% de topar con una nueva masa amarillenta. Cada hora, tienen otra probabilidad del 50% de sufrir otro tipo de oleada. En tal caso, detectarán por los sensores un grupo de seres vivos parecidos a los del principio, pero de forma más bien alargada, que llegarán en cinco asaltos. Si pueden llegar a observarlos de cerca, verán que su forma es efectivamente más alargada y delgada, y con diversas ramificaciones. Su comportamiento será muy similar a aquéllos, sólo que éstos presentan una especial preferencia por el calor. Se dirigirán directamente hacia los humanos que estén en el agua, y hacia la salida de los propulsores. Estas criaturas de color blanquecino, empiezan a endurecerse una vez adheridas, bloqueando los movimientos de la zona en que se han enganchado en el caso de un ser vivo. Si alguien quiere darle a un bicho adherido a un compañero, deberá superar una tirada de 3xHAB además de la tirada por Armas, o de lo contrario le da a su amigo (aunque un fallo catastrófico significa que no le ha dado a nadie). Cada oleada consta de un grupo de 30 +/ -1d6 (a escoger por el Máster). Si se adhieren a los propulsores más de 25 de ellos, el intentar usarlos sin antes extraerlos (al solidificarse mueren) acabará en una sorda explosión proveniente del interior de la nave: se habrán cargado los repulsores, y ya no tendrán nada con que desplazarse. Con menos de 25, los mismos repulsores los eliminarán al encenderse. En cada oleada, estos seres se repartirán de la siguiente forma: aproximadamente cinco se dirigirán a cada uno de los PJ sumergidos, y el resto hacia la salida de los propulsores.

Al día siguiente del amerizaje (aunque es un decir, ya que como no hay estrella que les ilumine, el planeta queda bastante oscuro, pero pueden ayudarse de linternas, infrarrojos, luces de la nave, etc.), sucederá un nuevo acontecimiento. En el planeta no hay absolutamente nada que sobresalga del agua, como habrán podido averiguar a través de los sensores, pero ahora detectarán la progresiva formación de algo que el ordenador acabará por definir como una isla, ante la imposibilidad de dar otra explicación (no encuentra en su programación ni en su base de datos otra definición más acertada).

Se encuentra aproximadamente a un kilómetro y pueden navegar hasta ella. Si deciden aproximarse, verán por fin que efectivamente se trata de una isla. Pero es totalmente plana y lisa, más o menos redonda, y de quinientos metros de diámetro. Si desembarcan, podrán averiguar aún más cosas. Su superficie está totalmente formada por hexágonos grisáceos, todos ellos con un punto más oscuro en el centro, que reaccionan ensanchándose en cuanto la luz aumenta (y viceversa si disminuye). Es muy blanda, y con un tiro de percepción de 15 o más, o simplemente tocándola con la mano, notarán que emite débiles vibraciones. A los pocos minutos de haber empezado a pisar su superficie, empezará a segregar un líquido pegajoso. Por cada 10 metros que los PJ quieran caminar, deberán superar su FUEx3. Si alguien falla tres veces seguidas, significará que en el intento ha acabado por caerse y quedar impregnado y pegado. Conjuntamente a la secreción de la sustancia pegajosa, empezará a aparecer otra más diluida, que arrastrará a los que hayan fallado hacia el agua que rodea la isla a razón de 10 metros por segundo. En cuanto caigan al agua impregnados, tendrán un Malus de –10% a restar en las tiradas de Nadar, que necesitarán para mantenerse a flote, aun-



que como ya tenían un Bonus de +10% por la densidad del agua, todo esto no les afectará demasiado.

Si a los PJ se les hubiera ocurrido la genial idea de embestir la isla con la nave o dejarla encima de ella (superando una tirada en Tripular, puede conseguirse levantarla unos metros durante unos segundos), el resultado será una gran grieta en la isla de la cual empezarán a salir centenares de litros de una sustancia negra, conjuntamente a las dos sustancias anteriores. La pegajosa empezará además a rodear a la nave, consiguiéndolo finalmente en cuatro asaltos .En tal caso habrá bloqueado la salida de los repulsores, por lo que habrá que salir a limpiarlos. Bastará una tirada de Armas; en caso de fallo se le da a la nave. No se producen daños importantes, pero el DJ no deberá decirlo. Por si todo esto fuera poco, verán cómo se acerca a muy larga distancia una nueva masa amarillenta como la descrita anteriormente. Cada dos asaltos se acerca a un rango más cercano (larga distancia, media, corta,...) hasta dar con la nave y los PJ si no han tenido la suerte de huir antes, volviendo a empezar con el proceso.

Al día siguiente, podrán ser testigos de un nuevo acontecimiento. A unos quinientos metros de donde esté flotando la nave, verán cómo primero empiezan a salir numerosas burbujas desde el fondo. Después, las burbujas aumentarán de tamaño y empezará a levantarse agua unos dos metros por encima de la superficie, junto a grandes olas. Finalmente, a los cinco asaltos, aparecerá una especie de apéndice gigantesco, alargado y acabado en lo que parece una gran boca, lo suficientemente grande como para tragarse a la nave entera. Si no han empezado a huir, tendrán al monstruo a medio alcance y empezará a dirigirse hacia ellos. Habrá que tratar todo esto como una persecución, usando la clase de propulsores de la nave (o de los repulsores magnéticos si los posee) como modificador a la tirada del piloto, contra la capacidad de navegación del bicho, que es del 60% (se hará así también para el resto de bichos que persigan a la nave de los PJ). Si los impulsores estuvieran taponados por algo, habría que salir primero a desbloquearlos. Si el gran apéndice logra encontrarse durante tres asaltos seguidos a bocajarro, se tragará la nave entera y todo lo que haya dentro. Podrán entonces experimentar cómo la nave empieza a comprimirse y a ser atacada por diversos ácidos altamente corrosivos, hasta que finalmente los PJ mueren irremediablemente. Otra forma de escapar será atacando, si tienen armas lo suficientemente poderosas, que tendrán que ser armas de artillería de la nave o portátiles pesadas.

Muestras científicas

Si capturan alguno de los elementos que les han agredido desde el agua, necesitarán realizar una tirada en Sistemas orgánicos para analizarlo. Sólo si no se trata de un ejemplar totalmente carbonizado, sino más o menos entero, podrán averiguar lo que sigue: encontrarán muy curioso que además de ácidos, estos bichos segregan enzimas digestivos varios, y sus glándulas segregadoras poseen una fascinante capacidad de mutar en pocos minutos y segregar nuevos y diferentes enzimas, según se proporcionaba unas muestras u otras durante los análisis. Sorprendente, porque recuerda más a los componentes de un ser, que a un ser por sí mismo.

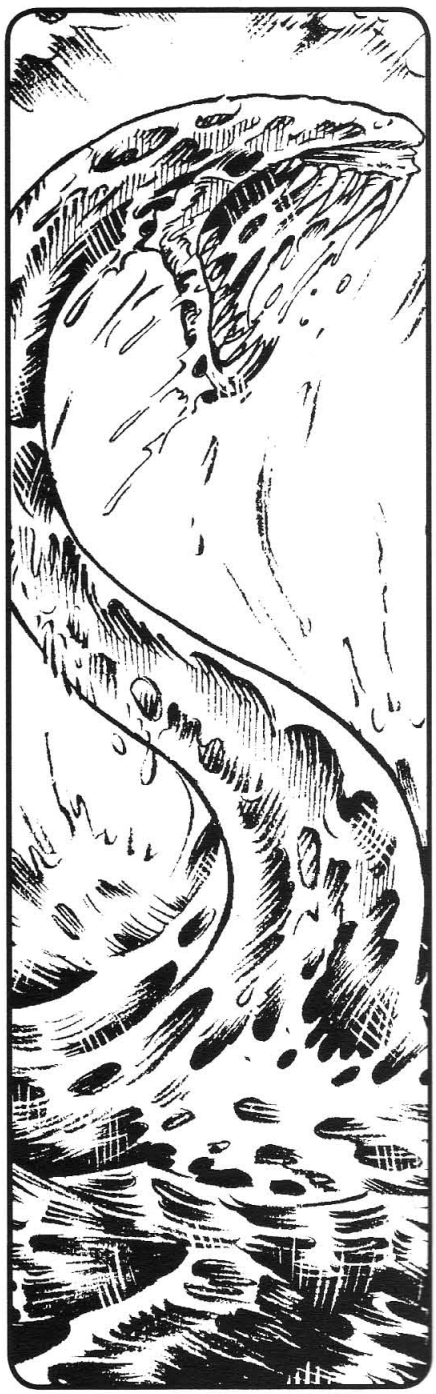
Sobrevivir

Los Personajes a estas alturas ya habrán deducido que necesitan reparar todos los sistemas posibles de la nave, y alejarse de este planeta solitario. Los diferentes elementos que han ido apareciendo, y a los que se han enfrentado de una forma u otra, son partes constituyentes de tal vez el ser vivo más descomunal que hayan visto en sus vidas. Así es, ya que el planeta entero es un ser vivo que procede de otra galaxia muy lejana, perdido en un eterno viaje de exploración sin sentido, en el que busca seres idénticos a él, basados en un sistema de comunicación más parecido a la infinita cantidad de señales multifrecuencia que podría emitir una mancha solar, que a los "microscópicos" seres humanos y las pequeñas formas de energía que usen para comunicarse. Dado el diminuto tamaño de los Personajes y su medio de transporte, han sido simplemente confundidos por los sistemas inmunológicos del enorme ser vivo como toxinas, o elementos externos a eliminar, como lo sería cualquier meteorito. Tal vez una tirada exitosa en la Capacidad de Sistemas orgánicos permita a tal Personaje establecer algún tipo de correlación entre los sucesos que han estado sufriendo y el sistema inmunológico de cualquier ser vivo. Por otra parte, escapar no les va a resultar maniobra fácil, ya que algunos podúnculos, algo que podría denominarse como una especie de tentáculos, intentarán sujetar la nave para evitar que escape, lo que supondrá para el tripulante de la reparada nave sudar algunas tiradas de más.

Ganancias

Cada Personaje que logre sobrevivir, gana las siguientes recompensas:

- El dinero especificado en su Contrato.
- 1d6 puntos en Estabilidad.
- 1d6 puntos en Nadar.
- 1d3 puntos en la Capacidad Astronomía.
- 1d3 puntos en la Capacidad Sistemas orgánicos.



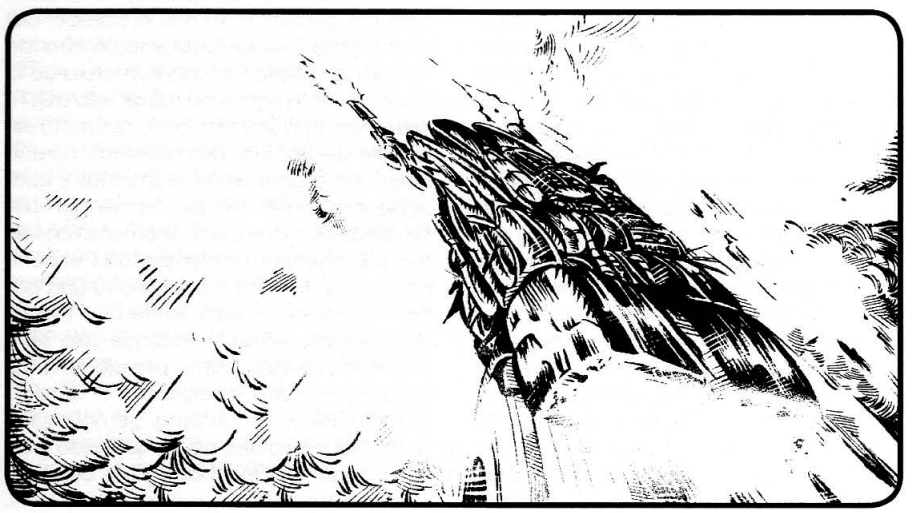
MISIÓN DE RUTINA

Los PJ se encuentran en una colonia minera instalada en un gran asteroide, en uno de los anillos de un planeta gigante gaseoso.

Un comienzo apacible

La base de explotación minera en que actualmente se encuentran los PJ, se está trasladando de lugar, siguiendo el procedimiento rutinario cuando el filón de materias primas a extraer se agota. Por ello, se ha llamado a los PJ para encargarles una simple misión de transporte. Deberá narrarse un ambiente de tranquilidad y seguridad, y se supone que los PJ no llevarán encima más que lo imprescindible. El comandante de la base de explotación minera les pondrá al mando del carguero pesado Jerefren Clara, ya cargado con trajes de vacío, rifles y víveres, y listo para salir en el muelle cinco. En el momento en que su Comandante iba a explicarles las coordenadas a las que deberían dirigirse, empieza a sonar la alarma en toda la base.

Sólo un segundo después, una gran explosión hace temblar todas las instalaciones. Por los altavoces suena una nerviosa voz avisando de un acto de sabotaje que puede acabar por destruir la base minera por completo. Tras la primera explosión, se van sucediendo otras más. El comandante grita a todo el mundo que abandonen la base inmediatamente, y sólo tiene tiempo de ordenar a los PJ que vayan ahora mismo a su carguero (sin tiempo para recoger nada de sus habitáculos, que están a punto de estallar) y se dirijan al punto de encuentro, en el sistema Costikyan. Todo el mundo corre desesperado, y algunas paredes y techos empiezan a ceder. El Comandante no les dirá nada más, habrá empezado a ayudar a los demás a evacuar la base, y los PJ tienen el tiempo justo de llegar al carguero. Algunos trozos de techo empiezan a desmoronarse peligrosamente, y si los PJ se quedan quietos en la misma sala, alguno les alcanzará (2d3 de daño), así que deberían captar que lo adecuado sería salir con algo de prisa. Quien intente ir a recoger algo a sus camarotes en la base, recibirá 2d3 de daño y descubrirá que aquella zona ya no existe. De camino al muelle cinco, hacia el que nadie más se dirigirá, oirán por los altavoces que la base ha sido saboteada por terroristas sectarios, y al poco, se toparán con seis de ellos en el corredor final que da al muelle, bloqueándoles el paso, armados con fusiles de asalto, espuma en la boca y dispuestos a morir. Una vez superados, darán con el carguero, con la compuerta bajada esperando a los PJ, aunque rodeado de escombros y algunas víctimas de ambos bandos. Al poco, unos 30 herejes de la Plaga Negra, empezarán a acceder de cinco en cinco por una brecha abierta en las paredes del muelle, disparando a los PJ. Si son muy patosos, o demasiado confiados y lentos, no estaría de más castigarlos con algún que otro daño menor a la nave, como a su armamento. En el espacio exterior, hay una pequeña lucha entre naves sin duda sectarias, y algunas de las lanzaderas de los mineros. Cuando por fin los PJ logren salir del sistema y activar la hipervelocidad tras realizar las tiradas correspondientes (que aún en caso de fallo, debería tener consecuencias poco graves para el viaje, como pérdida de casco o de armamento simplemente) llegarán con más o menos tropiezos a su sistema de destino, en Costykian. Deberían salir airosos de este encuentro con los sectarios, pero si han sido realmente desastrosos quizá no merezcan salvarse de ser destruidos o capturados.



Sistema Costykian

El Comandante no les dijo en ningún momento en qué lugar del sistema se encontraba el punto de encuentro, así que los PJ tendrán que averiguarlo por su cuenta. No será demasiado difícil: el sistema consta de ocho planetas, todos ellos llamados Elet, y cada uno con su correspondiente número según su lejanía o cercanía a su estrella roja. El más cercano a ésta es Elet-I, y el más lejano Elet-VIII. Elet I a IV son inhabitables, lo mismo que Elet-VI, y Elet VII y VIII son gigantes gaseosos. El único planeta estándar sería Elet-V, al parecer cubierto en su totalidad por una espesa jungla que le daría la atmósfera idónea para los seres vivos con base de carbono, y que no deja ver en absoluto qué hay bajo los árboles. Si entran en órbita en dicho planeta, detectarán con sus sensores una construcción en un punto determinado, donde hay un alto grado de metal. Si hay alguna base debería estar ahí, pero no hay forma de saber en qué consiste exactamente, excepto acercarse y descender con la lanzadera del carguero. De todas formas, a los PJ les debería parecer extraño que si se trata de la base, nadie se haya puesto en contacto con ellos aún...¿Tal vez los seguidores de la Plaga Negra se les han adelantado?

Una base inquietante

Descendiendo lo suficiente, podrán observar que tiene todo el aspecto de ser una base del tipo puesto de observación (como mínimo no del estándar habitual) pero salvo el edificio principal y una clara pista de aterrizaje, no se distingue nada más. Los sensores de la nave no detectan nada especial, aunque tienen problemas para buscar en el bosque y a través del edificio. Todo indica la necesidad de una exploración a pie. Así, podrán ver que todo alrededor está tan abandonado y en silencio como parecía desde fuera. Sin embargo, más que abandonado, parece revuelto. La base consta de un gran hangar, con una gran abertura que da a la pista, donde reposan los cazas. El hangar se comunica con el resto del edificio por una gran compuerta de 5x5 metros. Pueden entrar en el gran edificio por el muelle abierto que va a dar a la pista de aterriza-



je, o por alguna de las entradas naturales. En el hangar, darán con unos cuantos cazas atmosféricos destrozados e inservibles, curiosamente no por blásters, sino más bien como si hubieran sido machacados a conciencia; aún así, tres de ellos parecen bastante intactos. En el resto del edificio, anteriormente formado por habitaciones, oficinas, una sala de mando, y cosas por el estilo, todo está destrozado y revuelto. Los tabiques y paredes han sido derruidos, aplastándolo todo. No hay nada útil a encontrar, aunque descubrirán algunos impactos de armas portátiles en las paredes. Ni rastro de nadie, pero sí algún que otro uniforme o insignia destrozado y tirado de cualquier manera. Quizás, visto el éxito, les convenga hacer un rastreo por los alrededores. Si lo hacen, superando una tirada de Descubrir encontrarán al Noroeste algunos árboles jóvenes rotos, y restos de ropa en el suelo. Siguiendo en esa dirección volverán a descubrir restos similares nuevamente. Todo hace sospechar que algo hay hacia el Noroeste, ¿pero qué?. Más les valdría equiparse con la indumentaria necesaria antes de adentrarse demasiado en una espesa selva cuyos árboles más adultos miden unos cincuenta metros de alto, y con un sotobosque de por lo menos tres metros de altura.

La densa jungla

Si deciden dirigirse en dicha dirección, una vez se hayan adentrado algo en la jungla, desaparecerá el lóbrego silencio que envolvía la base y empezará a oírse algún que otro canto de misteriosos animales entre las ramas más altas. El camino se hará largo. De vez en cuando irán encontrando alguna que otra pista más en la misma dirección, pero finalmente se les hará de noche y deberán acampar. Aunque esa noche no recibirán ningún ataque, sí sería conveniente que estuvieran algo nerviosos esperándolo. Algunas horas después de anochecer, empezará a llover torrencialmente. Si no disponen de alguna protección y se mojan, deberán tirar contra sus fortalezas (CONx3) debido al agua y al frío del anochecer, o recibir 1d2 de daño. Además, en plena noche, después de haber cesado finalmente el diluvio, se oirá en la lejanía algo que les dará escalofríos. Provenientes del Noroeste, llegan unos terribles y lejanos aullidos de alguna extraña bestia, que durarán unos diez minutos, para cesar finalmente.

Por la mañana todo parece más apacible. Tras los preliminares y una vez recogido el campamento, podrán seguir su camino. Sin embargo, a los cinco kilómetros toparán con una pared de arbustos especialmente densa que no les deja avanzar (de unos 10 metros de alto). Si los golpean con algún machete, rebotará con un sonido metálico. Si lo rodean, descubrirán una extraña y abandonada nave espacial.

Podría suceder que en lugar de ir caminando, a unos PJ más bien vagos les diera por examinarlo todo desde el aire con su nave, o incluso con uno de los veloces cazas atomosféricos. Pues bien, lo único que podrían detectar de este modo sería, y sólo con una lanzadera con los sensores activos y suficientemente buenos, la masa metálica que conforma la nave alienígena, y aún así será imposible distinguirla desde el aire, los árboles la tapan completamente: forman una auténtica alfombra, no dejando un solo hueco de más de cinco centímetros cuadrados. El resto de naves, cuyos sensores están dedicados básicamente a la detección de energía proveniente de naves en funcionamiento u otras emisiones de energía (sensores pasivos) no podrán detectar nada más. Añadiremos también que el bosque es espesísimo, y es imposible aterrizar en él con cualquier vehículo, a no ser que se abra un claro artificialmente, con una potencia de fuego mayor de la que dispone la nave.

La cueva en la pequeña montaña donde se encuentran capturados los hombres de la base no es en absoluto distinguible si no es llegando hasta ella a pie.

La nave alienígena

Tal vez la nave debió estrellarse hace tiempo. Hay una única entrada, que más bien parecen los restos de una de las paredes de la nave reventada desde dentro. La nave parece llevar ahí por lo menos varias decenas de años. En su interior no encontrarán ningún ser vivo (excepto algún que otro exótico insecto que se habrá colado desde el exterior). Se distinguen tres partes principales. La supuesta carlinga (1), con forma de algo así como tres grandes protuberancias, una de las cuales fue reventada desde dentro, dejando un enorme agujero. El tronco de la nave (2) donde hay algunas salas. Una de ellas especialmente grande y con paredes interesantemente gruesas, pero que al parecer debieron de ceder, probablemente cuando la nave se estrelló (toda la estructura de la nave presenta signos de haber sido así). Finalmente, la parte "trasera", aparenta ser la sede de las salas de máquinas. Parece tener una organización segmental, y consiguiendo una tirada de Tecnología, podrá deducirse que cada segmento poseía movilidad propia, actuando todo el complejo como lo haría un gusano (o una babosa espacial), consiguiendo con ello un cierto desplazamiento, aunque sólo sería en ciertos medios, como por ejemplo tierra o agua. Para navegar por el espacio debería utilizar otro sistema, ¿o no? quién sabe. Sea como sea, no ha quedado gran cosa, todo fue machacado a conciencia... Y ni tan sólo hay restos de los pilotos.

Tal vez la nave fuera completamente automatizada.

En cualquier caso, los PJ deberían seguir su camino hacia el Noroeste. Si lo hacen, unos kilómetros más allá notarán que la maleza es menor, e incluso toparán con algo similar a una senda que sigue más o menos en la misma dirección, probablemente creada por los animales del lugar, aunque con sus cinco metros de ancho parece más bien una pista para vehículos. Se ha creado aplastando el sotobosque de 3 metros, pero los árboles siguen sin dejar ver la senda desde el aire. En ese preciso instante, las ramas de los árboles al otro lado del camino, a unos 50 metros, se habrán movido de forma muy violenta, y oirán como algo mayor que un ser humano se aleja rápidamente de ellos. Cualquier persecución será infructuosa, sin embargo quien supere una tirada de Seguir rastros, descubrirá en la zona en que se movieron las ramas una enorme huella, de aproximadamente medio metro de largo, y con grandes garras en lugar de dedos. Imposible determinar a qué raza alienígena pertenece (bueno, pongamos un Malus de -40% o más en Sistemas orgánicos). Parece como si hubiera huido de los PJ, así que quizá tengan la impresión de que se trataba de un ser inofensivo y cobarde... Si continúan con su improvisada misión, siguiendo por el sendero, toparán a la hora con un nuevo trozo de tela de uniforme. Sin duda siguen sobre la pista, pero en esos momentos ya empieza a anochecer, y el cansancio se hace notar. Quien haga guardia esa noche (a no ser que hayan hecho una caminata muy ligera) deberá tirar para comprobar su vigor (RESx2) para no quedarse dormido durante su turno. Sea como sea, en medio de la noche, tres seres empezarán a acercarse a ellos. Quien esté despierto podrá oír como se acercan, cada uno por un lado distinto, con PERx3. Quien esté durmiendo, se le aplicará a su resultado un Malus de – 40%. Si todo el mundo estuviera durmiendo y nadie se enterara sería bastante patético, pero también tendría su desenlace: todos serían capturados y despojados de todo, incluyendo ropa. Para esta situación ya se darán instrucciones más adelante, de momento supongamos que se dan cuenta de la emboscada. En tal caso, no dejarán de oírse grandes pasos y algún que otro rugido de los tres seres dirigiéndose a ellos, sin embargo no se dejarán ver, y si finalmente los PJ disparan más o menos en su dirección, todos huirán de repente, y no volverán más de momento.

La familia Rekor

La nave alienígena que se estrelló transportaba un ejemplar de Rekor a alguna parte. Desgraciadamente, la nave tuvo una avería que fue en aumento hasta afectar a la mayoría de los sistemas, así que el piloto intentó un aterrizaje de emergencia, en el que la nave se estrelló, muriendo su piloto y destrozando totalmente lo que aún podía funcionar. Además, las gruesas paredes que contenían al Rekor se debilitaron, y fue muy sencillo para la tremenda fuerza de éste acabar con ellas, y luego abrirse paso a través de la relativamente delgada pared que llevaba al exterior, concretamente la trasera (supuestamente delantera para los PJ acostumbrados a ver la carlinga en la parte delantera), por donde los PJ debieron entrar. De hecho, el Rekor tenía una buena razón por sobrevivir, o mejor dicho, la Rekor, ya que se trataba de una hembra Rekor en gestación. Con el tiempo sus descendientes crecieron, y entre los tres (no nos interesa saber qué combinación utilizaron, pero no tiene por qué ser tabú para tales seres) tuvieron otros tres pequeños descendientes, precisamente los pequeñines con que los PJ han tenido algún encuentro. Tiempo después que se instalara un puesto avanzado en el planeta, todos juntos, como buena familia, se reunieron y atacaron una noche la base. Esto cogió muy por sorpresa a los humanos, que prácticamente sólo estuvieron atentos a un posible ataque pirata registrando con sus sensores la posible llegada de cualquier nave espacial, y no de tales depredadores. El resultado fue desastroso, la mayoría curiosamente fueron capturados y actualmente están encerrados (vivos) en una cueva, lo que indica un mínimo de inteligencia en estos seres. El resto, fue devorado allí mismo. En la cueva quedan 60 hombres, y cada hora desde que los PJ llegaron ha ido siendo devorado uno de ellos, así que si no se dan prisa no podrán salvar a ninguno. En la zona en que se encuentra la cueva es imposible aterrizar con una nave, todo son formaciones rocosas y grandes árboles que lo hacen del todo impracticable. Los PJ llegarán a la cueva unas cuantas horas después de amanecer, siguiendo el sendero.

La cueva

El sendero termina en una enorme obertura en una pequeña montaña. Si se dedican a buscar por la zona, descubrirán algún que otro traje roto y esparcido por ahí, y también algún resto óseo claramente humano, junto a otros de desconocidos animales, más pequeños que un hombre. Aquí dentro se encuentra sin duda el meollo de la cuestión. Hay que tener en cuenta que si los PJ hacen mucho ruido en algún lugar determinado de la cueva, todos los Rekor (que estén vivos) se dirigirán hacia allí rápidamente, llegando en pocos segundos. Los tres pequeños Rekor se encuentran en el exterior, pero lo suficientemente cerca para actuar de tal manera si se oye jaleo dentro de la cueva. Siguiendo el mapa adjunto, los PJ podrán ir descubriendo las siguientes zonas:

Los Rekor

Especie animal bastante inteligente. Posee un tamaño colosal en su estado adulto. Originales del planeta Rek, antaño eran usados en peleas ilegales con el fin de hacer apuestas cuantiosas.

Las cámaras de la cueva

1. Corredor inicial. Por el suelo hay más restos de vestimenta e insignias humanas.

2. En esta sala se encuentra uno de los dos Rekors mellizos, que estaba sentado sin hacer ningún ruido. En cuanto vea a los PJ (que podrá ser en cuanto entren a una habitación contigua con sus luces) les atacará.

3. Numerosos restos óseos de diversos animales acumulados, y en las partes superiores los restos más recientes de humanos.

4. Está bloqueada por una gran roca que sólo un ser con una Fuerza enorme podría mover. De hecho sólo el Rekor más grande, mamá Rekor, puede hacerlo, así que sus descendientes tienen que esperarla cuando quieren sacar algo de dentro. En el interior están encerrados y desnudos los miembros del equipo humano que aún sigan vivos. Los PJ podrán comunicarse con ellos entre rendijas que quedan entre las paredes y la roca. Dentro de aproximadamente 10 minutos, la madre Rekor se acercará acompañada del otro gemelo Rekor para apartar la roca y extraer algunos humanos para ella y los suyos. Debería ser en ese momento en el que los PJ atacaran, escondiéndose por ejemplo en la sala 3. Si por un casual los PJ fueron capturados en el bosque mientras dormían, despertarían dentro de esta sala. Sus ropas y armas estarían depositadas en 3, y su única oportunidad sería intentar escapar cuando los Rekor destaparan la cueva (superando una tirada de Acrobacia para evitar ser agarrados). Alguno de los encarcelados ya lo intentó, pero fue atrapado y seleccionado para el banquete (a los Rekor les hizo gracia que su comida fuera directamente hacia sus manos).

5. Aquí se encuentran la gran madre Rekor y el otro gemelo mientras no van a buscar su comida. Al fondo de la caverna hay un pequeño riachuelo que entra por una pared y sale por la otra. Tiene el grosor justo para que pase alguien del tamaño de un humano, pero en los primeros metros hay que pasar totalmente sumergido aguantando la respiración (tirada de Nadar, y los PJ no sabrán desde la sala si es así durante todo su trayecto, o si luego hay espacio para sacar la cabeza, como realmente será). Sea como sea, hay que sacar dos tiradas de Nadar para llegar hasta la zona respirable. El riachuelo es la continuación del que encontrarán en el pasadizo 6, y acaba saliendo al otro lado de la montaña.

6. Un estrecho corredor, que se va cerrando hasta ser imposible pasar por él. Por una estrecha grieta puede verse un riachuelo subterráneo, pero no se consigue llegar hasta él. Aún así, si agrandaran el corredor disparando lo suficiente, si podrían alcanzarlo, y sumergiéndose en él (Tirada de Nadar) llegar hasta la sala 5, donde podrían seguir buceando, o caminando.

Salvados

Si salen de la cueva sin haber eliminado a por lo menos cuatro Rekor, los restantes les perseguirán; la madre de todos no los dejará en paz hasta resultar gravemente herida o muerta. Si han logrado salvar a algunos hombres, éstos les estarán enormemente agradecidos, y los PJ supervivientes ganarán una buena propina (1.000 Créditos Republicanos para cada PJ por cada PNJ salvado) en cuanto lleguen a alguna base rebelde.

Evacuación de emergencia

Cuando los supervivientes se dirijan a la base para huir en sus naves (quedan aún tres cazas atmosféricos que podrán llevar a seis hombres, ellos saben tripular), en la nave se dispararán algunas alarmas: varias naves de gran tamaño han entrado en el sistema y se dirigen hacia el planeta acompañadas de otras múltiples naves de pequeño tamaño. Una rápida mirada a los sensores de la nave bastará para determinar que se trata de una formación de ataque típica de los Lobos, que andaban tras de lo que creían que iba a ser un gran botín, con el teórico traslado de la base minera a éste planeta, pero que desconocen que la base minera fue saboteada por los sectarios de la Plaga Negra.

No hay tiempo que perder, ya que nada más intentar salir de la atmósfera del planeta, toparán con la primera avanzadilla, un escuadrón de 12 cazas atmosféricos les atacará. Tendrán que darse prisa en hacer los cálculos para la navegación antes de saltar a la hipervelocidad, ya que la nave principal de los Lobos se les acerca rápidamente, y en cinco asaltos estarán a largo alcance. Esperemos que tras un corto combate, consigan escapar.

Personajes

Mamá Rekor

AGI: 10 FUE: 35 HAB: 8
CON: 22 ASP: Desagradable POD: 8
TAM: 55 PER: 12 COM: 4

P.V.: 39
Pureza: 50%
Lanzar rocas: 50% (3d6 de daño)
Pelea con piernas: 120% (daño 3d6)
Bonus de fuerza: +3d6+1d8
Armaduran natural: 8
Seis metros de alta.

Rekors mellizos (2)

AGI: 12 FUE: 30 HAB: 9
CON: 22 ASP: 1 POD: 6
TAM: 44 PER: 14 COM: 3

P.V.: 33
Pureza: 50%
Lanzar rocas: 40% (2d6 daño)
Pelea con piernas: 40% (daño 3d4)
Bonus de fuerza: +3d6
Armaduran natural: 5
Cada uno mide 4 metros de alto.

Rekors pequeños (3)

AGI: 14 FUE: 25 HAB: 10
CON: 20 ASP: 2 POD: 4
TAM: 30 PER: 16 COM: 2

P.V.: 25
Pureza: 50%
Lanzar rocas: 20% (daño 2d4)
Pelea con piernas: 30% (daño 2d6)
Bonus de fuerza: +3d6
Armaduran natural: 2
Cada uno mide 3 metros de alto

Soldados o mineros

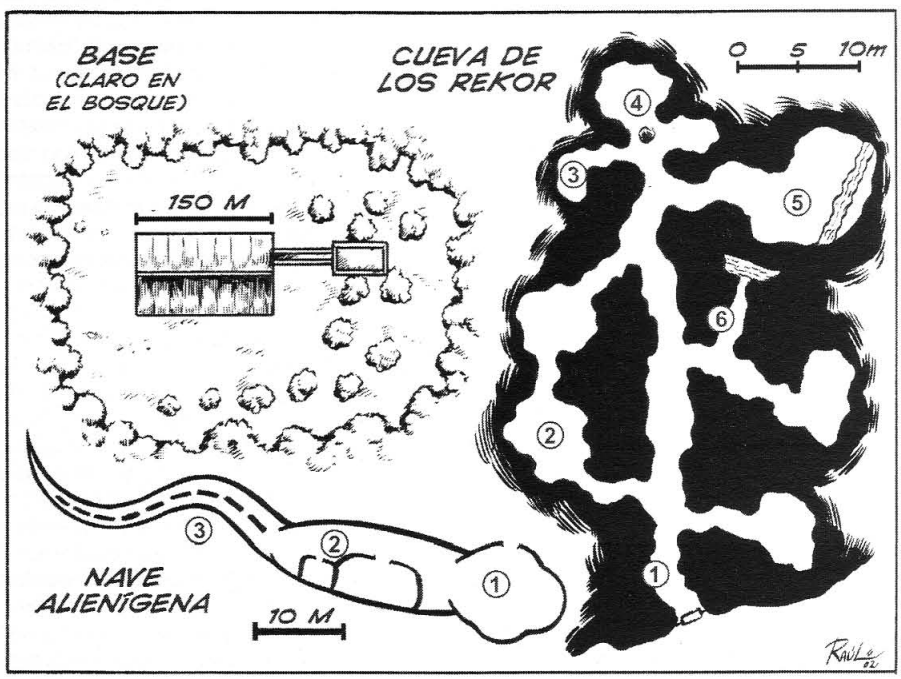
AGI: 12 FUE: 14 HAB: 12
CON: 14 ASP: 8 POD: 10
TAM: 13 PER: 12 COM: 10

P.V.: 14
Pureza: 60%
Escopeta: 60%
Fusiles de asalto: 50%
Pelea con brazos: 60%
Mecanismos: 50%
Vehículos pesados: 60%
Bonus de fuerza: +1d4

Ganancias

Cada Personaje que logre sobrevivir, gana lss siguientes recompensas:

- Una cantidad en Créditos igual a 1000 por cada PNJ salvado.
- 1d6 puntos en Altruista.
- 1d6 puntos en Tecnología.
- 1d6 puntos en Seguir rastros.
- 1d6 puntos en Sistemas orgánicos.



NARA KLANT

Equipo de infiltración

Se informará en privado a los PJ de su misión. Ésta consistirá en infiltrarse en un planeta donde Nuevo Imperio ha comenzado a instalarse, el planeta Dratoo, en el sistema Drullust. La zona del planeta a la que se dirigen está formada básicamente por zonas boscosas, rocosas, y por grandes lagos. Su atmósfera es estándar, pero hace algo de frío. Recientemente una joven exmiembro del senado de la UI fue capturada cerca de ese sistema en una misión de contacto con nuevos posibles aliados. Sus captores son miembros del servicio de inteligencia del Nuevo Imperio, apoyados por la corporación Shogoon Khan. Desde allí fue llevada provisionalmente a la base en Dratoo, desde donde se la trasladará más adelante a otra base de máxima seguridad, de donde ya sería prácticamente imposible salvarla. En esos instantes, se hará pasar a la sala a un joven piloto, que será presentado como el Teniente Grein Dronos. Dronos se ha ofrecido voluntario para esta misión, y su experiencia como piloto les servirá de mucho a los PJ. Dispondrán de un carguero ligero capturado a unos traficantes de esclavos que debían dirigirse a ese planeta. Los PJ y Dronos viajarán hasta el sistema Drullust con él, y merced a la contraseña de que disponían los traficantes podrán descender en cualquier lugar del planeta, donde al parecer pensaban capturar indígenas para trabajos de carga.

La base neoimperial

Se piensa que Dratoo posee grandes riquezas minerales estratégicas que Nuevo Imperio quiere explotar. Para ello se ha instalado una primera base cabeza de puente, para realizar los preparativos de una futura instalación minera en toda regla bajo protección de fuertes contingentes militares. Al parecer, para esa tarea necesitarán gran cantidad de esclavos, y por ello los traficantes se dirigían hacia allí con la intención de realizar algún trato. Parece ser que conocen perfectamente el aspecto e identidad de los traficantes, por lo que hacerse pasar por ellos resulta inviable. En lugar de ello, el equipo aterrizará a cierta distancia de la base, simulando una avería. Han conseguido algunos planos de ésta, y han averiguado que hay una posible entrada que les llevaría directamente al nivel subterráneo en el que se encuentran los calabozos. Se trata del conducto principal de evacuación de detritus. Siguiendo por éste, cuando estén ya debajo de la base verán una plancha en la parte superior del túnel que da a una habitación, y desde ésta, todo recto, se llega al bloque prisión. Para salir, deberán seguir la misma ruta. No se prevé que puedan encontrar oposición en ese nivel inferior, pero deberán darse mucha prisa para entrar y salir. Al conducto se accede desde un riachuelo que hay 1 km al Oeste de la base. Se les mostrarán los mapas a los PJ, la única información que han podido conseguir. Se sabe sin embargo, que de camino al bloque prisión, a mano derecha deberían encontrar uno de los centros de energía de la base, que de ser volado produciría una reacción en cadena. Se les dará a los PJ dos cargas explosivas a cada uno para tal fin (sólo el DJ sabrá que con dos, será suficiente para provocar la reacción en cadena).

En marcha

Nada más que decir. Los PJ tienen una hora para intercambiar alguna opinión, hablar con Dronos, y prepararse para partir. Respecto a Dronos, está sentimentalmente unido a Nara, y hará lo imposible por salvarla o morir en el intento. En principio no les dirá nada a los PJ (salvo tiradas de Conexiología certeras), pero en cuanto encuentren a Nara, los dos se abrazarán como en las holopelículas. Dronos se hará cargo de los cálculos de Navegación estelar, y no tendrá inconveniente en dejar pilotar los Propulsores a otro PJ si lo desea (y muestra ser mínimamente bueno). El viaje durará sólo cuatro días, Dronos personalmente se encargó que los técnicos mejoraran la hipervelocidad del carguero capturado, así como de informarse de la mejor ruta a trazar.

Sistema Drullust

En cuanto empiecen a entrar en el sistema, recibirán una comunicación. En nombre de Nuevo Imperio, se les ordena identificarse inmediatamente. Una vez lo hagan e introduzcan el código y den la razón de su visita (capturar esclavos indígenas) se les comunicará que se preparen para el abordaje e inspección rutinaria. Una fragata espacial se les acercará para tal fin. La tripulación de la fragata en realidad no conoce el aspecto auténtico de los traficantes de esclavos esperados (sólo los conocen en la base de Dratoo) pero los PJ deberían pasar un mal rato. Si no hacen tonterías, tras la inspección rutinaria (por cierto, esperemos que escondan cualquier enser comprometido) se marcharán y les dejarán libre acceso al planeta. Dronos se hará cargo de los mandos para aterrizar a unos diez kilómetros al Oeste de la base. En esos momentos es de noche en esa zona, y empezará a amanecer en dos horas.

Infiltración y rescate

Los PJ habrán visto los planos, pero no conocen la organización interna de la base. Sólo hemos descrito el nivel inferior en el que se encuentra Nara, dado que no se espera que los PJ cometan la tontería de ir subiendo; en tal caso, el árbitro deberá improvisar con decenas de soldados enemigas por doquier. En el exterior, una valla altamente electrificada rodea la base, y ésta posee 6 torretas pesadas con nidos de ametralladoras. Todo está pensado para un ataque exterior por superficie, y por parte de civiles poco adiestrados.

El conducto mide 1 metro de lado y de alto, por lo que es algo incómodo el desplazarse. Deberán superar una tirada en Descubrir para hallarlo al pie del río, cubierto por diversas plantas. Una gruesa reja evita que nada entre por él, así que tendrán que echar mano del soldador. A mitad de camino, encontrarán otra reja idéntica. El piso del conducto está cubierto de sustancias especialmente desagra-



dables, por lo que el arrastrarse por el tendrá sus consecuencias (en la base, se les podrá oler demasiado fácilmente, lo que será un inconveniente si se acerca un grupo de soldados). Debido a lo resbaladizo del conducto, deberán tirar varias veces su HABx3. Si en algún momento alguien no supera una tirada, resbalará unas cuantas decenas de metros, tal vez arrastrando a quienes estén detrás. Una vez lleguen por fin al lugar indicado, levantando una plancha (superando una tirada de FUE contra una Resistencia de 20, pudiéndose hacer entre dos) accederán a la primera sala.

Plano del piso inferior de la base

Todos los soldados que encontrarán son regulares, y llevan la cara descubierta, con lo que no les servirá de mucho disfrazarse, en la base todos se conocen por lo menos de vista. Hay unos 300 hombres en total, instalados en la base desde hace varios meses. Estos son los principales salas y lugares de la zona en que se encuentran:

1. Habitación de acceso. Se trata de los lavabos del piso inferior.

2. Almacén de comida. Hay un soldado de guardia que se ha dormido.

3. Sala de terminales (necesaria una tirada en Sistemas de seguridad para acceder, los fallos críticos provocan la alarma).

4. Sala de energía. Colocando las cargas aquí, provocarán una reacción en cadena que hará volar la base. Aquí hay 2 soldados regulares (sin armadura) y 5 técnicos desarmados.



5. Sala de guardia. 6 soldados regulares sentados, con sus armas a mano.

6. Ascensor a pisos superiores. Necesaria una tirada de Seguridad de 10 o más para conseguir acceso.

7. Bloque prisión. Hay 2 guardias armados. En (a) se encuentra Nara (abrazos con Grein, besos,...) y en (b) un indígena hecho prisionero, de una especie muy poco conocida, peludo y de aspecto algo agresivo. Los calabozos están cerrados por campos magnéticos, de forma que se ve quién hay en su interior. En el momento en que empiecen a salvar a Nara, el ser que hay prisionero en (b) les pedirá que le ayuden también a él y le saquen de ahí (habla Anglíbero, aunque con un acento algo rugiente), y que si lo hacen él también les ayudará. Si no lo hacen (tirada de Altruismo para quien se niegue, +1d6/-1d6), los PJ quizá ya puedan darse por perdidos. Se trata de un Drarg, especie indígena inteligente del planeta. Si le sacan de ahí, lo primero que hará será quejarse de la peste que hacen los PJ (tiene una nariz muy fina). Se presentará como Guugoll, un orgulloso Drarg de la zona.

Huida

Los PJ deberían huir por donde han entrado, a pesar de que Guugoll refunfuñará bastante por la peste. La huida será más fácil, sólo deberán dejarse caer por el conducto, que hace la suficiente bajada (y está lo suficientemente lubricado). Finalmente, caerán en el riachuelo y podrán respirar el aire fresco. Tal vez durante su huida oigan como toda la base estalla detrás suyo, si se han acordado de colocar los explosivos.

Los Drarg

Esta especie sufrió en el pasado los continuos pillajes y derramamientos de sangre de diversas bandas de esclavistas, que los capturaban por sus altas aptitudes físicas. Sin embargo, con el tiempo decidieron dejarlo correr, ya que estos seres resultaban ser tan orgullosos que preferían morir a servir de esclavos, y continuamente realizaban ataques suicidas contra sus propietarios. Durante estos sangrantes días, los Drarg aprendieron a hablar el Anglíbero, debido a su constante contacto con los traficantes de esclavos. Finalmente, en una gran batalla en la que se unieron Drargs de todo el planeta, eliminaron a todos los extranjeros que se habían instalado en su mundo (todos habían llegado con el mismo fin, explotarlos a ellos y a sus tierras, talando y destruyendo sus bosques).

Pasaron siglos, y todo parecía seguro hasta que llegó el Nuevo Imperio, con quien parece que todo va a volver a empezar. Guugoll fue capturado recientemente por los imperiales para tener una muestra del tipo de vida indígena del planeta, y para saber si representa un peligro, dado que como el resto de sistemas, los pertenecientes al Nuevo Imperio también perdieron la mayor parte de sus bases de datos antiguos tras la Tercera Guerra Cósmica. Dado que su especie parece lo suficientemente capaz para realizar trabajos forzados, se ha encargado a una "empresa de mano de obra subcontratada" que capturen a varios para realizar dichas tareas. Aunque los traficantes de esclavos les han advertido de los resultados que se dice hubo en el pasado, los neoimperiales creen que con la suficiente mano dura podrán dominar a estas cosas peludas. Los Drarg tienen ojos y oídos en todo el bosque, y si ven que los PJ se alejan de la base junto a Guugoll, a quien habían capturado los imperiales, la noticia correrá en pocos instantes, casi tan rápido como el estrepitoso ruido de la explosión de la base.

Con la nave, la salvación

Guugoll se habrá ofrecido a acompañar a los PJ hasta su nave como agradecimiento. Deberían hablar con él de muchas cosas, pero el tiempo apremia. Sin embargo, los acontecimientos no irán tan bien para los PJ como parecería en un principio. Cuando falten unos 200 metros para llegar a la nave, si Guugoll les acompaña se quedará quieto de repente, y empezará a girar la cabeza a su alrededor, y a oler con su nariz. Guugoll les dirá que algo raro está pasando. Si no les acompaña, quien supere una tirada en Percepción directamente creerá haber oído varios ruidos a su alrededor. Una patrulla neoimperial ha encontrado el carguero de los PJ, pues su servicio de inteligencia les advirtió, poco después que aterrizaran, que la nave de los traficantes de esclavos había sido capturada y no podría presentarse a la cita. La nave ha sido inutilizada, y los PJ han caído en una emboscada. Más de 80 soldados de choque neoimperial aparecerán de repente, formando un círculo envolvente que se irá cerrando. La nave queda justo fuera del círculo, por lo que será relativamente imposible alcanzarla. De momento podrán refugiarse entre unos troncos caídos que hay a sus pies, pero eso no aguantará mucho tiempo. Aquí es donde sus vidas dependerán de sus antiguas acciones:

▶ Si no salvaron a Guugoll a pesar de sus súplicas, y le dejaron morir al estallar la base, los PJ tienen merecido lo que les pase.

► Salvaron a Guugoll. ¡Bien hecho!. Todo parecerá perdido al principio. El círculo se va cerrando, los soldados les van disparando con sus rifles (empezando a unos 200 metros). Los PJ podrán defenderse disparando a algunos de los soldados, de forma que se lanzarán cuerpo a tierra. Guugoll les irá tirando piedras, pero eso servirá de bien poco. Sin embargo, cuando todo parezca perdido, con alguno o varios PJ heridos (pongamos también una dramática herida en Grein o en Nara), cientos de escalofriantes rugidos se oirán de todas partes. Los PJ podrán distinguir como de todas partes caen centenares de figuras sobre los neoimperiales, en terribles luchas cuerpo a cuerpo. En pocos asaltos, todo ha acabado, y Guugoll corre a encontrarse con los suyos en una clara manifestación de alegría.

Semper Fidelis

Si lo deseáis en vuestro grupo, podéis recrear esta batalla con las reglas del juego de batallas *Semper Fidelis*. Un Drarg posee un CCC de 70%, CAP de 80% y una MNT de 60%.

Epílogo

Si no salvaron al Drarg, debería de ser imposible salvarse de la emboscada. Los supervivientes serán capturados y encarcelados, y su suerte será una aventura a parte, en manos del DJ. Quizá Nara y Grein sí escapen, e intenten asaltar la nave prisión que transportaría a los PJ hacia otro planeta neoimperial. Si han hecho las cosas bien salvando a Guugoll, habrán recibido lo justo a cambio. En tal caso, Nara y Grein habrán decidido quedarse en el planeta para parlamentar con los Drarg e intentar que en el futuro sean aliados de la UI, o por lo menos enseñarles a usar armas modernas para defenderse de los neoimperiales, quienes sin duda volverán más tarde o más temprano dada su proximidad, pero que esta vez serán recibidos por una altamente organizada defensa por parte de los Drarg. Respecto a los PJ, tras arreglar el carguero, podrán volver con él a la base e informar de los resultados (Nara y Grein les grabarán un holograma de recomendación). Aún así, al salir del planeta deberán escapar de la fragata en órbita.

Ganancias

Cada Personaje que logre sobrevivir, gana los siguientes recompensas:

- 30.000 Créditos Republicanos.
- 1d6 puntos en Altruista.
- 1d6 puntos en Historia.
- 1d6 puntos en Otra cultura: Drarg.
- 1d6 puntos en Explosivos.

Carguero Ligero Desangrador

Grein Dronos. Piloto atrevido

AGI: 17	FUE: 10	HAB: 15
CON: 12	ASP: 15	POD: 12
TAM:12	PER: 13	COM: 14

P.V.: 12
Pureza: 60%
Fusiles de asalto: 60%
Pelea con brazos: 50%
Navegación estelar: 75%

Posesiones: Pistola, traje de piloto de la UI

Nara Klant. Joven senadora

AGI: 14	FUE: 10	HAB: 17
CON: 12	ASP: 16	POD: 11
TAM: 11	PER: 14	COM: 16

P.V.: 12
Pureza: 60%
Fusiles de asalto: 60%
Pelea con piernas: 50%
Vehículos: 80%

Guugoll Traart. Cabecilla Drarg

AGI: 18	FUE: 19	HAB: 12
CON: 15	ASP: 10	POD: 12
TAM: 17	PER: 17	COM: 12

P.V.: 16
Pureza: 60%, Mando: 90%
Pelea con brazos: 90%, Ballestas: 90%
Escopetas: 60%, Espadas: 70%
Bonus de fuerza: +1d6
Armaduran natural: 1

Semper Fidelis
CCC: 90%, CAP: 90%, MNT: 90%



Drarg adulto

AGI: 15	FUE: 18	HAB: 10
CON: 13	ASP: 9	POD: 10
TAM: 16	PER: 16	COM: 10

P.V.: 15
Pureza: 60%
Ballestas: 80%
Escopetas: 60%
Espadas: 50%
Pelea con brazos: 70%
Bonus de fuerza: +1d6
Armaduran natural: 1
Equipo: espada Drarg. Cuchillo. Bolsita de piel con carne seca.
Posesiones: barras metálicas (restos de naves de esclavistas). Exóticas espadas para los líderes o los grandes guerreros.

La especie de los Drarg

Su planeta nativo fue desangrado en el pasado por traficantes de esclavos, que buscaban trabajadores fuertes y diestros, pero acabaron con las vidas de los Drarg capturados debido a que preferían morir a servir encadenados, y estaban en continua rebelión contra sus opresores; por ello los traficantes de esclavos desistieron. Más tarde, el mismo Imperio empezó a instalarse en el planeta, y de nuevo su pueblo intentó ser sojuzgado para duros trabajos. Muchos murieron entonces, y es algo que su pueblo nunca olvidará, en el recuerdo de aquellos desgraciados sucesos que transmiten de generación en generación. Si bien son habituales las riñas y las peleas entre ellos, siempre se dan siguiendo la norma de no matar a los congéneres ni dañarles irremediablemente. Por circunstancias especiales, pueden llegar a conocer a extranjeros distintos de aquellos que vinieron con afán de riqueza, y que incluso luchaban contra la opresión, la injusticia, y el mal. Tal vez un Drarg decida que lo mejor que puede hacer por su pueblo es unirse en esa lucha. Además, con ello su nombre será colocado por las sucesivas generaciones Drarg entre las loas y canciones de las de otros héroes de su pueblo.

Todo buen Drarg es orgulloso y noble. Nunca estará de más alguna que otra riña amistosa con otro, de la que se puedan carcajear más adelante. En ocasiones, se verán algo tristes, echando de menos los bosques que se perdieron por la explotación humana, pero aún quedan muchos más. Lo mejor de la vida: un enorme y sabroso trozo de carne cruda para comer. Los Drarg raramente querrán salir de su planeta natal.

PERDIDOS Y OLVIDADOS

En este módulo los PJ creerán que van a enfrentarse en duro combate con terribles piratas. Y va a ser así efectivamente, sólo que eso no será más que la introducción, ya que acabarán contactando con lo que queda de una desconocida especie alienígena más antigua que los propios humanos.

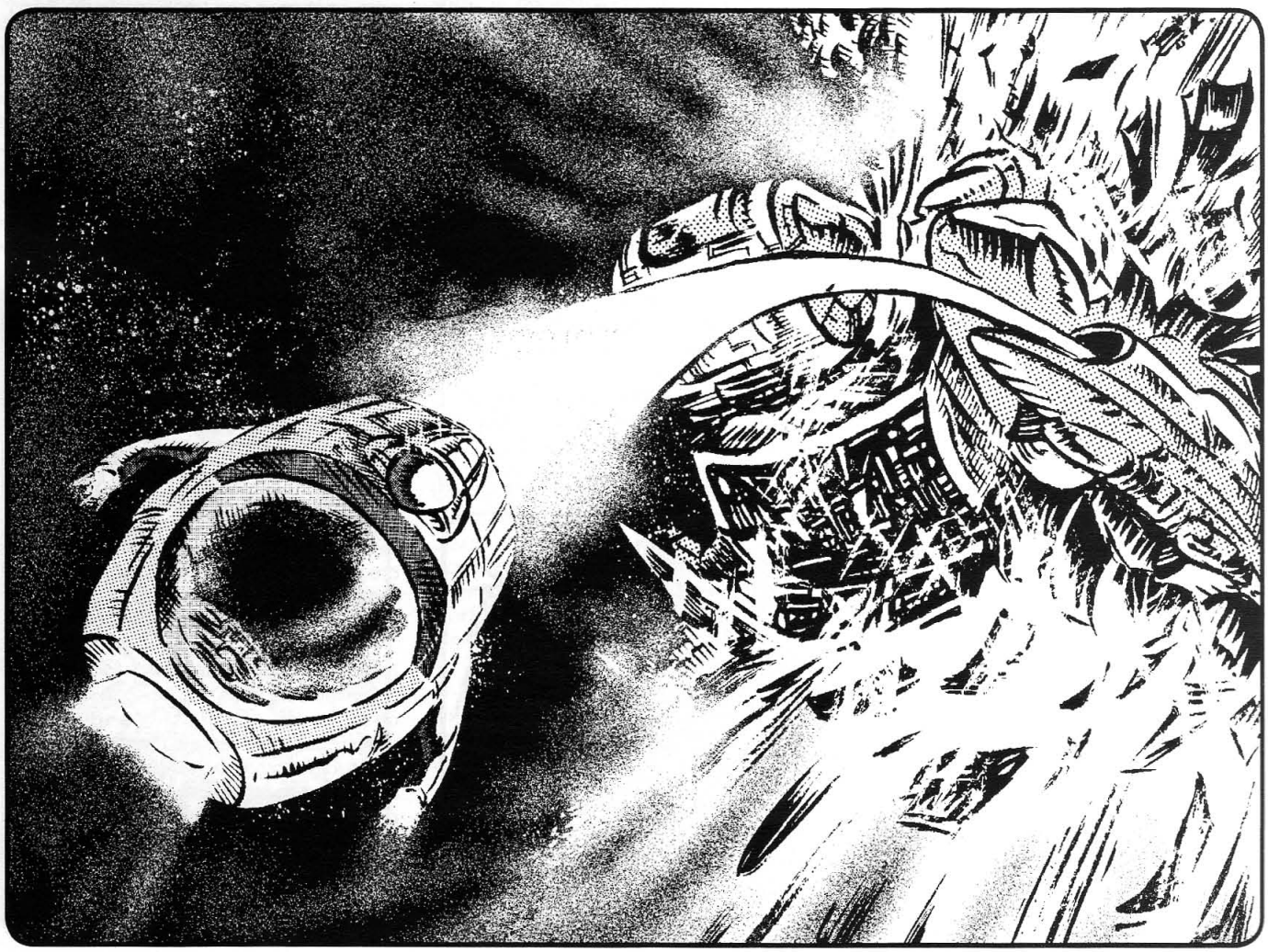
El capitán Mergr Barrent, piloto independiente y propietario del carguero Framan Revest, contactará con uno de los PJ. Anda buscando tripulación para su nave, y le propondrá además que si conoce a otros interesados se los presente. Si los PJ no se conocen entre ellos, los contratará uno a uno por separado. Ofrece un buen sueldo, dentro de sus posibilidades, 7500 Créditos a cada uno si la nave llega a buen puerto, y el trabajo es simple y naturalmente legal: llevar piezas de recambio para computadores a Beerlis, un planeta siempre necesitado de tecnología.

En cuanto los PJ estén listos, podrán partir. Los contratará como pilotos, artilleros y todo aquello que haga falta en la nave (si alguien no tiene ni idea de nada, pues lo contrata para lavar el suelo o cocinar).

Información para el Director de Juego

La causa por la que el capitán no encuentra tripulación es muy sencilla, en el último viaje se enfrentó con Perck Grande, el comandante de la temida nave pirata "Calavera Tuerta". Perck intentaba apoderarse de la nave de Mergr y todas sus posesiones. Se defendió muy bien, tanto, que en el combate mató al hermano pequeño de Perck, Lochek. Perck, quien vio impotente cómo Mergr conseguía escapar de sus garras saltando a la hipervelocidad y dejándolo con el cadáver de su hermano en brazos, juró vengar aquella muerte aunque fuera lo último que hiciera en su vida.

Mergr no les contará esto a los PJ, pero si éstos indagan entre otros marineros del espacio, y con una tirada de Conexiología, conseguirán la información: nadie se atreve a formar parte de la tripulación de Mergr. Si los PJ se quejan de no haber sido informados antes, Mergr intentará convencerlos diciéndoles que ha instalado nuevas y más potentes armas en su carguero, y que sólo cuenta con ellos para evitar arruinar su vida. Con lo que gane en este negocio podrá comprar una granja en algún sitio y pasar desapercibido para siempre (pero no subirá el precio más de 1.500 Créditos a cada uno si regatean, y toda esa suma sólo la dará si la nave llega a buen puerto, ¡recordemos!).



Una vez todos instalados ya en la nave, deberán distribuirse los puestos de control entre los PJ, haciendo uno de piloto, uno o más de artilleros, y otro de navegante. Si sobra alguno, se guarda de reserva. El Capitán será quien dé las órdenes en todo momento. Las coordenadas del planeta Beerlis ya están introducidas. El piloto deberá realizar una tirada de Tripular nave para elevarse, otra tirada para ponerse en órbita, y el navegante la correspondiente de Navegación estelar para entrar en la hipervelocidad. El viaje durará 10 días. El Capitán les explicará muchas historias (la mayor parte inventadas) sobre las grandes aventuras que se corría cuando tenía la edad de los PJ, etc. Todo será muy tranquilo durante el viaje...uno más de rutina, les parecerá. Al décimo día, la nave dejará la hipervelocidad y el carguero se encontrará próximo al sistema del planeta Beerlis, cuando de pronto, oirán como el capitán lanza un grito de horror. Acaba de detectar al Calavera Tuerta orbitando alrededor del planeta Beerlis. "Ha corrido demasiado la voz de que buscaba tripulación para ir a Beerlis!" concluirá el desdichado Capitán. Antes que tengan tiempo de calcular nuevas coordenadas de hiperevelocidad, el Calavera Tuerta empezará a disparar desde muy largo alcance. El Capitán ordenará al navegante que realice los cálculos de navegación (Tirada de Navegación estelar) para lanzarse a la hipervelocidad enseguida, hacia cualquier sitio. Sin embargo, la persistente e intensa artillería enemiga hará mella en el computador de vuelo, quedando la tirada necesaria castigada por un Malus de –50% si se realiza con prisas (que es el caso). No se debe decir a los PJ qué resultado han sacado en esta tirada, aplicando la regla de Incógnita. Tras sucesivos impactos (pero dejando intacta la capacidad de salto) podrán pasar a hipervelocidad, bajo las órdenes que el capitán va gritando desesperadamente.

De esta manera, conseguirán escapar de los piratas... Sin embargo, los motores de hipervelocidad fallarán a los pocos minutos, y no sólo eso, sino que según los indicadores, los humos y los chisporroteos que de golpe han surgido por todas partes, la nave explotará en unos segundos.

Resultará imprescindible realizar una tirada de Gravedad Cero, o de AGIx3 si quieren ponerse los trajes de vacío. Cualquier acción rápida requerirá una tirada de AGIx3 para evitar que sea un desastre y todo caiga al suelo o no consiga hacerse de ninguna manera. El Capitán ordenará abandonar la nave y que se dirijan a la cápsula de escape. Él, dice, morirá con su nave. No podrán convencerlo de lo contrario por las buenas, será necesario el uso de la fuerza si quieren que se salve. Tienen sólo unos cuatro asaltos desde que empieza a chisporrotear todo, y una voz automática anuncia la próxima destrucción de la nave, antes que se pierda todo el aire quedando el interior al vacío, y posteriormente a esto, cuatro asaltos más antes que estalle definitivamente, que los jugadores deberían aprovechar para que la cápsula se alejase lo suficiente. Si aún no habían salido pero ya estaban dentro, estalla todo, cápsula incluida, pero podemos dejarlo en heridas graves e inconsciencia. El Director de Juego tendrá que hacer sus correspondientes tiradas antes de cada resultado, pero teniendo en cuenta que es preciso que los acontecimientos se desarrollen más o menos así. Aunque todo esto ya esté muy definido, debe obligarse a los PJ a tirar los dados de todas formas, aunque luego se haga caso omiso de los resultados.

La cápsula espacial tiene sitio para todos. Han quedado cerca de un planeta al parecer habitable, de modo que han tenido una enorme suerte. Pero mientras son atraídos por la gravedad del planeta, se percatarán de que la nave finalmente no explosiona. Pero están descendiendo con una cápsula de salvamento bastante simple, que no dispone de opciones para regresar. El carguero, vacío de oxígeno, queda en órbita alrededor del desconocido planeta, cuando todo indicaba que iba a explosionar. Cosas que pasan en el espacio.
Se supone que los PJ dejaron todo el equipo "de campaña" en sus camarotes, y sólo llevarán encima lo puesto mientras deambulaban por la nave tras el salto, de manera que el resto se ha perdido para siempre (esperemos que sus ahorros los tuvieran en algún banco).

Murnoks
Especie animal primitiva que se alimenta de filones de metales. Tiene gran devoción por los refinados utensilios manufacturados con metales, que viene a ser el equivalente a una golosina para ellos, dada su pureza. Se adhieren a estos, y empiezan a corroerlos con potentes ácidos, y a ingerir el resultado. No atacan al ser humano, pero sí se adhieren y agujerean sus útiles de metal, incluyendo trajes de vacío espacial. Sobreviven en casi cualquier atmósfera, y son una plaga para todas las civilizaciones.

En el planeta desconocido

La cápsula dispone de un sistema de paracaídas que proporcionará un descenso y aterrizaje suaves. La atmósfera es respirable para humanos y similares, pero es algo densa. Al salir se encontrarán ante un paisaje y porvenir bastante desoladores: están en medio de una gran zona pantanosa. Charcos de agua pestilente y sucia se dejan ver por entre los espesos árboles que tapan el cielo. Los pantanos cubren todo el planeta, por lo que vayan en la dirección que vayan, sólo encontrarán más pantanos, a no ser que vayan justo hacia el Sur.

Aproximadamente unos 20 km al Sur, una gran pirámide sobresale de entre la arboleda. Los PJ tienen un campo de vi-

TABLA DE SUCESOS EN LOS PANTANOS (tirando 2d6)

1,2. Arenas movedizas. El que va primero del grupo empieza a hundirse, y se habrá hundido del todo en tres asaltos. A partir del tercero, tirar 1d6 contra fortaleza, al siguiente añadir otro dado de 6, y así sucesivamente hasta que muera ahogado o sea salvado.

3. Los PJ encuentran en el suelo una piedra tallada artificialmente, de aspecto irreconocible.

4. Se oye por encima de los árboles graznidos estridentes de algún extraño animal.

5. Encuentran en el suelo una pieza oxidada de metal.

6. Se topan con 1d3 Murnoks. Están escondidos entre los árboles, para verlos a tiempo necesitaran un tiro de PERx2. Si no lo pasan, los Murnoks atacan las armas de los PJ (están muy hambrientos). Si consiguen la tirada, los PJ ganan la Iniciativa para el combate.

7. El PJ que vaya en último lugar es atacado por una planta de unos 2 metros. Con un tiro de PERx3 el PJ se da cuenta de que algo se ha acercado sigilosamente detrás suyo. Si no, ¡sorpresa! Se trata de una planta predadora del tipo móvil, que ha confundido a los PJ con plantas comestibles (sólo come otras plantas). Al primer buen mordisco, se dará cuenta de que no son plantas y huirá.

8. El Director de Juego debe decir: "¡caramba, caramba!", pero realmente no sucede nada especial.

9,10,11,12. Nada especial.

sión bastante reducido (unos 20 metros) y caminar es algo costoso. Pero si algún PJ sube a la copa de un árbol (dos tiradas en Escalar, si se falla la primera, caída a tres metros, si se falla la segunda, caída a nueve metros, con 1d2 de daño extra, ya que además de chocar con el suelo, se va chocando con las múltiples y gruesas ramas. Si consigue ascender hasta la copa, distinguirá la pirámide a lo lejos. Cada aproximadamente 10 minutos de camino o 500 metros recorridos (a escoger) tirar 2d6, y mirar el resultado en la tabla de sucesos.

Información para el Director de Juego sobre el planeta

El planeta Mantgsidec (sistema WK-857) fue colonizado por una raza alienígena hace centenares de miles de años. En su planeta origen, formaban una federación de estados, donde llegaron a la conclusión que era necesaria una total colaboración entre las diferentes facciones si querían avanzar realmente en tecnología y en grado de civilización. Así, empezó una nueva era que se vio coronada con múltiples éxitos y logros en todos los campos de las ciencias.

Con el tiempo descubrieron sistemas para viajar a muy largas distancias en el espacio, y fundaron algunas pocas colonias en otros planetas (una de ellas en Mantgsidec, como ellos llamaban al planeta). Sin embargo, la federación en el planeta origen no se mantuvo unida, y los colonos, que ya se habían reproducido hasta alcanzar altas cotas de población, se dividieron también y tomaron parte por las diferentes facciones de la destruida federación. Como resultado, el planeta colonial quedó totalmente destruido, y sólo las construcciones más resistentes se mantuvieron en pie. A lo largo de todo este tiempo, casi todos los restos quedaron sepultados bajo tierra, excepto la pirámide, que todavía sobresale.

De alguna forma, mucho después, cayeron algunas semillas al planeta (quién sabe si por mediación de alguna nave, algún meteorito,...) y comenzaron a surgir las primeras nuevas formas de vida. Otras especies de otros planetas se instalaron también, normalmente como consecuencia de accidentes. Al poco de empezar la confrontación entre los colonos, se había perdido el contacto con el planeta origen. La gran pirámide (la mitad de ella se encuentra bajo tierra en la actualidad) era el cuartel general de una de las facciones; de la más pacífica de hecho. El techo era un centro emisor-receptor con el planeta natal. La pirámide dispone de una planta de energía muy avanzada, capaz de autorrecargarse, por lo que es potencialmente inagotable. Cuando el desastre ya era total, los pocos supervivientes en la pirámide, que había sido construida especialmente para soportar cualquier tipo de ataque, hasta el punto de que si destruyeran el planeta, la pirámide seguiría entera flotando en el espacio, se instalaron en cápsulas de hibernación, y así estuvieron unos 100 de ellos criogenizados hasta hace pocos años... Hace unos 3 años, una lanzadera de exploración minera de NCS (Neurotronic Cyber Systems) aterrizó muy cerca de la pirámide, por causa de una molesta avería en los sistemas de comunicación. El comandante decidió explorar de paso aquel interesante planeta.

Encontraron la antigua construcción en muy poco tiempo, y decidieron investigarla. Incluso llegaron a entrar en ella, accediendo hasta la gran sala de hibernación. Accidentalmente, al disparar contra algo que se había movido detrás de ellos, conectaron el proceso que despertaba de su letargo a los alienígenas. El procedimiento tenía que haberse activado hacía mucho tiempo, pero por alguna razón el sistema automático que debía haberse encargado de ello falló. Los visitantes, sorprendidos ante el aspecto que ofrecían las cápsulas abriéndose todas a la vez y emergiendo de ellas sus ocupantes, se asustaron en grado sumo y empezaron a abrir fuego cuando el primero de ellos, que simplemente intentaba establecer contacto con la nueva especie que les había salvado de su letargo, se acercó. Los humanos, que habían tomado a los Crargor por seres de la Plaga Negra, llevaron las de perder, los refuerzos que vinieron de la nave fueron también destruidos, e incluso entraron en la nave para capturar a los que allí se escondían. Pero dejaron vivos a tres, para interrogarlos. Los seres hubieran estado agradecidos por haberlos despertado, pero resultó que fueron diezmados sistemáticamente por los aterrorizados humanos. A pesar de su victoria, los Crargor (como se llamaba esta raza a sí misma) ya de por sí debilitados tras el despertar y la improvisada batalla, se vieron afectados por una epidemia vírica, traída por los humanos, que los diezmó aún más. Para los humanos parecían ser enfermedades vulgares que sólo causaban algún malestar. A los asépticos Crargor los mataba, así que después de encerrar a los tres agresivos humanos en sendas celdas, volvieron los pocos que quedaban a sus cápsulas donde al menos pararían el proceso, hasta que algún día alguno de los suyos los rescatara al contestar a la señal de socorro que sin interrupción enviaba la pirámide, si eso era ya posible...pero tuvieron que modificar el mensaje que enviaban, y ahora no pe-



dían sólo ayuda, sino que además advertían del peligro mortal a que se enfrentarían sus congéneres ante la epidemia.

Los Crargor

Estos seres tienen forma de grandes gusanos de color verde oscuro por la parte dorsal, y blanco por la ventral. Desplazan su cuerpo alargado gracias a una veintena de pequeños pseudópodos bajo su vientre, quedando la parte delantera erguida. El emplazamiento de lo que podría llamarse la masa encefálica se encuentra al final de dicha parte delantera, y salen de ella tres grandes órganos sensoriales sensibles a la luz infrarroja, y una boca enorme cubierta por unas largas barbas móviles y prénsiles, capaces de agarrar pequeños objetos (utilizadas para coger la comida y ponerla en la boca).

Además, cuatro grandes tentáculos surgen de alrededor de los ojos. Dos terminan en una especie de pinzas con las cuales los Crargor han podido realizar tareas que requieren una gran delicadeza y habilidad, y los otros dos, que acaban sin bifurcarse, sirven para tareas de fuerza. Todos miden metro y medio de alto en la parte frontal, que se encuentra erguida, y un Crargor medio mide unos cuatro metros de largo. Puede desplazarse a 10 metros por asalto, y al doble corriendo. Pueden usar instrumentos de todo tipo, y tienen una gran inteligencia y capacidad organizativa. Se comunican por ultrasonidos entre ellos, pero si uno de los dos tentáculos no acabados en pinza contacta con el cuerpo de otro ser, pueden comunicarse telepáticamente sin ninguna dificultad, e incluso pueden ser diestros en el poder de la Pureza, como detectará un Personaje que pueda detectar tal tendencia.

Costumbres Crargor

Acostumbran a intentar hablar antes que pelear, pero si ya tienen una idea formada (y los Crargor supervivientes que están criogenizados en la pirámide la tienen contra los humanos, o al menos los humanos de la NCS, aunque los PJ deberán explicar la diferencia) mostrarán grandes reservas e incluso temor. En casos extremos reaccionan violentamente. Cuando un Crargor se encuentra en una situación desesperada o de tensión alta, o a punto de pelear, puede observarse muy fácilmente que ha entrado en tal estado, ya que todo su cuerpo empieza a segregar una sustancia verde muy pegajosa y viscosa. Se trata de un mecanismo reflejo que se origina ante situaciones de gran nerviosismo por parte del Crargor, y que poseían casi todos los seres vivos de su planeta natal. La sustancia está compuesta por una serie de elementos que provocan una curación rápida de cualquier herida, y su origen primitivo común a casi todos los seres de Loset (el planeta origen de los Crargor) parece que era el de un perfecto mecanismo de defensa contra las heridas producidas por los animales predadores en las épocas prehistóricas de Loset. En los depredadores de aquel planeta, esta respuesta era mucho menor, puesto que ya disponían de sus armas ofensivas naturales para defenderse (garras, ácido, y otras).

Los Crargor son descendientes de antiguos animales no predadores que gracias a la aparición de una especie de pinzas en dos de sus tentáculos (los otros dos siguieron manteniendo sus primitivas funciones de fuerza) lograron con el tiempo construir instrumentos delicados, cada vez más perfectos, y empezar así a especializarse, superando incluso a los temibles predadores, que se acercaron a la extinción, de no ser porque los Crargor una vez ya muy avanzados en tecnología, pensaron que hubiera sido una gran pérdida para la naturaleza, y conservaron a algunos de ellos en zonas del planeta fuertemente valladas, donde podían vivir en su estado natural. Para que no degeneraran sus instintos de caza, incluso les construyeron robots-animales para que se dedicaran a practicar cazándolos. Respecto a los otros animales no predadores, los Crargor les tenían un gran aprecio, y muchas veces podía observarse a alguno de ellos viviendo con grupos familiares Crargor. Su alimento eran las vegetaciones que cubrían el planeta, pero para no perder el tiempo capturándolas, las criaban en grandes viveros especiales, donde conseguían los elementos necesarios para crecer y reproducirse.

En la compleja historia de la evolución de la vida en Loset, encontramos un tipo de plantas de desarrollo muy peculiar. Cuando los animales no eran más que simples agrupaciones de pocas células, las plantas ya cubrían todo el planeta. Éstas se dividían en dos grupos: las estáticas y las móviles. Las estáticas conseguían su alimento sin moverse del suelo, clavando en él sus raíces para intentar conseguir el que se encontraba más al fondo (minerales y agua principalmente). Las móviles, en cambio, no podían llegar tan al fondo, pero podían desplazarse para conseguirlo en diversos lugares donde las estáticas no habían germinado aún. Pero con la evolución de los pequeños grupos de células se dio lugar a los animales. Unos se alimentaban de otros animales, pero éstos a su vez de plantas. Para los no carnívoros, lo más fácil era comer las plantas estáticas, pues las móviles habían desarrollado tanto su habilidad de traslación que a veces incluso corrían más que los propios animales. A causa de una dura selección natural, las estáticas se hicieron más fuertes y numerosas, pero las móviles quedaron casi igual. Muchas especies animales desaparecieron entonces, pero no los Pre-Crargor (los antepasados primitivos de los Crargor), que consiguieron desarrollar también una gran rapidez de movimientos, para poder capturar su alimento. Esto les hacía perder mucho tiempo, pero con su inteligencia, que ya empezaba a estar muy desarrollada, y la tímida aparición en los Pre-Crargor de pinzas en dos de sus tentáculos, construyeron empalizadas donde encerraban a plantas que capturaban (dieron el inteligente paso de no matarlas al momento) para que se reprodujeran. Con este avance que parecía tan sencillo, los Pre-Grargor dieron su primer paso hacia un gran salto evolutivo, pues dispusieron a partir de entonces de gran cantidad de tiempo que emplearon para obtener grandes avances tecnológicos.

Sistemas orgánicos ¿Qué diferencia una hembra de un macho en un Cosmos plagado de seres extraños?

Las células reproductoras. Si hay una sola constante entre machos y hembras, sea cual se la especie, y sea cual sea su origen genético, es que encontramos uno seres con células sexuales pequeñas y en enormes cantidades (machos), capaces de repartirlas entre gran número de hembras. Las hembras por el contrario, disponen de pocas células y de gran tamaño, para lo que tienen que escoger uno o muy pocos machos, y de la mayor calidad posible. Todo esto condiciona además toda su conducta, pero seguir por este camino ya nos llevaría a Conexiología. Algunas especies poseen también individuos receptáculo, puede tratarse de un tercer género, o de uno de los dos clásicos (macho o hembra).

Los Crargor aún conservan antiguas habilidades salvajes, como el poder trepar casi sin ninguna dificultad por paredes o superficies mínimamente rugosas. Los Crargor, al igual que todos los no predadores de su planeta, se dividen en machos, hembras e incubadores. Durante la época de reproducción (una vez

cada dos años) el macho se acopla a la hembra, y forman una especie de vaina que empieza a gestarse en el interior de la hembra durante el primer mes. Pasado éste, la hembra se acopla al incubador, le traspasa la vaina, y ésta acaba de desarrollarse totalmente en su interior. Al terminar esta segunda fase (a los cinco meses después del traspaso de la vaina) la vaina se deshace en su interior, y es expulsada junto a un pequeño Crargor, que en poco tiempo (dos años) alcanzará su estado maduro. Los predadores por su parte eran hermafroditas, al igual que las plantas.

Hay que tener muy en cuenta que los Crargor no son en absoluto ni agresivos ni Corruptos por naturaleza. Incluso en su propio planeta, en su prehistoria, eran víctimas comunes de los predadores (aunque cuando empezaron a agruparse en clanes obtuvieron una mayor protección). Los Crargor son de hecho como cualquier humano, simplemente intentan sobrevivir y disfrutar de la vida lo mejor posible.

Para un humano puede parecer altamente repugnante ver como un Crargor (de aspecto ya de por sí chocante) empieza a emanar líquidos viscosos cuando entra en un estado de alta tensión. Para un Crargor, ver esta misma reacción en otro de los suyos provoca admiración y da ánimos para el combate, si es necesario resolver alguno. Por lo que han podido observar de los humanos en la colonia de Mantgsidec, los consideran animales bastante inteligentes que han logrado una gran adaptación a cualquier medio, pero los relacionan también con los predadores de su antiguo planeta, y les parecen primitivamente agresivos, por lo que no dudarán en defenderse ante cualquier eventual ataque.

Las plantas móviles

Ya ha llovido mucho desde que los Crargor decidieron autocongelarse en sus recipientes criogénicos. En el interior de la pirámide tenían gigantescas cámaras donde mantenían grandes cantidades de plantas móviles como alimento. En los planetas coloniales podían encontrar otras plantas igualmente nutritivas, y por supuesto podían crear alimentos sintéticos, pero nada podía igualar el sabor de las plantas originarias de su planeta. Después de incontables años, y desde antes que aparecieran los ya muy evolucionados Pre-Crargor, sus antepasados no predadores se habían acostumbrado a las plantas móviles, llegando a desarrollar en quienes las comían una sensación especial (e innata con el paso de los tiempos) en su sentido del gusto que les hacía considerarla como la mejor de las comidas. Pero las plantas que quedaron en las cámaras de alimentos, evolucionaron con el tiempo. Muchas perecieron al no encontrar alimentos. De las demás, unas pocas mutaron y lograron nutrirse de los restos putrefactos de las plantas muertas, y otras desarrollaron mecanismos que les permitían alimentarse de otras plantas con vida (aparecieron pues plantas predadoras de otras plantas). A pesar de la gran estanqueidad original de las cámaras, las esporas fertilizadas de estas nuevas plantas consiguieron colarse por entre algunas rendijas que aparecieron con los achaques del tiempo. Se dispersaron por toda la pirámide, e incluso consiguieron salir al exterior. Había pasado mucho tiempo desde las guerras Crargor, y la atmósfera y la superficie del planeta ya no representaban ningún peligro para la vida, e incluso se habían desarrollado plantas y organismos de otros mundos. Las plantas móviles llegaron incluso a presentar variaciones de tamaño y velocidad. Unas se mantuvieron en los originales, pero otras aumentaron en tamaño o en velocidad para escapar o defenderse de las plantas predadoras, y éstas igual para poder cazar mejor a sus presas.

En todas ellas aparecieron también órganos muy sensibilizados que podían captar el movimiento de otros (las plantas móviles originales ya presentaban esta característica, pero las de la colonia en Mantgsidec la han desarrollado plenamente) consistentes en microscópicos filamentos que sobresalen por toda la planta, y que captan las más ligeras vibraciones rítmicas, como el caminar de otro ser vivo, el circular de la savia u otros fluidos por su interior.

Crargor		
AGI: 6	FUE: 22	HAB: 17
CON: 16	ASP: Desagradable	POD: 16
TAM: 40	PER: 18	COM: 18
P.V.: 28		
Pureza: 80%		
Pelea con tentáculos: 80% (daño 1d6)		
Armadura natural: 2		
Bonus de fuerza: +4d6		
Miden más de cuatro metros de largo.		

En realidad, ésta no es la primera vez que visitan el planeta los seres humanos, si bien no en esta zona concreta. El hecho es que algunas otras naves, a lo largo de los últimos siglos, habían aterrizado en la superficie para realizar reparaciones de emergencia, y pese a todas las precauciones, muchas esporas fertilizadas de estas plantas se colaron en las naves, yendo a parar incluso a las bodegas de carga. De aquí, que estas especies de plantas puedan encontrarse hoy en día en otros planetas. Algo implícito a los viajes espaciales es que, sin querer, los viajeros trasladan especies vivas de un lugar a otro, desde microscópicos virus, hasta crías de grandes seres, provocando desgracias inesperadas en sus destinos, tanto para las faunas locales, como para los propios habitantes civilizados.

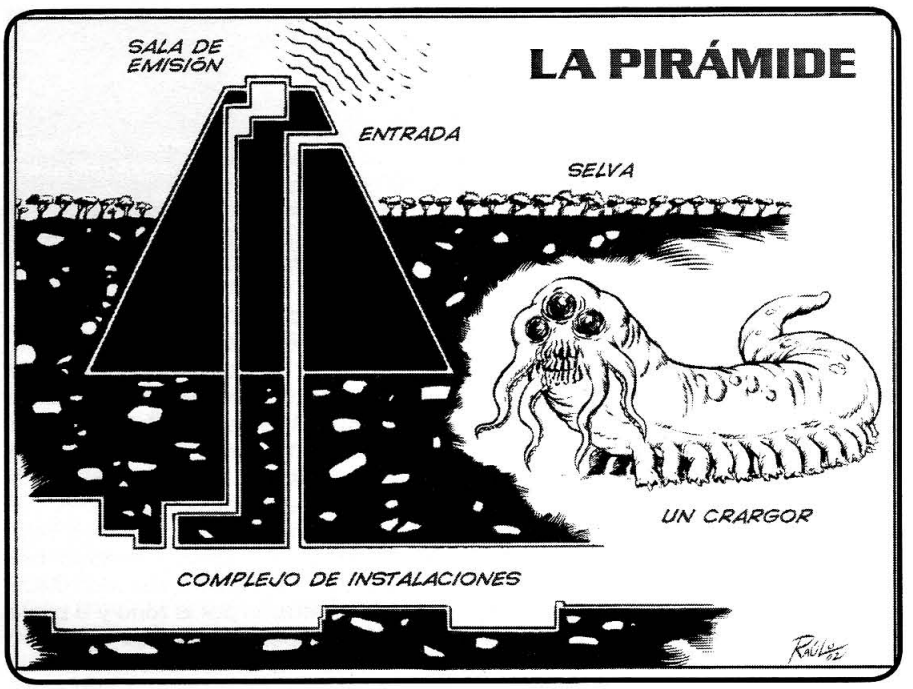
El suelo de las salas y corredores del interior de la pirámide emite una pequeña radiación que era insuficiente para afectar a los Crargor, pero sí para matar a cualquier planta que por accidente escapara. Sin embargo, cuando las instalaciones quedaron descuidadas y empezaron a escapar las esporas fertilizadas, y éstas se reprodujeron en el exterior, las primeras murieron quedando sus restos por el suelo, pero las demás podían llegar



a pasar hasta donde se hallaba el cadáver de su compañera, ya que al caminar por encima de sus cuerpos se libraban de la mayor parte de la radiación. Así, con el tiempo fue quedando una especie de alfombra compuesta por los restos descompuestos de las diferentes plantas, por donde las demás podían circular sin peligro, aunque a las plantas que después evolucionaron y crecieron espectacularmente en tamaño, dicha radiación casi no les afecta. De hecho, aunque las plantas móviles tengan grandes capacidades de desplazamiento, lo evitan en lo posible para no malgastar energía.

El contacto

De alguna manera, se espera que los PJ intenten entablar algún tipo de relación comunicativa con los Crargor. Cabe recordar las malas experiencias de éstos para con los humanos, de manera que no será fácil. Además, el aspecto asqueroso de esta raza alienígena inteligente, requerirá de alguna que otra tirada de Grupal (+1d10/-1d10 si se supera).



Probabilidades y realidad

Los Crargor supervivientes son pocos, insuficientes para intentar que su especie pueda volver a resurgir. Sólo les queda una esperanza, y consiste en que de alguna manera logren regresar a un antiguo planeta de origen o una de sus colonias. Si de alguna manera los PJ les muestran algún mapa estelar, los Crargor aprenderán a usarlo con una rapidez inusitada, y les indicarán su lugar de origen, navegando en el panel del mapa por toda la espiral Alfa en dirección al Núcleo, atravesando incluso el Núcleo, y llegando a un extremo de la mismísima Espiral Beta, nada menos. Tal vez la primera noticia que tienen los PJ de una especie inteligente de Espiral beta, toda una hazaña científica.

Sólo hay una manera de salvar a los Crargor, y es que los PJ les regalen su nave en órbita, que los Crargor sabrán reparar, pero queda el problema de llegar hasta ella (tiradas de Altruismo a mansalva para todos los PJ, +2d6-2d6). Si alguien del grupo de PJ, pese a las probables objeciones de más de uno, realiza tan alta demostración de altruismo, se verán recompensados con una inesperada sorpresa. Les llevarán a unas instalaciones subterráneas donde encontrarán nada menos que una nave de motor subluz con unas extrañas insignias pintadas (tirada de Historia para descubrir que son del planeta Tierra). ¡Una nave de la era de los dinosaurios, como mínimo! Seguro que como antigüedad vale una fortuna, ¿pero para viajar en eso?

Si los PJ no han accedido a dejarles su propia nave de buen grado, les enseñarán la nave terrícola de todas maneras, para intentar hacerles entender que no se quedarán en el planeta, así como una especie de caja de plástico, repleta de piedras de muchos colores, que resultan ser joyas. Valor total de 200.000 Créditos. Pero se llevarán una opinión poco elevada de estos humanos "buenos". En realidad, los Crargor les habrían dado cinco cajas de ese tipo, si les hubieran regalado de buen grado su nave con capacidad de hipervelocidad. Los Crargor se despedirán con una frase extraña. "Vosotros sois los seres que los antiguos Crom dispersaron por toda la galaxia en sus experimentos, nos alegra saber que habéis llegado tan lejos. Hasta nunca.". No darán más explicaciones, pero parece que estos seres saben más del universo que muchos sabios humanos.

Los PJ y los Crargor necesitarán viajar juntos en la vieja nave terrícola hasta la nave en órbita. Una vez allí, los Crargor abordarán la nave en órbita del capitán, y dejarán a los PJ con la vieja nave terrícola. Los Crargor podrán reparar la nave en pleno vacío.

La nave

Tal y como está no funciona, necesita unas cuantas reparaciones y mantenimiento, pero cualquier técnico podrá concluir (tirada Reparar naves) que es probable que sí. Posee tanques de criogenización para el largo viaje. Si los PJ aluden a lo que van a tardar para llegar a algún sitio con ese trasto, los Crargor responderán que ellos también van a tardar mucho en llegar a Espiral Beta con lo que ellos también consideran un montón de chatarra de su "nave moderna". Lo cierto es que la nave puede contener datos históricos de un valor incalculable, además de ser por sí misma una reliquia digna de muchos ricos coleccionistas (tiradas de Historia lo corroborarán). El sistema más próximo está a un año luz, por fortuna. Un año congelados no es mucho, dadas las circunstancias.

Ganancias

Cada Personaje que logre sobrevivir, gana las siguientes recompensas:

- Las cajas de diamantes que los Crargor les hayan dado.
- 1d6 puntos en la Característica Estable.
- 1d6 puntos en Tecnología.
- 1d6 puntos en Historia.
- 1d8 puntos en Sistemas orgánicos.

RAID SORPRESA

En esta ocasión, es la Manada de los Lobos Grises quien necesita refuerzos, y contrata a mercenarios para ayudarles en una fructífera operación de la que pueden salir muy bien beneficiados. Han prometido no matar innecesariamente a los civiles, y dedicarse únicamente a hacerse con el botín y huir. El lugar de la cita es una de las bases de los Lobos Grises.

Operación Decessor

Puesto avanzado de Gotzen-Uno, planeta antiguamente volcánico del sistema Bremen, en la zona de Blitzerfaust. La manada de los Lobos Grises ha conseguido averiguar el curso de un convoy de Blitzerfaust con una importante carga de reabastecimiento. Interceptar y eliminar el convoy será la misión para la que los PJ, junto a otros miembros de la manada, serán destinados. El convoy irá protegido únicamente por la Fragata Decessor (300 metros de largo), y ya será el segundo convoy de estas características con que la Manada consigue hacerse. El ataque estará dirigido por el General Jen Defart, quien pasará a explicar el desarrollo de la misión. Dispondrán nada menos que de dos corbetas (150 metros cada una). Él personalmente estará al mando de todo en una de ellas, y el objetivo de éstas será atacar y a ser posible inutilizar la Fragata enemiga. Un escuadrón de cazas espaciales de los Lobos (12 cazas) se encargará de los posibles cazas espaciales enemigos que contraataquen, y una escuadrilla de Cazabombarderos espaciales (4 cazas) bombardeará y destruirá al transportador y sus contenedores. Para hacer salir a las naves de la hipervelocidad, se utilizará el viejo sistema "pirata", colocando una gigantesca electrored en un punto determinado de la ruta del convoy, que simula un gran meteorito y les obligará a salir de la hipervelocidad. También han logrado colocar meteoritos trasladados desde un cinturón de asteroides cercano mediante rayos captores, y el enorme casco destrozado de una gran nave que flotaba por aquella zona, y que han localizado (se trata de los restos de un destructor de la era de la Tercera Guerra, toda una reliquia) . Esta maniobra se inició ya ayer y a estas horas ya debe de estar terminada. Ésa es toda la información, y dentro de 30 minutos todos los presentes deben estar listos para partir. Los PJ podrán escoger entre pilotar alguno de los Cazas, ir juntos en un carguero ligero de apoyo a los cazas (del tipo Transhumante-512, ver aventura "contrato basura") o una combinación de ambas cosas. En cualquier caso, en 30 minutos empieza el viaje.

La emboscada

El viaje a hipervelocidad hasta el punto determinado durará sólo unas seis horas (los PJ podrían aprovechar para dormir un poco). Al final de éstas, llegarán todas las naves al sitio convenido. No muy lejos se divisa un sistema estelar, desde donde han sido transportados los asteroides, que como podrán observar ya han sido colocados convenientemente. Todavía hay alguno de los cargueros pesados utilizados para dicho fin por la zona y a punto de saltar a hiperluz para dejar el campo libre. El General Defart ordenará a todo el mundo que se despliegue alrededor de la zona y que los Cazas pasen a situación de ataque. Todo está listo para el combate, y la presa no tardará en caer en la trampa. Efectivamente, en pocos minutos, una nave de transportes, con una interminable hilera de containers a sus espaldas (900 metros en total), sale de la velocidad luz. A los pocos segundos, lo hace una Fragata, que previniendo un posible ataque pirata o rebelde hace salir inmediatamente a sus cazas, 12 de ellos salen en ese instante, y los otros 12 lo harán en 5 asaltos. El combate estará servido, y se irá describiendo de la siguiente manera:

1. Las corbetas de los Lobos inician su ataque directo a la fragata enemiga. Mientras los Cazabombarderos burlan a los cazas enemigos para atacar al transporte de contenedores, el escuadrón de Cazas (y el carguero ligero en su caso) se enfrentarán a los cazas enemigos. De los primeros 12 cazas enemigos, 4 se distribuirán entre los PJ. De los siguientes 12, otros 2 irán a los PJ.

2. La batalla está resultando muy favorable a los Lobos. La mitad de los cazas enemigos ha sido destruida y la fragata enemiga está a punto de explotar. Por otro lado, los Lobos Grises han perdido a cuatro de sus cazas, y una de las corbetas está gravemente dañada y en retirada. Pero lo más curioso es que los cazabombarderos informan que tras bombardear accidentalmente algunos de los contenedores, han descubierto que todos estaban vacíos, cuando se suponía que no era un viaje de regreso, sino de ida.

3. En ese preciso momento, llega la sorpresa. Aparecen de la hipervelocidad un Destructor, de los pocos que debieron so-



brevivir a la Tercera Guerra, con las marcas de Blitzerfaust (3 kilómetros de largo) acompañado de cuatro fragatas (300 metros). Han aparecido rodeando todos los flancos de la batalla, y sin más dilación empiezan a aparecer decenas de docenas de cazas enemigos que empiezan a encerrar al bando rebelde por arriba y por abajo, formando una esfera aprisionadora alrededor de la batalla inicial. Conclusión: ¡era una trampa!.

4. La corbeta insignia da la orden de huida inmediata...para quien pueda cumplirla. Para ello habrá que atravesar el bloqueo. Los PJ deberían escoger atravesar por la zona de cazas enemigos y no por la de las grandes naves de batalla. Se enfrentarán así a 10 cazas enemigos para ellos solitos. Sólo tendrán que pasarlos de largo para ya fuera de la esfera saltar a hipervelocidad, imposible enfrentarse a todos, como les dirá el General Defart justo antes que su Corbeta Insignia estalle en mil pedazos a causa del fuego sostenido del Destructor, que está haciendo honor a su nombre. En esos momentos un Comandante de Blitzerfaust enviará un mensaje de oferta de rendición a los piratas si dejan de combatir y advirtiéndoles que no tienen escapatoria (mientras los cazas los siguen machacando) en nombre de Lord Braulus Darren, Señor del Sector, quien está al mando de las fuerzas de Blitzerfaust (para quien lo haga, está asegurada una muerte rápida después de un doloroso interrogatorio). La mayoría de los cazas de los Lobos ya han sido eliminados, sólo 2 cazabombarderos han conseguido evadir el bloqueo, y la otra corbeta ya es historia. ¿Lo conseguirán nuestros héroes?

¡Retirada!

Los PJ deberán volver a su base en el puesto avanzado de Gotzen-Uno, donde deberán informar del desastre, e iniciar los preparativos para la evacuación inmediata. Con ellos llegarán los dos cazabombarderos que escaparon al bloqueo, que se les acercarán saludando con sus alas y...¡empezarán a atacar a los PJ! Se trata de dos espías de Blitzerfaust, que estaban al tanto de la operación desde que empezó a gestarse, y que por lo que recuerdan los PJ hasta ahora habían servido en misiones de reconocimiento y de correo, aunque al parecer para un destinatario muy diferente del esperado. El ataque les habrá pillado por sorpresa total, y se verán obligados a aterrizar inmediatamente ante la avería general de todos los sistemas. ¡Sin duda esos dos no debieron tener muchos problemas para atravesar el bloqueo enemigo! En la base lo han visto todo, y desde ella intentan alcanzar a los dos cazabombarderos pero sin resultado. Éstos, se alejan sin dejar de sobrevolar la zona a una distancia prudencial. Se ordena a los PJ desde la base que se preparen para un aterrizaje de emergencia en la plataforma exterior 2 y que entren inmediatamente en la base para poder ser evacuados (su nave actual se cae literalmente a trozos).

¡Resistiremos!

La base ha conectado el escudo protector, pero probablemente no aguantará mucho tiempo. Ésta se encuentra en el interior de un antiguo volcán apagado especialmente grande y solitario. La estructura principal de la base tiene la forma de un gran pasadizo en círculo, que rodea la chimenea del cráter, y con accesos a ésta, que ha sido habilitada como pista interior para naves. En el exterior hay otras dos pistas, en una de ellas se está preparando para partir un transporte habilitado como nave de combate, y en la otra habrán aterrizado los PJ, con accesos a sendos hangares ya en el interior de las paredes del volcán, al fondo de los cuales se encuentran los accesos a la base. El planeta está cubierto prácticamente en su totalidad de zonas similares a ésta, llenas de formaciones volcánicas, pero hay también otras zonas básicamente boscosas y con algún que otro gran lago o mar interior (20% de hidrografía en el planeta). De forma similar a la anterior, se seguirán una serie de sucesos:

1. Como ya habíamos dicho, se levanta el escudo y se prepara un transporte de tropas (plataforma exterior 1), mientras los PJ aterrizan en la plataforma exterior 2.

2. Los PJ se dirigen corriendo al interior de la base, tal y como se les habrá ordenado. En ese momento, aparecen el Destructor y las cuatro fragatas. Se da aviso de ello, y el comandante de la base, que aún está en el puesto de mando, da orden al (único) transporte de los piratas de partir inmediatamente. Será acompañado de dos cazas que estaban en reserva, y cuya primera misión será enfrentarse a los traidores de los cazabombarderos, naves más lentas en la lucha contra cazas. Se ordenará al resto de los hombres que ha quedado en tierra que preparen las defensas para un ataque terrestre cubriendo las entradas de las pistas exteriores 1 y 2, mientras se prepara un carguero ligero para la huida en la pista interior, la única nave que queda en la base. A los PJ, junto a otros dos soldados, se les asigna la tarea de prepararse para cubrir la salida a la pista exterior 2.

3. Al poco de partir el transporte de los Lobos Grises, el cielo se cubre literalmente de cazas y bombarderos enemigos, que empiezan a castigar el escudo protector. Por otra parte, las barcazas de los destructores ya han soltado su carga y ocho tanques se acercan a lo lejos, apoyados por tropas de tierra e incluso algunos Wanzer, grandes robots de combate tripulados. Por los comunicadores de la base se hace saber que el transporte de tropas ha conseguido huir a tiempo, aunque para ello los pilotos de los dos cazas han dado su vida. Una gran explosión se oye en esos momentos, proveniente del interior de la base...Acaba de ser atravesado el escudo, y de ser bombardeado el cráter del volcán, con carguero ligero incluido. El mando central no responde, pero el comandante les informa que se encuentra con otros dos hombres defendiendo la salida a la pista exterior 1, y les ordena que sigan en sus puestos, ya que no hay nada mejor que hacer. A lo lejos, puede distinguirse como centenares de tropas han formado un círculo envolvente alrededor de la base y empiezan a cerrarlo apoyados por sus artilugios metálicos. La situación es sin duda mucho peor que la anterior, ya que esta vez no parece posible el poder burlar el círculo. En la base no queda ningún otro vehículo (salvo un par de trenecitos para llevar gente de un lado a otro dentro de la base y que van a paso de androide oxidado). Pronto empiezan a llegar los primeros disparos de los tanques enemigos, que hacen temblar la base. Algunas partes de ésta se desploman, los accesos a la base desde el interior del hangar en que se encuentran los PJ se derrumban, dejando como única salida la que da a fuera, a la pista exterior 2.

En el hangar de la pista exterior 1 han tenido menos suerte, y se ha derrumbado por completo. Además, algunos pedruscos han caído del techo, matando a uno de los soldados que acompañaban a los PJ, e hiriendo y dejando inconsciente al otro. ¡Están solos...y bloqueados!. Mientras, las primeras tropas de a pie ya están a sólo 300 metros de la entrada que cubren los PJ, a tiro de rifle de asalto. Tendrán tiempo de hacer caer a algunos aún, pero en ese mismo momento nuevos impactos de los tanques hacen mella en lo que queda de la base. Todo el hangar vibra como en un terremoto (tiradas de AGIx2 o se caen) y un pedrusco alcanza a uno de los PJ (aleatoriamente),

causándole 2d3 de daño. Sin embargo con el temblor habrá ocurrido algo curioso. En el suelo se ha abierto una rasa, que ha dejado al descubierto un corredor artificial tenuemente iluminado...Y que a saber, no pertenece a la base (a no ser que fuera un pasadizo secreto del que no se hubiera informado a los PJ). Los blitzerfaust siguen acercándose, y entrarán en cuatro asaltos. No deberían dudar que ésta es su última oportunidad, si aún hay alguna...y tampoco deberían olvidarse del soldado inconsciente.

Una solución inesperada.

El pasadizo (1, viendo el mapa) está iluminado al mínimo. Uno de sus extremos parece que lleva hacia la zona del cráter, pero en ese sector se ha derrumbado. Hacia el otro lado, lleva en dirección al exterior, y al final del corredor hay una sólida puerta que puede cerrarse desde el otro lado (muy conveniente). La construcción no tiene nada que ver con la de la base, incluso parece seguir un estilo anticuado. Se oyen lejanos disparos, y el techo parece vibrar rítmicamente, probablemente por los pasos de los cercanos andadores acorazados. En las paredes, hay algunos extraños símbolos; quién saque una tirada de Historia los reconocerá como pertenecientes a una antaño muy conocida división científica de la antigua República.

Base Científica olvidada

En 15 minutos, los soldados de asalto descubrirán la grieta y el pasadizo, y penetrarán en ella. Una posible solución para recrear la situación sería utilizar tiempo real con un cronómetro, por ejemplo, evitando largas descripciones, o parando un par de segundos si es necesario hacerlas. En 1 minuto, echarán la puerta abajo, y empezarán a entrar a decenas. Los PJ tienen pues el tiempo contado. Deberán solucionarlo todo con extrema rapidez, y el DJ podría ir dictándoles los minutos que van pasando desde que han entrado.

Antaño, esto fue una base científica dedicada al estudio de zonas de volcanes extinguidos y Geonomía interplanetaria. Fundada por la antigua República hace incontables años, se escogió este volcán por su descomunal tamaño, muy por encima de la media. Se trataba de una estación pequeña, con lo justo para realizar los estudios, algunos sintetizadores de alimentos, y las mínimas estancias necesarias, incluido una habitación-enfermería con los medios de la época, de hecho superiores a los actuales. Sin embargo, una desgracia se cernió sobre la base. Durante una de las investigaciones, hubo un pequeño seísmo, inofensivo en sí mismo, pero que abrió una pequeña grieta en el suelo, mientras en la base la mayoría estaban durmiendo. Por la grieta empezó a entrar gas venenoso procedente de alguna cámara subterránea. Sólo uno de los científicos, que estaba despierto en esos momentos, el Dr. Jebark, consiguió salvarse por muy poco, haciéndose con un equipo autónomo que había en la enfermería, y aún así quedando inconsciente durante horas, sin poder hacer nada por sus amigos. Los demás murieron rápidamente por efecto del gas. El superviviente se enfrentaba sin embargo a un futuro dudoso. Era el médico de la base, y aún disponiendo ésta de una nave interestelar capaz de alcanzar la velocidad luz, no tenía ni el más mínimo conocimiento en su manejo y pilotaje. Los encargados de ello murieron, tiempo atrás. No sabía cuanto tiempo podría tardar en llegar alguna nave que pudiera socorrerle, además se había dejado en la base lo necesario para vivir durante algunos años en ella sin necesidad de enviar naves de suministro, y por ello en principio no estaba programado ningún vuelo hasta dentro de muchos años. El médico de la nave optó por otra solución, pasados dos años de soledad: en la enfermería se disponía de tres cápsulas de hibernación para algún posible caso grave para el cual se necesitara ayuda muy especializada. Programó uno de estos para él, y se sumergió en un largo letargo, esperando que algún día alguien llegara al rescate. Hay algo más: el superviviente pertenece a la raza de los Elvar, y esto sucedió justo antes de la Tercera Guerra Cósmica. Además la historia personal del Doctor Jebarck es curiosa: siendo él un niño, una nave pirata con problemas amerizó en una colonia Elvar. Jebarck les vio descender de noche, y reptando se infiltró en la nave para curiosear. Desgraciadamente para él, poco después la nave partió, con él dentro. Los piratas descubrieron a un niño aterrorizado de una especie tachada de arrogante y enemiga de la humanidad. Jebarck recibió en aquella época malos tratos y fue obligado a trabajar duro, hasta que una nave de la República capturó a la nave pirata y adoptó al pequeño, de quien nunca conocieron su planeta de origen. Con el tiempo creció y se especializó en medicina. Por supuesto que Jebarck no sabe nada ni del fin del Imperio y la República, ni de la destrucción de los Sectores Elvar, pero sí hablará Anglíbero, y a la antigua usanza por cierto. Podrán hablar de todo esto cuando le encuentren.



Con la llegada de la Tercera Guerra Cósmica, el proyecto cayó en el olvido por múltiples causas evidentes.

Mirando el plano de la instalación subterránea, encontramos las siguientes zonas:

1. Pasadizo por donde han entrado los PJ, al fondo la sólida puerta.

2. Pequeña habitación tras la puerta, con algunos emblemas en las paredes. Otro pasadizo lleva a 3.

3. Sala de investigación. Muchos aparatos de diverso tipo, bastante anticuados. En ellos hay datos científicos sobre vulcanología, sismografía, etc., y el nombre de la base, misión, personal,...

4. Habitaciones, algunas camas y demás.

5. Enfermería. Muchos aparatos médicos, un sofisticado tanque de suero de curación, y tres cubículos de hibernación, uno de ellos ocupado por un alienígena, que a todas luces se trata de un Elvar.

6. Pasadizo que lleva a un hangar. La puerta es más que sólida (Resistencia 22) y lleva a una anticuada nave aún funcional, pero se necesita un código de acceso para traspasar la puerta, que sólo recuerda el Elvar criogenizado. El tiempo vuela, así que deberían pensar en descriogenizarlo. Sin embargo el proceso tardará cinco minutos, y es posible que en ese tiempo los asaltantes ya hayan derribado la puerta, en cuyo caso algunos de los PJ tendrá que evitar que pasen por el pasadizo mientras otros se dedican a reanimarlo. Necesaria una tirada de Medicina Elvar para tal fin, o de Primeros Auxilios con un Malus de –10%. Con un fallo crítico (sin contar con el Malus) el Elvar podría morir. Despertará algo aturdido, y será divertido oír como le relatan toda la historia de los últimos siglos. Deberán convencerlo de la necesidad de huir de ahí, en cuyo caso Jebarck les hablaría de la nave, pero deberán presentar razones consistentes (entre otras cosas, convencerlo de que no son piratas, si llegaran a tener aspecto de ello, por ejemplo llevando insignias y uniformes de los Lobos grises).

Resplandor Eterno

En el hangar se encuentra el Resplandor Eterno, cubierta por una plataforma móvil que se podrá abrir desde el interior de dicha nave. Sin embargo, acusa algunos defectos debido al tiempo que ha estado guardada, y a algún que otro movimiento de tierra:

Carguero Interestelar Resplandor Eterno

Carguero B-3 de Incom.
Tipo: Carguero espacial
Tripulación: 2 Pasajeros: 10 Capacidad de carga: 100 toneladas
Autonomía: 3 meses.
Factor Luz: 500
Computador navegación: Clase A
Propulsores: Clase C
Casco: Frontal 100, Trasero 50.
Armas: Un cañón láser anti-meteoritos, Clase 9, AxA:1, daño: 4d6
Pantallas: NO

Esta memorable antigualla posee muchas mayores prestaciones de las que pueden exhibir las exiguas naves que se fabrican hoy en día, y es de todo lo que disponen los Personajes, así que tendrán que cuidarla. Los datos del computador tienen que ponerse al día, por lo que alguien debería dedicarse únicamente a los difíciles cálculos de Navegación Estelar, que requerirán de por lo menos tres tiradas en vez de una.

Final y recompensas.

Esperemos que los PJ hayan conseguido ponerse a salvo. Aún así, podría suceder perfectamente que no tuvieran donde ir, y tener que pasar una aventura buscando entre los bajos fondos algún contacto con los Lobos Grises para explicar lo sucedido. También podrían echar una mano de pintura a una flamante nave repleta de símbolos oficiales de la República. Otro problema será qué hacer con un Elvar en los tiempos que corren.

Doctor Jebarck. Elvar.

AGI: 12 FUE: 17 HAB: 18
CON: 14 ASP: 18 POD: 16
TAM: 16 PER: 16 COM: 18

P.V.: 15
Pureza: 60%
Pistolas de energía: 60%
Pelea con piernas: 50%
Sistemas orgánicos: 72%
Geonomía: 84%
Astronomía: 63%

Posesiones: maletín médico.

Ganancias

Cada Personaje que logre sobrevivir, gana las siguientes recompensas:

- 1d3 puntos en Medicina Elvar.
- 1d3 puntos en Historia.
- 1d3 puntos en Geonomía.



Capítulo VI
Miscelánea

Simulación, Estrategia y Rol

Si ya eres experto en juegos de este tipo, no necesitarás leer esta sección, que tal vez te parezca algo densa. Pero si no es así, o necesitas responder a la pregunta sobre qué es un juego de simulación, o exactamente qué es lo que tienes entre manos, tal vez esta sección te parezca una buena herramienta.

Desde los principios de la inteligencia humana, el ser humano ha usado símbolos para representar su entorno. Con estos símbolos, ha podido recrear representaciones de ese ambiente, pequeños modelos, que le ayudaban a trabajar en él, calculando posibilidades, y con menores riesgos. Desde enseñar a los más jóvenes las posturas de caza adecuadas, en nuestro pasado homínido, hasta trabajar con potentes ordenadores en simuladores informáticos de predicción meteorológica, han pasado muchas cosas, pero la base sigue siendo la misma: trabajar con símbolos, propiedad específicamente unida a unas capacidades intelectuales avanzadas, para recrear a pequeña escala un entorno. Esto es lo que hacen los juegos o sistemas de simulación, hoy por hoy tan deseados en las más modernas organizaciones. En el panorama lúdico, se habla en general de tres géneros de este tipo, que encabezan el presente párrafo. En el ámbito científico, se habla principalmente de dos: los campos de Simulación y de Inteligencia Artificial. Lo cierto es, que para el verdadero científico, el fenómeno de trabajar con simulaciones u otros desarrollos es fundamentalmente un fenómeno lúdico, ya que disfruta con ello, sea cual sea la sociedad o sistema económico que le sustenta.

Revisando la clasificación popular sobre juegos, encontraremos que los juegos de simulación se refieren principalmente a juegos de tablero, con mapas y fichas de juego determinados. Los juegos de estrategia suelen ser un eufemismo dirigido a esconder el nombre de los juegos de guerra (wargames), y los juegos de rol, se refieren a juegos donde cada jugador debe interpretar un personaje, de modo similar a una obra de teatro o una película, pero con la libertad de moldear el personaje por sí mismo. El origen ancestral de los juegos de rol se encuentra en un tipo de terapia psicológica de "liberación de estrés" desarrollada en la segunda mitad del siglo XX, donde cada paciente era libre de interpretar al Personaje que deseara. La liberación de tensiones durante una representación "teatral" es un fenómeno de catarsis que relaja y ayuda a darse cuenta de las propias tendencias. Es un fenómeno que los actores de teatro, elemento que sería más próximo a los juegos de rol, dado que sus usuarios son gente normal con problemas, tensiones y virtudes equivalentes al resto de mortales, también han conocido durante representaciones y ensayos.

Por otra parte, los beneficios del juego de rol son, si bien poco conocidos, muy ventajosos, especialmente en una era en la que paradojalmente, la gran afluencia de tecnología ha aumentado las comunicaciones a nivel mundial, pero conllevando un riesgo de aislamiento en el trato personal directo. Dadas las estructuras de los juegos de rol, y según estudios universitarios serios al respecto, se trata de un tipo de actividad con más ventajas que desventajas. Fomenta el trabajo en equipo de sus participantes, dado que una de las premisas tradicionales de los juegos de rol es que cada Personaje dispone de unas habilidades concretas, incapaces por sí solas de resolver un problema o caso, pero que combinadas con las capacidades concretas del resto, proporcionan en conjunto un potencial más que suficiente para resolver situaciones. El hecho que para la simulación de las características de los Personajes se usen constantes procesos aritméticos, favorece el trabajo con este tipo de información tan importante para el desarrollo evolutivo del joven, y que en cambio resulta muy tedioso si se usan los métodos académicos tradicionales. Y finalmente, se trata de un tipo de juegos que en general favorecen la lectura, dado que acaba siendo necesario para el jugador tener un mayor conocimiento de la época, momento en que necesita recurrir a novelas o libros sobre ella. Por supuesto, de igual modo que existen libros, novelas y películas en general poco agraciados e incluso desagradables, es posible que hoy en día se haya editado algún juego de similar calaña, en general repudiado por la mayoría de jugadores habituales.

Otro tipo de juegos, los llamados videojuegos, se oponen directamente a este tipo de juegos grupales, sean de rol, de estrategia, o de simulación, y no sólo a nivel de concepto, sino también a nivel comercial. Lo cierto es que los videojuegos también tienen sus ventajas en cuanto a desarrollo de habilidades psicomotrices y de percepción tridimensional, pues son un entrenamiento constante de las capacidades manipulativas, y del proceso de imágenes, que sin duda supondrán una gran ventaja en el futuro adulto, cuando tenga que usar estos procedimientos para desenvolverse en su vida diaria. Por contra, son en general poco favorecedores de otras habilidades, así como poco socializadores en general. En cualquier caso, son poco sanas las tendencias a desprestigiar de forma irascible y refractaria cualquiera de los dos tipos de juegos, pero es una vieja herencia de nuestro pasado prehomínido difícil de erradicar. En cuanto al nivel comercial, decir que un día los videojuegos acabarán con los juegos de simulación, es lo mismo que decir que la televisión acabará con los libros. Se trata de formas distintas de entretenimiento, y además los formatos en papel poseen un elemento íntimo y personal que nunca podrán alcanzar los medios de masas.

SEMPER FIDELIS

A continuación, te ofrecemos las reglas básicas para jugar con el reglamento de batallas *Semper Fidelis*, así como nuevas tropas para tu reglamento de batallas preferido, *Semper Fidelis*, juego que se adapta a la perfección al mundo de *Dark Echelons*. Incluimos también algunas reglas opcionales y nuevas tropas.

Guerra sin cuartel

Para que puedas iniciarte en el mundo de las batallas con miniaturas, te ofrecemos el reglamento de batallas *Semper Fidelis*. Se trata de una versión necesariamente reducida, pero que da una idea general del juego, además de permitir recrear duros enfrentamientos entre las tropas del universo de *Dark Echelons*.

Semper Fidelis es un nuevo concepto de juego que ha estado siendo diseñado durante los últimos tiempos con el claro objetivo de ofrecer un producto enteramente dedicado al aficionado a juegos de simulación, estrategia y rol. Si tienes poca experiencia con los juegos de batallas con miniaturas, te diremos que éste será un buen libro para tu iniciación, ya que presenta un reglamento potente y divertido pero con pocas y sencillas reglas. Resulta indicado tanto para el público novel como para el jugador experto, hastiado de estudiar largos volúmenes repletos de reglas con un gran potencial que en el momento de jugar son difíciles de recordar. El presente reglamento ha sido diseñado para favorecer su comprensión, aprendizaje y memorización, sin perder potencial de posibilidades. Dada la flexibilidad de su Universo, podrás usar figuras de cualquier fabricante y seguir coleccionándolas y pintándolas como te apetezca sin problemas. Está diseñado como reglamento de figuras multitemporal, es decir, que puede usarse en cualquier tipo de ambientación o época, si bien aquí te presentamos las opciones y estadísticas para la ambientación de *Dark Echelons*. *Semper Fidelis* está creado para que todos puedan jugar, y mucho más importante: que no necesites volver a leer las reglas cada vez que intentas jugar de nuevo. De este modo, jugar una batalla de figuras tu día libre será como jugar una partida de billar con los amigos: tan complicado o simple como uno desee ese día, y alternando con la conversación y no con el reglamento. Además, podrás mezclar esas figuras de juegos diferentes que sus reglamentos nunca te permitieron juntar, hasta puntos extremos.

Esto no es un reglamento "histórico"

Los juegos históricos suelen ser altamente realistas, complejos y específicos para una época muy determinada. Es un juego de fantasía que te permite recrear aquellas épicas batallas con que siempre soñaste. En los fieros campos de batalla del universo, las armas de proyectil son tan mortíferas que los implicados raramente llegan a conseguir enzarzarse en un combate Cuerpo a Cuerpo. Incluso si tu Lanzamisiles se ha quedado seco, siempre podrás echar mano de un antiguo recurso: ¡las piedras del suelo!. Todo esto no hace sino reflectar lo acertado de la estructura de Semper Fidelis.

Preparar la batalla

Semper Fidelis está diseñado de forma que se pueda jugar con relativamente poco espacio, aunque, por supuesto, también puede desarrollarse en las inmensas mesas de los Clubes de Juegos de Guerra. Necesitarás una mesa de juego o un gran tablón, de unos 100x150cm aproximadamente. Este juego está asimismo diseñado de tal forma que puedes usar las miniaturas de cualquier fabricante de tu elección.

Tus Unidades de Combate pueden ir correctamente uniformadas, pero hay jugadores que prefieren llevar equipos con vestimentas de lo más variado. La elección es algo que queda a decisión de tu grupo de juego.

Encontrarás una gran variedad de opciones en cuanto a figuras para prácticamente cualquier época y lugar conocido. Para este juego es recomendable usar miniaturas de entre 25 y 36mm.

Respecto a las peanas, necesitas una peana para cada figura. Normalmente ya acompañan a la figura, pero en el caso de las figuras históricas se necesita comprarlas aparte. Deben ser similares, preferiblemente en una batalla concreta ambos bandos deberían usar las mismas peanas, a ser posible redondas de 2,5 cm de diámetro si puedes escoger para los Personajes de tamaño "normal" (como humanos). Para monturas, monstruos, vehículos, piezas de artillería y otros, se usarán peanas mucho mayores. Todas las peanas se venden en las tiendas especializadas en las que también se venden las figuras.

También se necesita usar contadores, pequeñas piezas de cartón que informan sobre el estado de las tropas. Y por supuesto, elementos de decoración para recrear un campo de batalla, el interior de una nave abandonada, una cueva, o cualquier otro sugerente escenario. No importará la configuración o irregularidad de formas de estos elementos de escenario. Deberéis definir antes de la partida qué elementos del terreno son Vulnerables a explosiones (como tabiques y pequeños muros) y cúales son Resistentes, tal y como también se explicará más adelante.

Tendréis que conseguir dados de diez caras (1d10), ya que la tirada básica se realiza en porcentajes, de manera idéntica al propio *Dark Echelons*. Para obtener un porcentaje se usan dos dados de diez caras, escogiendo previamente cúal marca las decenas y cúal las unidades. En segundo término también se usarán los tradicionales dados de seis caras (1d6).

Figuras

Existen en el mercado muchos juegos de batallas con miniaturas para todas las ambientaciones. Todos ellos ofrecen miniaturas inmejorables con que librar tus terribles batallas. Cada uno de ellos tiene sus pros y sus contras. Conocedores de todos estos juegos, hemos creado este reglamento que sabe aprovechar lo mejor de cada uno.

Las figuras de tamaño "normal" (tipo humano), que suelen moverse hasta 5cm en cada acción de movimiento, usarán peanas de aproximadamente 2,5cm. Pero para las figuras con una capacidad de movimiento mayor de 5cm por acción, es recomendable usar peanas

de tamaño más grande (que usualmente ya acompañan a la mayoría de figuras del mercado de este tipo).

La mayoría de reglamentos obligan a adquirir a un jugador una enorme cantidad de figuras de una sola ambientación y de un solo bando, de modo que si quieres cambiar de ambientación o de bando te ves obligado a comprar otra enorme cantidad de figuras específicas. Las reglas de *Semper Fidelis* te permiten poder jugar con unas pocas figuras de cualquier bando y ambientación.

Pinturas

No es tan cierto que haya unas pinturas mejores que otras como que cada uno prefiere unas a otras para pintar sus propias figuras. Las principales son las de tipo "Enamel" que usan disolvente (desaconsejable para los más pequeños) y las de tipo "Acrílico", que usan simplemente agua para diluirse. Puedes conseguir magníficos acabados en tus figuras con ambas. En otros países, como Italia, se pinta incluso al óleo (de hecho las pinturas de tipo "Enamel" son un derivado de las pinturas al óleo). Con las figuras de metal nunca hay problemas, pero con las de plástico, es algo costoso pintar con Enamel, ya que el disolvente funde un poco la superficie. El disolvente es tóxico por inhalación, debes pintar en un lugar un poco ventilado. Con figuras de plástico, es preferible usar Acrílicas si no tienes experiencia. Recuerda usar una pintura especial (suele presentarse en formato de spray) para dar una primera capa a tus figuras, antes de pintarlas. Una vez han quedado perfectamente secas, aplicaremos una capa de barniz, que también puede encontrarse en spray. Por supuesto, todo esto sólo si eres un "perfeccionista".

Mesa de Juego

Semper Fidelis está especialmente diseñado para que no tengas que preocuparte por si la forma de los elementos de tu escenografía causara problemas de interpretación con el reglamento.

Puedes jugar con escenarios prediseñados o improvisar una batalla. La colocación de la escenografía y de las tropas variará según lo definido en cada escenario, y la época de ambientación. El escenario puede variar desde una gran zona campestre hasta las calles de una ciudad en ruinas.

En batallas improvisadas, suele ser usual la creación conjunta del escenario entre los bandos enfrentados antes de saber qué lado de la mesa de juego le corresponde a cada uno, desplegando cada jugador sus tropas en los primeros 20cm de ese lado. La colocación de las figuras es alternativa (una Unidad de Combate cada uno). Coloca la primera Unidad de Combate (UC) quien posea más UC, o en caso de igualdad, cada jugador lanzará un dado, quien obtenga menor resultado empieza a colocar primero.

Tus Unidades de Combate

Todas tus tropas se estructuran formando lo que llamaremos Unidades de Combate (UC). Una Unidad de Combate incluye de 1 a 6 Personajes (figuras), de modo que el término se aplica tanto a figuras individuales (UC de 1 Personaje) como a agrupaciones de varias (UC de entre 2 a 6 Personajes). Vas a conocer a cada uno de tus soldados, a los que llamaremos Personajes, y será duro perder uno de ellos cuando ya llevabas tiempo con él. Tus Personajes podrán desarrollar diferentes acciones en el campo de batalla: moverse, saltar, disparar, combatir cuerpo a cuerpo, o quedar en Guardia en espera a que un enemigo se desplace delante suyo para intentar dispararle.

Los soldados que sobreviven a las batallas aprenden de ellas, y sus estadísticas aumentan. Sólo puedes alistar soldados supervivientes de tus batallas anteriores, o reclutarlos de las tablas que presentamos al final, con las características base que vienen predeterminadas (y que aumentarán tras jugar en tus partidas). En las primeras partidas, los Personajes siempre provendrán de estas tablas.

El Coste Total de cada soldado se mide sumando su coste base, el coste de su arma y el coste de su armadura. En una misma Unidad de Combate, puedes tener soldados con distintos equipos y habilidades. Al preparar a los Personajes, debes asignarles un arma, y una armadura si lo deseas. Cada complemento tiene un Coste, por ejemplo una Espada Wolfen de la Commonhealth posee un Coste de 2 puntos, y un Chaleco Antibala normal cuesta 7 puntos. No asignar ningún arma a un Personaje da un descuento de –3 puntos para la adquisición de ese personaje, como se explicará más adelante. Sin embargo, por el mismo coste (-3) y si no lleva ningún arma, puedes incluso asignar en su tipo de arma "piedras": las puede ir recogiendo del suelo y tirándolas. Algo muy primitivo y aparatoso, pero mejor que nada (e incluso usual si quieres jugar una batalla de "Neanderthales contra Cromagnones", que también puede haberlas). De todas formas cualquier otra arma sería mucho más aconsejable, ya que menos da una piedra, y enviar a la batalla hombres desarmados es algo arriesgado. El coste de un Personaje por sí solo indica su "potencial" genérico. Aunque al asignar armas de "mala calidad" se está perdiendo el potencial de ese Personaje, de ahí que encuentres estos números negativos. De todas formas, piensa que si tú puedes hacerlo, tu contrario también. Conforme avanza la tecnología, cada vez resulta posible obtener productos de mayor eficacia con el mismo coste de producción. En cualquier caso, deberás tener en cuenta que las armas de coste igual a cero o de coste negativo, resultan tan aparatosas que su usuario como segunda arma sólo podrá disponer de un arma de tipo CCC (Cuerpo a Cuerpo).

> ***Ejemplo:*** Joshua crea una Unidad de Combate de 5 personajes. De sus últimas batallas conserva un soldado que consiguió aumentar sus habilidades base con la experiencia, y al que le dio el grado de Sargento. Para el resto de la Unidad de Combate, creará los soldados a partir de las tablas sobre tropas del presente libro: uno de ellos es de élite, otros dos veteranos, y el último de reemplazo. A todos les proporciona armaduras antifragmentación (60%), a los tres primeros fusiles, y al último, el reemplazo, una escopeta. Asigna la categoría "soldado" a todos menos al último (y menos útil), al que anota como Teniente. Real como la vida misma.

Tu Grupo de Combate

Semper Fidelis es un juego orientado al combate táctico de un grupo de soldados. Las diversas Unidades de Combate que habrás creado formarán el Grupo de Combate que enviarás a luchar. La composición y número de este Grupo lo definirás tú mismo.

Cada uno de los soldados de que dispondrás tendrá un Coste Total, y la suma de los costes de todos ellos te indicará el poder total de tu Grupo de Combate. Los datos del Grupo de Combate de cada jugador no son "secretos" para el otro jugador, se permite que sean consultados por los contendientes durante la batalla.

Cada escenario o cada batalla se propone en base a un número de puntos para que configures tu Grupo de Combate. Con esos mismos puntos puedes reclutar muchos soldados novatos y mal equipados, o unos pocos profesionales adiestrados y con buena indumentaria. Para las primeras partidas y para partidas rápidas (de una a dos horas), lo ideal son 300 puntos por bando jugando con las Reglas Básicas, pudiendo llegar a usar hasta 1500 puntos o más si vas a utilizar vehículos, monstruos y otras opciones.

Una vez tengas listo a tu Grupo de Combate y tras colocar las UC en el campo de batalla, empieza la acción: muchos de esos soldados ya no regresaran a casa, recuerda que eso es parte de una guerra.
Durante la partida, los jugadores van activando sus Unidades de Combate. Cuando una UC ya ha realizado todas sus acciones, se le pone un marcador de Unidad ya Activada (por ahora bastará con una piedra de color tipo "juegos de cartas") y se pasa a activar otra Unidad.

Personajes

Así es como llamamos a cada uno de tus soldados. Vas a conocer su nombre, y hasta su aspecto. Les verás sobrevivir y aprender, te encariñarás con ellos, pero cuidado, no les cojas demasiado afecto, porque cuando les pierdas será algo duro para ti. Para cada uno tendrás su hoja de Personaje. Necesitarás lápiz y goma para ir asignando las características, y para modificarlas en el futuro.

Aquí te presentamos una plantilla de Personaje.

En ella figuran su Nombre, Graduación, Distintivos y Unidad de Combate a la que pertenece. Estos datos deberás asignárselos tu mismo, y servirán para que te ayuden a identificar a cada soldado, de igual forma que el retrato. Procura ser realista en la medida de lo posible, no confecciones patrullas donde todos sean Tenientes inútiles, aunque en realidad todo es posible, y tienes total libertad en este aspecto. En la figura, tendrás algún indicativo que la diferencie de las demás, desde marcas de colores en la peana hasta auténticas obras de arte en el uniforme. Tal vez baste con simples números romanos de diferentes colores en la parte trasera de las peanas. Anótalo en Distintivos para diferenciar unas de otras.

Acto seguido aparecen las abreviaturas de las habilidades Combate Cuerpo a Cuerpo, Combate con Armas de Proyectil y Mente, y debajo recuadros para que marques uno con una Marca cada vez que el Personaje consiga usar esa habilidad con éxito, hasta un máximo de 10 marcas posibles para cada habilidad en una sola batalla. Al finalizar la batalla, puedes convertir las Marcas conseguidas para aumentar sus habilidades (de la misma forma que con las Competencias de *Dark Echelons*).

Siguen tres líneas para el equipo: denominación, tipo y características del arma (la munición en muchos casos es infinita y se marca el símbolo ∞) y la armadura con que has equipado a cada uno de tus Personajes. Para cada Personaje deberás escoger una o a lo sumo dos armas: llevar un arma de proyectiles con toda su munición y una efectiva arma para el combate cuerpo a cuerpo, o por el contrario dos del mismo tipo. Un Personaje con armas de proyectil podrá luchar a distancia o cuerpo a cuerpo "a pelo", pero uno armado con un arma de cuerpo a cuerpo sólo le queda esta opción. Escoge con cuidado, todo tiene sus ventajas e inconvenientes. Apunta como Tipo de Arma si es de CCC o de CAP: la Potencia de un arma sólo sirve para uno de estos dos tipos, según sea de cuerpo a cuerpo o de proyectiles. Generalmente puedes equipar con una armadura a tus Personajes, aunque existen algunos raros seres que además de armadura, poseen una piel extremadamente resistente que actúa como una segunda armadura y que llamaremos Armadura Natural.

Las características de las armas son un derivado de la conjunción de muchas otras características (cadencia de tiro, dificultad de uso,...) y no debes hacer una interpretación simple y verlas como características únicas. De igual modo, los alcances de las armas de proyectil

Plantilla de Personaje

Nombre **Graduación** **Distintivos** **U.C.**	**Retrato**	**COSTE TOTAL**
CCC **CAP** **MNT** □□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□		**Coste**
Arma/Tipo **Potencia** **Alcance** **Munición** **Daño**		**Coste**
Arma/Tipo **Potencia** **Alcance** **Munición** **Daño**		**Coste**
Armadura **Resistencia** **Natural** **Artificial**		**Coste**
☺ **Moral Alta +10%** ☹ **Pánico -10%**	**Habilidades especiales**	

están diseñados en función de la rapidez del combate en *Semper Fidelis*, y de no desperdiciar munición si un disparo concreto no presenta unas mínimas posibilidades de éxito. Además, sin usar miras para disparar a una diana en un apacible campo de tiro, por mucho que mejore la tecnología entre una honda y un fusil, la vista humana y el miedo a ser derribado siguen siendo los mismos. El Alcance que aparece en las tablas es el alcance base, que como se explicará puede doblarse una vez.

En la última línea, una zona para marcar el resultado del Chequeo de Moral: Moral Alta o Pánico. Este chequeo no necesita usarse con las presentes instrucciones.

La columna de la derecha sirve para anotar los subvalores de coste del personaje y coste de su arma y su armadura, que sumados dan el Coste Total. Fíjate que algunas armas son tan baratas que tienen un coste en negativo, de modo que su coste se resta en lugar de añadirse, saliendo el Coste Total de ese Personaje algo inferior respecto a otro.

Ejemplo
Joshua va a crear a un soldado humano, Kirk Werner, cabo. Unidad de Combate: Perros Viciosos. Reclutado como Veterano (CCC de 50%, CAP de 60%, MNT de 70%, coste base de 18). Arma Fusil: Tipo CAP Potencia +10%, alcance 60cm, coste 14. Armadura Superkevlar: Resistencia 80%, coste 8. Coste Total de 18+14+8=40. Dejamos a Joshua creando el boceto de su nuevo recluta.

Dada la "vida" que tienen tus Personajes, que van mejorando sus habilidades conforme van combatiendo en batallas, es necesario usar el tradicional método de anotar las características en hojas de papel, si bien los más sibaritas "recortan" la ficha de cada soldado para pegarla en cartón y guardarla a modo de baraja, para seleccionar cúal usarán en cada batalla, pero esto ya es una decisión personal.

Habilidades de los Personajes

Cada Personaje posee tres habilidades: CCC, o Combate Cuerpo a Cuerpo, CAP, o Combate con Armas de Proyectil, y MNT, o Mente. Tal y como está diseñado este reglamento, tus tropas supervivientes aprenderán y aumentarán sus capacidades tras cada escenario.

El sistema de puntuación para las habilidades (y para otras estadísticas como las armas) es de porcentajes. Si se te indica que un Personaje debe conseguir (o "pasar", o "superar") una Tirada de 50%, significa que debes lograr un resultado de 50 o menos con 1d100.

Cuando se indica un Malus a las habilidades de un personaje, este Malus se aplica a todas sus habilidades (CCC, CAP y MNT) pero no a otras estadísticas como Armadura o Potencia del arma, que no son habilidades.

Las Habilidades nunca pueden bajar por debajo de 0%, pero sí pueden llegar a aumentar por encima de 100% debido a las modificaciones que se sufrirán tras sobrevivir en el campo de batalla. Una Tirada de Disparo concreta, que suma habilidad y otros modificadores, es común que pueda llegar a extralimitarse, por ejemplo llegando a 120%.

Tiradas

Usaremos dos dados de diez para conseguir las tiradas de porcentaje, se escoge uno para las decenas (generalmente el más oscuro) y otro para las unidades. Un resultado "00" equivale a 100.

El siguiente es un resultado extremo que afecta de forma especial a los sucesos:

01 a 05 Acierto Crítico

En el apartado de las reglas se expone en qué casos estos críticos son aplicables. Aunque una Habilidad o una Armadura llegue al 0%, el Personaje tiene derecho a lanzar los dados, ya que un resultado de 01 a 05 será igualmente un Acierto Crítico.

Las tiradas más usadas, y que explicaremos más adelante, son las siguientes:

- **Tirada de Disparo**
- **Tirada de Golpe**
- **Tirada de Resistencia**

Ejemplo:
El soldado Kirk Werner, con un CAP de 60% y un fusil de +10%, va a intentar disparar a un enemigo que se encuentra dentro del alcance base de su arma. Su probabilidad total es del 70%. Lanza sus dados y... saca un 74. Ha fallado el tiro, pero por poco.

Reglas Básicas

Entramos de pleno en la sección de las reglas. Como verás, son bastante prácticas, y poseen ejemplos destinados a favorecer su comprensión. Al final del reglamento tienes un cuadro resumen donde se citan todas, que puedes usar de referencia rápida durante tus partidas.

Sistema de Turnos

El sistema de turnos está pensado para que sea fácil y rápido. Te definimos para empezar el concepto de Ronda. La partida se desarrolla en rondas, a su vez divididas en turnos. Al principio de cada Ronda todas las Unidades de Combate vuelven a estar listas para actuar, y se retiran todos los marcadores de Unidad Activada que se hubieran colocado durante la ronda anterior (a no ser que estemos en la primera ronda, claro).

Durante la Ronda, cada bando activará de forma alternativa una de sus Unidades de Combate. Cuando una UC acabe todas sus acciones y se le coloque el marcador de Unidad Activada, le toca al jugador del otro bando activar una UC de su elección, y así sucesivamente. Cada Turno equivale a la activación de una Unidad de Combate de uno de los bandos.

Para decidir en cada Ronda qué bando empieza activando la primera UC, cada jugador lanza 1d100, y suma a este resultado el valor de MNT de un Personaje cualquiera de su bando. Quien obtenga mayor resultado, será quien empiece a activar en primer lugar. Con más de dos jugadores el proceso es el mismo, activándose las unidades por el orden de mayor a menor puntuación obtenida con un dado.

Cuando ya sólo a un jugador le queden UC no activadas, las irá activando automáticamente. Cuando todas las UC

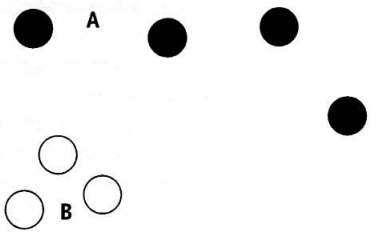
han sido activadas, empezará una nueva Ronda (y se retirarán los contadores de UC Activada).

Ejemplo:
En una batalla entre tres ejércitos enemigos, dirigidos por los Generales Joshua, Jonathan y Jessica, empieza una nueva ronda y se va a decidir el orden de activación. Cada uno escoge una MNT de cualquiera de sus soldados para sumar a la tirada de dados. Joshua sumará +90, Jessica +90 también, y Jonathan +70. Joshua lanza y saca 68, sumando 90 queda 158. Jessica saca 32, más 90 tiene 122. Jonathan consigue 83, sumando 70 quedan 143. De modo que primero Joshua (158) activa una de sus UC, luego activa una de sus UC Jonathan (143) y finalmente activa una de sus UC Jessica (122). Durante toda esta Ronda, ése será el orden de activación de Unidades de Combate por parte de los Jugadores. AL empezar una nueva Ronda, todos vuelven a hacer la tirada para determinar cúal será el nuevo orden.

Activación de las Unidades de Combate

Según el resultado de las tiradas anteriores, se irán activando las diferentes Unidades de Combate. En *Semper Fidelis* no existe el concepto "cohesión de grupo", según el cual todos los miembros de una Unidad deben ir juntos o recibir un Malus. Puedes separar a tus soldados entre ellos tanto como quieras. Esto te permitirá un abanico enorme de posibilidades: puedes mantenerlos muy juntos como una fuerza de choque para concentrar sus ataques en un punto determinado, o totalmente separados, y hacer un ataque más genérico y distribuido por todo el teatro de operaciones. Además, poder mantener las distancias es una gran ventaja cuando los obuses empiezan a caer, sobre todo teniendo en cuenta que el radio de destrucción de los obuses en *Semper Fidelis* es más real que en la mayoría de juegos.

Activación de las Unidades de Combate



Pepe tiene 2 Unidades de Combate (A y B). Puede tener los Personajes de cada UC tan juntos o separados como desee (siempre sin solapar las peanas ni salirse de la mesa de juego). Cuando le toque el turno, activará una de las dos UC de las que dispone. Luego, el turno pasa al otro jugador, quien activa una de sus UC. Cada vez que una UC ha sido activada, se coloca el marcador correspondiente para recordarlo. Cuando de nuevo le llega el turno a Pepe, éste activa su otra UC y, así sucesivamente hasta que todas hayan sido activadas, momento en que se retiran todos los marcadores de "activado" y se vuelve a comenzar.

Ejemplo:
Estamos jugando en una mesa de 200x200cm. Una patrulla de cinco hombres se ha dividido de tal forma que dos hombres han quedado en un extremo de la mesa, otros dos hombres en el extremo contrario, y el quinto justo en medio de la mesa. Son fáciles de reconocer entre los soldados de otras Unidades de Combate gracias a sus marcajes identificativos en la parte trasera de sus peanas.

Ángulo de visión

El ángulo de visión es importante con las armas de tiro a distancia. Tus soldados tienen un ángulo de visión limitado, de 180°. Deberás marcar en la peana de tus Personajes una marca para indicar este ángulo (puede ser una marca en la mitad delantera, dejando 90° a cada lado, o lo que tu prefieras). Sólo podrán disparar o interceptar movimientos dentro de este ángulo visual, de modo que será importante hacia donde están encaradas tus figuras.

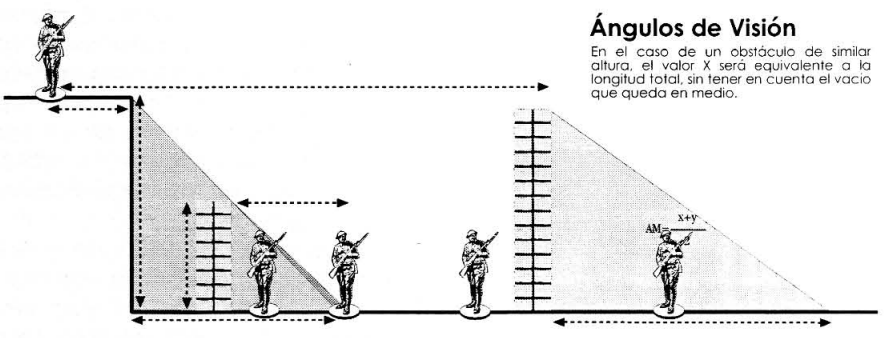
Para el tamaño estándar de las figuras de Personajes de *Semper Fidelis*, como Humanos, se establece por convenio que un muro u otro objeto de una altura mínima de 3,75cm o más bloquea por completo la visión. Un muro por debajo de esa medida simplemente proporcionaría Cobertura.

En varias ocasiones se define esa altura mínima, 3,75cm, para establecer el límite entre varios tipos de efectos. Se trata simplemente de una "frontera", no significa que los muros deban tener esa medida, sino que un muro de 2,5cm de alto permite ver a un Personaje (aunque le da Cobertura), y tras uno de 4cm de alto no se ve a ese Personaje. Si el muro tiene múltiples agujeros o ventanas a través de los cuales es evidente que se puede ver a un Personaje, entonces puede ser blanco de disparos.

Acciones

Cada Personaje puede realizar hasta 4 acciones en un mismo turno, en cualquier orden. Puede repetir las acciones si lo desea, salvo excepciones. Cuando se requiera gastar más de una acción para una actividad en concreto (2 a 4 acciones, como en los cambios de impedimenta) deberán gastarse todas seguidas, en ese mismo turno, o de lo con-

Ángulos de Visión



En el caso de un obstáculo de similar altura, el valor X será equivalente a la longitud total, sin tener en cuenta el vacío que queda en medio.

Z1 es la división de 6+2.
Z2 es la división de 6+12.
Z3 es la división de 3+2.
Si se solapan dos ángulos como Z1 y Z3 entonces se escoge el que más tapa.

Cuando la peana está a mitad de camino entre ángulo muerto y ángulo bueno, se considera que disponen de cobertura tanto la figura de abajo como la figura de arriba (Caso de A y B).

trario no se podrá realizar esa acción hasta un turno posterior.

Cuando una Unidad de Combate es activada, se van realizando las acciones de cada una de sus figuras, una a una: escoges con cual empiezas, realizas las cuatro acciones que desees con ese personaje, y una vez las has resuelto pasas al siguiente personaje de esa UC hasta terminar con todos. No puedes ir alternando las acciones de cada personaje. Una vez has usado todos los Personajes de esa UC, se coloca un marcador para indicar que ya ha sido activada y no confundirse durante el resto de la Ronda.

Estas son las acciones básicas posibles:

- ▶ Moverse
- ▶ Ascender/Descender (escaleras, una cuerda, ...)
- ▶ Saltar un obstáculo.
- ▶ Abrir/Cerrar puerta
- ▶ Disparar arma
- ▶ Combate Cuerpo a Cuerpo

Ejemplo
al mover un Personaje, podrías moverlo tres veces y disparar, o moverlo una vez y disparar tres, etc. En el orden que prefieras. Para representar que un Personaje decide que ese turno va a "correr", se gastan las cuatro acciones en Movimiento.

Atravesar terrenos como bosques normales, riachuelos o pendientes, no afectará a la capacidad de Movimiento. Aunque tal vez un escenario concreto (como una selva, debido a lo espeso de su vegetación y lo fangoso de sus riachuelos) sí lo especifique.
En un escenario concreto pueden aparecer acciones o reglas específicas que luego no se usarán en otros escenarios.

Ejemplo:
en la ambientación de un planeta en que la tecnología es inexistente, se especifica el uso de un Ariete para el asalto, que debe ser transportado por al menos 4 Personajes. También puede especificarse que los Personajes puedan transportar grandes montones de ramas y paja para llenar el foso seco de una fortaleza (y así poder atacar luego con el Ariete su puente levadizo).

Desplazamientos

Hay varios tipos de Desplazamiento: Movimiento, Ascender, Descender y Saltar. El más usual de ellos es el Movimiento.

Una acción de Movimiento permite desplazar la figura en cualquier dirección hasta el máximo de su Movimiento, generalmente 5 cm. Puede acabar ese desplazamiento quedando orientada en cualquier dirección. De esta forma, gastando sus cuatro acciones en Movimientos, y sin hacer nada más, un Personaje puede llegar a moverse hasta 20cm en un solo turno.

Durante tu movimiento puedes atravesar posiciones ocupadas por las peanas de Personajes aliados (nunca por las peanas de enemigos, ni siquiera rozarlas, o quedará fijado en ese punto para iniciar luego un Cuerpo a Cuerpo) pero no dejar una figura solapando con su peana la peana de otra figura.

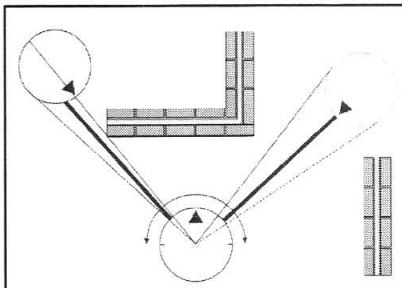
Un Personaje que se encuentra Cuerpo a Tierra puede moverse a la mitad de su Movimiento normal (generalmente a una velocidad de 2.5cm por acción).

Ascender, Descender y Saltar

La acción en *Semper Fidelis* es demasiado rápida para permitir que un Personaje empiece a escalar un muro, y un soldado en esas circunstancias es una presa demasiado fácil. Pero si las estructuras presentan elementos como cuerdas o escaleras verticales, pueden usarse para Ascender o Descender a una velocidad más aceptable.

Con cada Acción gastada, se puede subir o bajar hasta la mitad del factor de Movimiento en "niveles". Cada nivel equivale a 2.5cm. De este modo, un Personaje de Movimiento 5cm, puede bajar o subir un nivel. Un Personaje de Movimiento 10cm puede subir o bajar hasta dos niveles (o sólo uno si lo prefiere). Pero siempre en "pasos" de 2,5cm.

Mientras estén en medio de un ascenso o descenso (por ejemplo una larga escalera) será indicado usar marcadores para indicar a qué altura se encuentra. El Personaje puede disparar estando a mitad de un ascenso o descenso. Incluso dos personajes enemigos pueden entablar un Cuerpo a Cuerpo en una escalera si se encuentran a la misma altura o con una diferencia de un nivel (2.5cm.).



La figura "A" escoge si disparará a la figura "B" o a la figura "C". La distancia a tener en cuenta es "X", la más cercana del límite de peana de "A" al límite de peana de "B" o "C" pero orientada al centro de "A". La peana de "B"dispone de cobertura mientras que "C" es totalmente visible.

El Salto Vertical, la capacidad de superar un obstáculo como una pared, es de hasta 5cm si no se especifica lo contrario. Como norma general, si un obstáculo ofrece cobertura, será necesario saltarlo (verticalmente) para superarlo. Si una pequeña pendiente u obstáculo en forma de rampa no mantiene la figura perfectamente de pie, hay que usar el Salto para atravesarla.

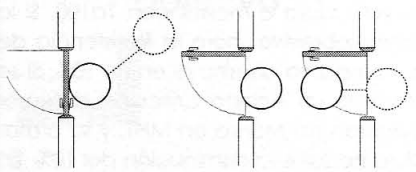
Superar un obstáculo horizontal (como una grieta abismal) se mide aparte: hasta la mitad de su Movimiento. La peana de la figura debe tocar el obstáculo. Entonces puedes gastar una acción para el Salto, y dejar la figura en el extremo opuesto del obstáculo (lo más cercana posible a la localización original anterior al salto). Significa que no puedes aprovechar ese salto para además desplazarte de lado).

Por supuesto, no es necesario hacerlo todo en un mismo turno, puedes moverte hasta el obstáculo y saltar en un turno posterior. Aunque dividamos la acción en "fragmentos", se supone que todo sucede de forma continuada.

Abrir y cerrar puertas

Cuesta una acción. La peana debe tocar la puerta, o su marco si la puerta está abierta. Si estaba abierta se puede cerrar (poner algún elemento de decoración) y viceversa.

Abrir una puerta



Para abrir compuertas y seguir moviéndose al otro lado, tu Personaje deberá gastar 3 acciones: En la primera acción (fig. 1) Willy deberá acercarse a la puerta hasta tocarla con la peana. En una segunda acción (fig. 2) Willy abrirá la Puerta.
Finalmente, en la tercera acción (fig. 3) Willy podrá continuar moviéndose hacia el otro lado.

Cambiar impedimenta

Tus personajes pueden cambiar una de sus armas o su armadura en medio de una batalla. Tal vez con la de algún compañero caído (deberán usarse los marcadores de armas y armaduras) o incluso con un aliado vivo, sin importar si este segundo personaje ya ha sido activado o no.

Los escenarios de combate no suelen estar repletos de armas que escoger, pero tal vez pueda existir una armería o un viejo almacén en un escenario concreto.

▶ Para intercambiar un arma y todas sus municiones, la peana del Personaje debe estar en contacto con el marcador objetivo, y gastar 2 acciones.

▶ Para hacerse con las municiones del mismo tipo de las ya poseídas (por ejemplo las flechas de arco de otro Personaje que ha caído), la peana del Personaje debe estar en contacto con el marcador objetivo, y se deben gastar 2 acciones.

▶ Para intercambiar la armadura, la peana del Personaje debe estar en contacto con el marcador objetivo, y gastar 4 acciones. Nótese que la armadura puede estar dañada.

Cuando un Personaje intercambia impedimenta con otro Personaje que sigue vivo, bastará con que el personaje activo sea quien gaste las acciones necesarias, el otro Personaje no gastará acciones. Sus peanas deberán estar en contacto (dado que no habrá marcadores) y ambos anotarán en su hoja de Personaje los cambios.

Por supuesto, estas 2 o 4 acciones han de ser gastadas en ese mismo turno, no se pueden fraccionar entre diversos turnos.

Haz los cambios oportunos en los marcadores que queden en el campo de batalla. En escenarios concretos, pueden llegarse a establecer algún otro tipo de objetos, que por su tamaño o peso su transporte resulte incompatible con la asignación de un arma, de la armadura, o incluso ambos.

Las Armas, Municiones y Armaduras de los Personaje de gran tamaño y las de los Personajes de tamaño estándar no pueden intercambiarse. Debes tener en cuenta si esos objetos pertenecen a un ser de tamaño distinto. Por lo general, la mayor parte de los Personajes son de tamaño estándar (como un humano), de lo contrario se especifica en sus características.

Combate

La regla genérica es: el atacante realiza una tirada para intentar acertar. Si lo logra, se anota una Marca en su hoja de Personaje en uno de los diez cuadraditos situados debajo de la habilidad, en CCC o en CAP según el tipo de ataque. Pasamos al defensor, quien tendrá derecho a una tirada de Resistencia para intentar sobrevivir. Si el defensor no logra superar la Tirada de Resistencia (TR), su Personaje muere.

Aunque por acumulación de varios Malus la tirada de un atacante disminuya a una probabilidad de 0% o menos, sigue teniendo derecho a tirar: si saca un Acierto Crítico (01 a 05) habrá acertado de todas formas. Lo mismo para la tirada de Resistencia del defensor: aunque no le quede Armadura o no la lleve, con un resultado entre 01 y 05 se salva.

Cuando un personaje muere, se borrarán sus características de tu Stock de personajes, ya nunca más podrás usarlo. En el tablero, se retirará la figura que le representaba, y, donde estaba su peana, se dejarán un marcador del arma que llevaba y otro de la armadura (con la Resistencia restante).

En general, debéis procurar que la armadura y el arma o armas de tu personaje estén lo mejor representados posible en tu figura, ya que eso os ayudará mucho a ti y a tus compañeros de juego. Si tu Personaje lleva una Pistola y un Chaleco Antibalas, procura que la figura que le representa aparente llevar esa impedimenta en la medida de lo posible.

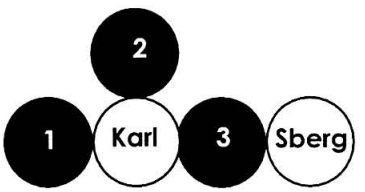
Si tu personaje lleva dos armas, puede usar indistintamente una u otra a tu discreción para un ataque concreto, pero nunca ambas a la vez.

Combate Cuerpo a Cuerpo

Para que puedas escoger como acción un Ataque Cuerpo a Cuerpo, la peana de ese Personaje debe estar en contacto con la peana del enemigo, bien porque uno de los dos se haya desplazado hasta él, o bien porque esta situación ya provenía del turno anterior. Una vez una figura entra en contacto con la peana de un Personaje enemigo, no podrán separarse hasta que uno de los dos muera (hasta que no hayan personajes enemigos en contacto con su peana).

Varios combatientes en un mismo cuerpo a cuerpo

Karl combate Cuerpo a Cuerpo contra 3 enemigos. Si ataca a "1" o a "2" tendrá un Malus de -20% por los otros 2 enemigos que están en contacto con su peana. En cambio, si ataca a "3", tendrá el mismo Malus de -20%, pero también un Bonus de +10% por la ayuda de su aliado.



Para la Tirada de Golpe, usarás el CCC. Si lleva un arma de CCC, suma la Potencia de ese arma al CCC. Si va en una montura que proporciona Bonus CCC, se le suma. Cada aliado en contacto con la víctima da un Bonus +10%. De similar modo, cada enemigo extra en contacto da un Malus –10%. El total es la probabilidad de acertar.

Tirada de Golpe:

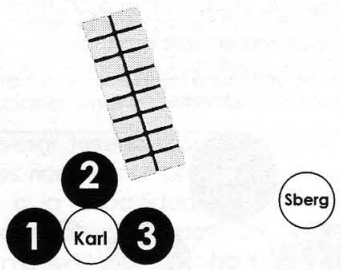
[TG = CCC + (Potencia Arma CCC) + Bonus Aliados extras - Malus Enemigos extras].

▶ El atacante lanza su TG o menos con 1d100. Si lo consigue, anota una Marca en CCC. Con Acierto Crítico, apunta dos Marcas en lugar de una.

▶ Si el atacante lo logra, el defensor lanza su Resistencia o menos con 1d100. Si la logra, el impacto no le ha dañado, pero su armadura disminuye en un -10%. Con Acierto Crítico, apunta una marca en MNT, y la Resistencia de su armadura no desciende. Pero si el defensor falla la tirada, ha muerto.

Cuando un Personaje ataca Cuerpo a Cuerpo a un enemigo que ya tiene a otros Personajes aliados del primero en contacto con su peana, gana un Bonus de +10% a la tirada CCC por cada aliado. Al revés también se aplica: un Personaje que está en Cuerpo a Cuerpo contra tres, y quiere atacar a uno de ellos, tendrá un Malus de –20% por los dos enemigos extra. Si juegan más de dos jugadores: para estos Malus, a cualquiera que no sea un aliado se le considera un enemigo.

Disparar a un Combate Cuerpo a Cuerpo



Sberg, que es amigo de Karl, decide disparar a la "melée". Si supera la Tirada de Disparo(TD), se distribuye equitativamente entre los participantes (de ambos bandos) de la "melée" y se tira un porcentaje.
Por ejemplo:
01 a 25 %: impacta en "2"
26 a 50 %: impacta en "2"
51 a 75 %: impacta en "3"
76 a 00 %: impacta en Karl (Le da a su amigo)
Como uno de los participantes en la "melée "2" sí posee cobertura ya se aplica el Malus por cobertura a la TD inicial de Sberg.

Realizar un ataque Cuerpo a Cuerpo (una Tirada de Golpe) gasta siempre una sola acción.

Si debido a la forma de la figura, sobresalen partes (armas, cabeza,...) que impiden que las peanas entren en contacto, bastará con que las figuras entren en contacto mediante estas partes sobresalientes.

Combate con Armas de Proyectil

Sólo pueden usar esta habilidad los Personajes equipados con un arma de proyectil (arcos, ballestas, rifles, o incluso "piedras" en un caso extremo). Para poder realizar una acción de disparo, tu objetivo debe estar dentro del ángulo de 180º, y del Alcance Base (o hasta el doble) de tu arma. Puedes escoger a cualquier objetivo dentro de este alcance. El atacante realiza una Tirada de Disparo, y si impacta el defensor debe sacar su Resistencia o menos, o morirá.

Se puede disparar a un enemigo en Combate Cuerpo a Cuerpo con un amigo (si sus peanas se tocan se les considera en Cuerpo a Cuerpo) y una vez gastada la acción, se realiza la Tirada de Disparo: el blanco a seleccionar puede ser cualquiera de las peanas de figuras implicadas en ese Combate Cuerpo a Cuerpo, amigas o enemigas. La cobertura a aplicar será la que posea la figura escogida. Si se ha logrado impactar, se divide equitativamente 1d100 entre los participantes del Combate Cuerpo a Cuerpo (pueden ser varios) para determinar a quién se ha acertado.

Una vez sabemos quien es el objetivo del disparo, seguimos de la forma normal con la Tirada de Resistencia correspondiente. Si el arma era de Área de Efecto (armas de explosión de las Reglas Avanzadas), no se usa el d100, simplemente se coloca la Diana y se gira la regla entorno al punto central del impacto para conocer la zona afectada en tres dimensiones, y comprobar quiénes han sido afectados.

La Tirada de Disparo es la suma de la habilidad del atacante que dispara (CAP) más la Potencia del Arma.

Tirada de Disparo:

[CAP + Potencia Arma]

▶ El atacante lanza su Tirada de Disparo o menos con 1d100. Si lo consigue, anota una Marca en CAP. Si la tirada es un Acierto Crítico, anota dos Marcas en vez de una.

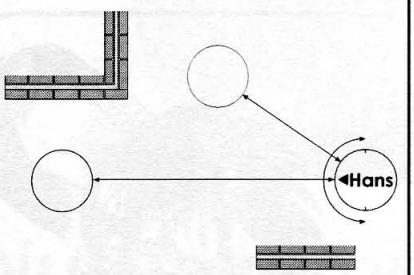
▶ Si el atacante ha logrado su tirada, el Defensor lanza la Resistencia actual de su Armadura o menos con 1d100. Si lo logra sobrevive, pero la Resistencia de su Armadura disminuye en un 10%. Si se trata de un Acierto Crítico, el defensor apunta una Marca en MNT, y su armadura no sufre la disminución del 10%. En cambio si el defensor falla, ha muerto. Al morir, su armadura sufre también una pérdida del –10% de Resistencia, dato a tener en cuenta al dejar el marcador de armadura correspondiente.

Ejemplo
un ser alienígena posee una Armadura Natural con una Resistencia de 100%. Recibe un impacto, y tira su resistencia (¡tal vez consiga un Acierto Crítico!) logrando un 98. Ha superado la tirada (los Fallos Críticos no se aplican en las tiradas de Resistencia), aunque su Resistencia baja ahora un –10% y queda en 90%. Un bicho duro de pelar.

Si el defensor no lleva armadura, o si la llevaba pero por repetidos impactos ha descendido hasta 0% (nunca bajará de aquí), sólo se salvará de un disparo certero logrando un Acierto Crítico (de 01 a 05) en su Tirada de Resistencia.

Puedes escoger doblar el alcance base de tu arma a cambio de dividir a la mitad tu Tirada de Disparo. Sin embargo, el Personaje está sujeto a preferencias de objetivo: si hay Personajes enemigos al alcance base, debe siempre elegir a cualquiera de ellos como objetivo antes que a otro personaje que esté entre el máximo de su alcance base y el doble del alcance base de su arma. El alcance sólo se puede doblar una vez, y no indefinidas veces. Todos los modificadores se aplican antes de dividir la tirada entre dos. De todas maneras, una tirada dividida por dos ya queda lo bastante reducida, a pesar que afecte tanto a los modificadores negativos como a los positivos.

Preferencias de objetivo



Preferencias de objetivos: El alcance base del arma de Hans es de 20 cm, lo cual significa que se puede doblar hasta 40 cm.
El jugador que lleva a Hans preferiría disparar a "A", pero dado que hay otro enemigo, "B" dentro del alcance base, Hans está obligado a disparar a éste último. Si consiguiera eliminar a "B" entonces tendría vía libre para disparar sobre "A".

La línea de tiro hacia un objetivo no se ve interrumpida por figuras aliadas o enemigas que la obstruyan, pero tampoco ofrecerán Cobertura.

Cuando dispares a un Personaje encaramado a una escalera (o viceversa) deberías medir la distancia desde el suelo a esa elevación (en diagonal), y no medir en línea recta. Realizar un ataque con un arma de tiro (una Tirada de Disparo) gasta una acción. Pero con las armas de tiro que poseen una Potencia de valor negativo (inferior al 0%, armas muy arcaicas), en este caso cuesta dos acciones realizar una sola Tirada de Disparo, de modo que, como máximo, un Personaje puede realizar dos disparos en un mismo turno.

Las armas de Combate a Distancia:

▶ Su alcance indica el alcance base, que puede doblarse una vez a cambio de dividir entre dos la probabilidad de la Tirada de Disparo.
▶ Una Potencia negativa se resta de la habilidad CAP, y además se necesita gastar dos acciones para disparar una sola vez ese arma. Un Personaje sólo puede equiparse con una sola arma de Potencia negativa.
▶ Las estructuras blindadas (que tienen un valor de Resistencia) o vulnerables, como puertas blindadas y otros elementos de escenografía, sólo pueden ser dañadas por armas con un factor de Daño de x2 o superior.
▶ Las armas con un coste igual a cero o un coste negativo, resultan tan arcaicas que sus usuarios sólo pueden utilizar como segunda arma una de tipo CCC.

Resumen del núcleo del reglamento

Cada jugador activa alternativamente una de sus Unidades de Combate. Los personajes tienen 3 habilidades, todas en %:
▶ Combate con Armas de Proyectil
▶ Combate Cuerpo a Cuerpo
▶ Mente
Pueden llevar hasta 2 armas. Las armas de distancia tienen un valor de Potencia en %(puede ser negativa), Alcance Base en cm y Munición (suele ser "infinita" a efectos de juego) y las de Cuerpo a Cuerpo sólo Potencia en %. Las figuras pueden llevar una armadura/traje de combate, etc., también en %.

Ejemplo
Un soldado de:
CAP 50% CCC 40% MNT70%
fusil asalto +20%, 50cm, munición ∞
cuchillo +10%

Si ataca a distancia dentro del alcance base (50cm), tiene 50+20=70% de posibilidades de impacto. Puede duplicar una sola vez el alcance base, dividiendo a la mitad la posibilidad de impacto: hasta 100cm con 35%.

Si ataca cuerpo a cuerpo, se suma su CCC a su arma: 40+10=50%.

Hay diversos Bonus y Malus, pero siempre de 10%: si recuerdas que algo es "bueno" o "malo", ya sabes que es un -10% o un +10% .

Cuando un personaje recibe un impacto, se tira por su Armadura (si no lleva, con un Acierto Crítico de 01 a 05 siempre se salva). Si se obtiene el % de la Armadura o menos, resiste el impacto, pero la Armadura baja un 10%: cada vez es más difícil que sobreviva.

Armadura Artificial y Armadura Natural

Algunos seres tienen una piel especialmente dura que ya de por sí les sirve como armadura, y que, de igual modo, va disminuyendo con cada impacto y se "recupera" tras una batalla si sobrevive (se regenera). Pero algunos de estos seres además pueden usar una armadura artificial, y de este modo resulta que poseen dos armaduras. Para ese ser deberás anotar dos valores:

▶ Armadura Artificial
▶ Armadura Natural

En estos casos, cuando debas tirar por la Resistencia para ver si se le ha dañado o no, primero tiras por la Resistencia de su Armadura Artificial y aplicas la metodología habitual: con un acierto crítico no recibe daño, ni baja el nivel de armadura (y se anota una marca en MNT). Con un acierto a secas, resiste el daño, pero su armadura baja un 10%. Por el contrario, con un fallo deberás hacer una segunda tirada de Resistencia por su Armadura Natural. Nuevamente el mismo proceso con esta Armadura Natural: con un acierto crítico, no recibe daño, ni baja el nivel de armadura (y se anota una marca en MNT). Con un acierto a secas, resiste el daño, pero su armadura baja un 10%. Y con un fallo esta vez ese ser muere. Para cada nuevo impacto, usaremos el mismo procedimiento: primero la Armadura Artificial (mientras le quede) y si esta falla pasaremos a la Armadura Natural.

Se trata de seres poco habituales y muy feroces. Para el resto de simples mortales de "piel blanda", una sola herida de guerra es suficiente para tumbarlos, aunque se dice que algunos héroes legendarios pueden llegar a ser tan feroces como la peor bestia. La Armadura natural funciona del mismo modo que la Artificial. Puede tener diferentes valores, desde inferiores a 100% a incluso superiores a este valor. Cuando son superiores al 100%, se tratan de la forma habitual: simplemente van disminuyendo de 10 en 10 hasta que llega una tirada que no es superada, y provoca la muerte del Personaje.

Ten en cuenta que cuando un Personaje dispone de ambas Armaduras, y es alcanzado por un arma que ocasiona más de una Tirada de Resistencia (x2, x3, etcétera), sólo pasas a aplicar a la Armadura Natural las tiradas que hayas fallado con la Armadura Artificial.

Ejemplo:
un arma provoca tres Tiradas de Resistencia (Daño x3) a un Gurthgul con Armadura Artificial 60% y Armadura Natural 60%. La primera tirada es detenida por la Armadura Artificial (que ahora queda en 50%). Para la segunda , la Armadura Artificial falla (y queda en 40%), pero consigue pasarla con la Armadura Natural (que ahora está en 50%). Finalmente la tercera tirada es nuevamente detenida por la Armadura Artificial. El Gurthgul ha sobrevivido, pero se ha quedado con una Armadura Artificial de 30% y su dura piel al 50%.

Reglas opcionales

Las reglas que encontrarás a continuación están ideadas para ser aplicadas sólo puntualmente y si en tu grupo de juego así lo decidís, y no necesariamente todas ellas, sino sólo las que deseéis aplicar.

Fallo Crítico

Un resultado entre 96 a 00 es un Fallo Crítico (nunca en Tiradas de Resistencia). Los Fallos Críticos se aplican a la mayoría de tiradas, como las tiradas relacionadas con alguna Habilidad (CCC, CAP o MNT). Provocan la pérdida del resto de acciones por parte del Personaje afectado.

Sistema de turnos alternativo

La partida se desarrolla en rondas, a su vez divididas en turnos. Al principio de cada Ronda todas las Unidades de Combate vuelven a estar listas para actuar, y se retiran todos los marcadores de Unidad Activada que se hubieran colocado durante la ronda anterior (a no ser que estemos en la primera ronda, claro), pero se dejan los de "en Guardia", que siguen operativos hasta que a la UC que los posee le toque ser activada. En cuanto la UC es activada, se retiran inmediatamente los contadores de en Guardia. En cada turno los jugadores irán activando sus Unidades de Combate de la siguiente manera: Cada jugador indica la UC que activaría. Entonces cada uno lanza 1d100 y al resultado le suma la MNT del personaje que desee de esa UC que activaría (el que desee, nótese que no tiene por qué ser el más alto). La UC ganadora será la que gane la iniciativa y se active en primer lugar. En caso de empate se vuelve a lanzar.Al principio de cada Ronda se escoge al jugador que posea más Unidades de Combate. Durante todos los turnos de esa Ronda, será quien deba declarar primero en cada turno a qué UC activaría. En caso de empate en número de UC, lanzar un dado para desempatar. Esta decisión servirá para toda la Ronda, no habrá que hacerla cada turno. El proceso se va repitiendo para cada nuevo turno de esa ronda, cada jugador escoge de nuevo una UC y se decide cual actúa primero, hasta agotar las UC, o hasta que sólo a un jugador le queden UC, en cuyo caso las irá activando automáticamente. Con más de dos jugadores el proceso es el mismo, activándose las unidades por orden de jugador con más UC a jugador con menos, o en caso de empates de mayor a menor puntuación obtenida con un dado.

¿Quieres más tipos de armas, más opciones tácticas, vehículos, monstruos, artillería pesada, magia y psicopoderes?

El libro básico de *Semper Fidelis* incluye muchas más opciones de las descritas aquí. Se trata de un reglamento multitemporal, que permite jugar con cualquier era de la humanidad. En el libro básico encontrarás reglas para armas explosivas, lanzallamas, vehículos, monstruos, monturas, artillería, y un sin fin de opciones que darán un trepidante ritmo a tus batallas de sobremesa, como el acceso a Aprendizaje, Habilidades Especiales, y la posibilidad de poder ganar equipo raro y especial tras cada batalla, como armas prototipo, o armaduras únicas.

Conversiones

Para la conversión de Personajes del juego de rol de ***Dark Echelons*** a Personajes de ***Semper Fidelis***, de cara a representar puntuales batallas con muchos contendientes, encontrarás todas las indicaciones necesarias en el propio reglamento base de ***Semper Fidelis***. Destacar que para el valor de MNT, podrás usar, según convenga, valores como Pureza, Corrupción, Mando, o incluso Coordinar tripulación si el PJ se ha de encontrar en el interior de algún vehículo, como un tanque o un Oso Negro.

Para la conversión de las Habilidades Especiales de los PJ en la batalla, ésta es directa. Consulta la sección "Mejorar día a día" de este mismo libro.





Nuevas Tropas de Dark Echelons para Semper Fidelis

A continuación, encontrarás estadísticas de tropas de Dark Echelons con las que podrás realizar tus primeras batallas, o ampliar las batallas que ya realizabas con Semper Fidelis. Si no se describe lo contrario, todas las tropas aquí referenciadas poseen las siguientes características:

Son de tamaño normal, por ello:
▶ Por cada acción de Movimiento mueve 5cm (2,5cm en Cuerpo a Tierra, 1 Nivel ascender o descender).
▶ Puede saltar un obstáculo vertical de hasta 5cm (u horizontal de 2,5cm.).
▶ El radio efectivo de Cerpo a Tierra es más allá de 5cm.
▶ Usan una peana de tamaño normal.

Unión Interplanetaria

La Unión Interplanetaria se ha formado con rapidez, y uniendo voluntarios y levas de mundos muy distintos. Este conglomerado hecho con prisas, tiene por supuesto sus defectos, como lo es el hecho que el grado de entrenamiento en general no ha podido ser muy elevado. Por el contrario, cuenta con algunos de los mejores soldados y mandos de la superviviente humanidad.

La Orden del Apocalipsis

El acceso que ha logrado tener la Orden a gran número de técnicos, científicos y especialistas, así como las aportaciones económicas de muchos fieles, le han permitido, surgiendo prácticamente de la nada, establecer su propio imperio y sus propias industrias armamentísticas. Las armas de la Orden son su mejor elemento purificador cuando la elocuencia no sirve, no en vano sus enemigos son inagotables y terribles.

Nuevo Imperio

Las tropas de Nuevo Imperio disponen de lo mejor: los mejores campos de entrenamiento, los mejores instructores, y el mejor equipo de guerra, de hecho heredado de arsenales secretos del antiguo Imperio. Y están dispuestos a usarlo.

Los Taurok

Pertenecen a un pueblo muy orgulloso que ha sido mancillado y puesto de rodillas ante la devastadora Plaga Negra. No quieren mantener ningún contacto con las otras especies, en parte por su habitual desdeño hacia ellas, pero ahora también por la vergüenza que sienten de haber sido derrotados, y tal vez aniquilados como especie. Sin embargo, no dudan en atacar planetas ocupados por humanos, si éstos se niegan a venderles los víveres que precisan para su subsistencia en sus gigantescas naves espaciales, por ahora su hogar de emergencia.

Los Cestodos

Estos terribles seres son prácticamente imparables. Arrasan y matan cuanto encuentran a su paso, y suelen cavar nidos que son prácticamente auténticos refugios a prueba de bombas aéreas. Los planetas que han sufrido una de estas plagas, han visto sus tierras diezmadas y arrasadas por estos temidos seres, y han necesitado la intervención de unidades militares especializadas.

▶ Todos usan la peana normal, excepto los soldado que usan una mucho mayor.
▶ Por cada acción de Movimiento un Cestodo mueve 10cm (5cm en Cuerpo a Tierra, hasta 2 Niveles por acción al ascender o descender).
▶ Puede saltar un obstáculo vertical de hasta 10cm (u horizontal de 5cm.).
▶ El radio efectivo de un Cestodo Cuerpo a Tierra es más allá de 5cm, excepto para los soldado, que es de 10cm.

Los Cestodos no usan armas de proyectil, excepto los Colémbolos, que poseen la capacidad natural de lanzar chorros de ácido. Su armadura es su propia cutícula de origen orgánico, y si bien se recupera al final de la partida, no es "intercambiable", va todo en el mismo paquete. Para eliminar un Cestodo, suele ser necesario impactar varias veces a fin de conseguir que su armadura disminuya. Sólo llevan esta Armadura Natural, no usan Armaduras Normales.

Los Cestodos pueden sufrir los efectos del Pánico de la forma normal si su Unidad de Combate es reducida al 50%. De hecho, con lo alta que es su MNT, será para ellos más una ventaja que un inconveniente.

La Plaga Negra

Llegados de una infernal dimensión a través del Nexo, las naves oscuras que impactan contra la superficies de algunos planetas, por motivos desconocidos, pronto arrasan y conquistan los alrededores, en busca de algo que nadie sabe explicarse.

Tropas

Aerotransportados de la UI				
Nombre	**CCC**	**CAP**	**MNT**	**Coste**
Soldado	60	50	60	17
Cabo	70	60	60	19
Sargento	80	70	60	21

Marines de la UI				
Nombre	**CCC**	**CAP**	**MNT**	**Coste**
Soldado	60	40	50	15
Cabo	70	60	50	18
Sargento	90	80	50	22

Marines espaciales de Nuevo Imperio				
Nombre	**CCC**	**CAP**	**MNT**	**Coste**
Marine	60	60	40	16
Corporal	60	70	50	18
Jefe de escuadra	70	70	60	20

Taurok				
Nombre	**CCC**	**CAP**	**MNT**	**Coste**
Intruso	70	70	40	18
Tcha'lash	80	80	60	22

Cestodos						
Tipo	**CCC**	**CAP**	**MNT**	**Resistencia**	**Velocidad**	**Coste Total**
Obrero Joven	60%	0%	60%	90%	10 cm	23
Obrero Adulto	70%	0%	70%	100%	10 cm	26
Obrero Mayor	80%	0%	80%	110%	10 cm	29
Soldado Joven	80%	0%	80%	120%	10 cm	30
Soldado Adulto	90%	0%	90%	130%	10 cm	33
Colémbolo Joven *	40%	50%	60%	90%	10 cm	32
Colémbolo Adulto *	50%	60%	70%	100%	10 cm	36

* Chorro de Ácido: potencia 0%, Alcance 30cm (la víctima realiza una sola tirada de Resistencia).

TROPA: Necrozombies						
Nombre	**CCC**	**CAP**	**MNT**	**Velocidad**	**Arm. Nat.**	**Coste**
Necrozombie	40%	20%	30%	5 cm	50%	14
Poseído	60%	50%	60%	5 cm	60%	23
Gurthgul adulto	110%	80%	90%	10 cm	110%	41

Armamento

Armas Humanas varias						
Nombre	**Tipo**	**Potencia**	**Alcance Base**	**Munición**	**Daño**	**Coste**
Piedras	CAP	-40%	10cm	∞	x1	-3
Lanza (3)	CAP/ CCC	-20%/ +10%	10cm/ -	n/a 1	x1	-
Hacha de Guerra	CCC	+30%	n/a	n/a	x1	3
Machete	CCC	+20%	n/a	n/a	x1	2
Arco largo	CAP	-20%	30 cm	20	x1	1
Ballesta	CAP	-10%	40 cm	30	x1	3

Armas de la UI						
Nombre	**Tipo**	**Potencia**	**Alcance Base**	**Munición**	**Daño**	**Coste**
Kaavar	CCC	+10%	N/a	N/a	X1	1
Pistola UI-005	CAP	+10%	25 cm	∞	X1	6
Subfusil UI-301	CAP	+20%	40 cm	∞	X1	12
Fusil de asalto UI-616	CAP	+10%	70 cm	∞	X1	18

Armas la Orden del Apocalipsis						
Nombre	**Tipo**	**Potencia**	**Alcance Base**	**Munición**	**Daño**	**Coste**
Escopeta Purificadora	CAP	+ 40%	20 cm	∞	X1	12
Revólver .45 Inquisidor	CAP	+ 0%	20 cm	∞	X1	4
Fusil de asalto Evangelium	CAP	+ 10%	60 cm	∞	X1	14

Armas de Nuevo Imperio						
Nombre	**Tipo**	**Potencia**	**A. B.**	**Munición**	**Daño**	**Coste**
Fusil Gauss WS-58 5,6 mmG	CAP	+20%	75 cm	∞	x1	18
Supersónico SS-99	CAP	+20%	25 cm	∞	x1	8
Fusil láser LFS-307	CAP	+20%	100 cm	∞	x1	24

Armas Taurok						
Nombre	**Tipo**	**Potencia**	**A. B.**	**Munición**	**Daño**	**Coste**
Raz'lash	CAP	+50%	40 cm	∞	x2	36
Trrark	CAP	+30%	50 cm	∞	x1	16
Fusil Nodras	CAP	+10%	100 cm	∞	x1	22

Armaduras

Armaduras Humanos		
Tipo	**Resistencia**	**Coste**
Chaleco de placas	50%	5
Antibala	70%	7
Superkevlar	80%	8

Armaduras Gurthgul		
Nombre	**Resistencia**	**Coste**
Sgr'krr Nash	90%	9
Szalatt Nash	100%	10



EVACUACIÓN PREVENTIVA

Éste es un escenario para el juego de batallas *Semper Fidelis*. Muy probablemente, te hayas decidido por este juego de rol a causa de ser un fiel seguidor del sistema de batallas de *Semper Fidelis*, por ello te ofrecemos un pequeño escenario para este juego. Si por contra, no conoces este sistema de batallas revolucionario, el escenario que te proponemos te ayudará a adentrarte en el apasionante mundo del combate táctico con figuras de 28 a 36 mm, y a hacerte una idea de en qué consiste.

Además, en los libros y suplementos de *Semper Fidelis*, encontrarás más datos, ayudas y aventuras de rol para la ambientación de *Dark Echelons*.

Transcripción de informe oral
Comandante en jefe en funciones de la fuerza de ataque enviada al planeta Acheron-6, Cabo W. O'hara

El grupo expedicionario Sierra, que había ido por delante nuestro, había informado horas atrás que aquello estaba vacío, y salvo una limitada resistencia, habían acabado con el enemigo. Nos habían asegurado que la toma de la región iba a ser prácticamente un desfile, que la victoria iba a ser más rápida que el tiempo en que nuestros eficientes fusiles tardaban en expulsar la vaina tras el disparo. La mayor cantidad de sandeces que había oído en mi vida. No llevábamos ni dos horas avanzando, cuando todo alrededor nuestro se convirtió en un infierno. Lo primero que llegó a nosotros, fue una especie de ola magnética que inutilizó la mayor parte de nuestro equipo electrónico más avanzando, incluyendo, ¡oh maravilla! el carísimo sistema de telecomunicaciones digital que íbamos a estrenar para tan importante ocasión. En cuestión de minutos, notamos como algo bajo nuestros pies se removía con extraña dedicación. Lo primero que nos puso en alerta fue el desesperado grito de Burnosky, y lo que declaró la emergencia general, fue contemplar que lo que estaba provocando aquel grito, era el mordisco que un hombre que acababa de salir de bajo tierra le estaba propinando en la espinilla. Un hombre que por sus colgajos de carne, el pútrido aspecto de su agujereada cabeza, y las vísceras oscurecidas que le entrecolgaban de su reventada barriga, sólo podía estar muerto, a pesar que acababa de arrancar de un mordisco un gran pedazo de la espinilla de Burnosky, que en esos momentos engullía, mientras a su víctima le salían borbotones de sangre por una pierna por la que yo no daba ni dos Créditos, eso acabaría en una amputación segura, si lograba llegar hasta un equipo médico. Y entonces empezó la auténtica fiesta, salían por todas partes, literalmente de debajo de las piedras. Cientos y cientos de ellos, miles incluso diría, y para mayor alegría, además muchos de ellos vestían nuestros uniformes, y usaban nuestras armas. Parece que finalmente, era el grupo expedicionario Sierra el que nos había encontrado a nosotros, y no parecían dispuestos a dejarnos marchar. Nuestras tropas estaban poco preparadas ya como tropas de por sí, de manera que llevarlas a una situación de ese tipo, rompió la moral, y todos entramos en un pánico general que sólo nos hacía pensar en huir, aunque fuera pisando al compañero, con tal de escapar de aquel fatídico lugar. Y así fue, ya que recuerdo que incluso me pareció oír disparos entre nuestras propias tropas, mientras se peleaban por pasar primero, o por hacerse con alguno de los pocos transportes rodados que llevábamos, los Osos Negros. Incluso nuestros oficiales se vieron desbordados por nuestra bandada en retirada, y creo que murieron más por nuestras propias balas que por las del enemigo. De todas formas, los pocos que lograron hacerse con algún vehículo Oso Negro de suministros o de oficialidad, cayeron en una especie de trampas que la Plaga Negra había preparado, en las que el vehículo entero junto a todos sus tripulantes, se hundían en fosos espeluznantemente profundos, hacia dios sabe qué infernales grutas. Al llegar a las lanzaderas de transporte, ascendimos y nos largamos de allí tan deprisa como pudimos. Fue ya en la nave donde me informaron que la mayor graduación de entre las pocas docenas de supervivientes, la ostentaba yo, y que era el comandante en funciones. Yo, un simple Cabo. ¡Y éramos miles los que habíamos descendido a la superficie! Miré mi viejo tatuaje, con su dorada inscripción, "Semper Fidelis". Y me desmayé. Eso es todo.

Transmisión 788-ISS-35
Capitán de Grupo Konrad Lorenz

Un golpe de mano sorpresa que provocaría un efecto dominó en el seno del reducto enemigo de la Plaga Negra. Así lo habían definido los técnicos de inteligencia, los informatas, como los llamamos nosotros. Un gran eufemismo para una misión casi suicida, pero no de las peores a las que se había enfrentado nuestro grupo expedicionario tras años de lucha contra el horror oscuro. En realidad era un buen plan, sólo que evidentemente, los técnicos de inteligencia sin duda no contaban con que a medio camino, nos encontráramos con una caverna repleta de Cestodos, a la que ni siquiera las tropas de la Plaga Negra se habían atrevido a enfrentarse, y habían decidido dejar en paz, en busca de víctimas "inteligentes".

Nuestro grupo, estaba formado por una fuerza de ataque reducida, que debía infiltrarse en una zona que al parecer, según los sondeos de nuestros satélites, albergaba un gran depósito de energía y explosivos. Colocar las cargas y salir. Ahora, las cargas, cuyos porteadores, por ser los más lentos, han sido los primeros en caer en manos de los Cestodos, ya no están a nuestra disposición. Nos encontramos a medio camino entre un enjambre de Cestodos y los deformes sicarios de la Plaga Negra. Nuestro asesor de inteligencia, el Teniente D. Beard, tan avispado como siempre, ha tenido una genial idea: llamaremos la atención de los Cestodos, hasta conseguir que nos persigan, al tiempo que realizaremos un ataque frontal, directo, y evidentemente suicida, contra la línea defensiva de la Plaga Negra. Con esto, asegura Beard, lograremos que los Cestodos, que nos seguirán las pisadas, se enfrenten a la Plaga Negra, mientras nosotros seguimos avanzando. Beard nunca usa la palabra "huir", y siempre nos da la tabarra sobre sus orígenes ancestrales, según dice uno de sus antepasados fue un gran conquistador de la era preespacial, un tal Pedro Barba. Sea como sea, si esto sale bien, haré que le metan a Beard la mayor medalla que le quepa en sálvese sus partes. Si sobrevivo yo también, claro. No se nos ocurre ninguna otra estratagema, y ésta parece una locura tan inverosímil, que incluso es posible que funcione. En cualquier caso, hemos repartido las granadas que nos quedaban entre nosotros, cada soldado tiene una, que podrá usar como último recurso si se encuentra rodeado."

Reglas especiales

Todos los contendientes estarán formados únicamente por Personajes a pie. No se usarán Monturas, Monstruos ni Vehículos. Tampoco ningún tipo de Personaje con capacidad de vuelo, o equipado con un elemento que le dé una habilidad similar.

Bando humano:

No puedes equipar con Armas de Área de Efecto Distante a tus tropas. Sin embargo, cada Personaje dispondrá del equivalente a una granada de mano, pero no podrá usarla de forma normal (lanzándola), queda reservada para usarla para su propia autodestrucción: el Personaje puede gastar en cualquier momento dos acciones, muriendo y produciéndose alrededor de su peana una explosión de radio 10 cm.

Los Cestodos

En principio, los Cestodos se moverán de forma semiautomática. Una vez desplegados, los jugadores de ambos bandos, humano y Plaga Negra, los harán avanzar tanto como sea posible (4 acciones de 10 cm de Velocidad cada una dan para mucho). Estarán obligados a moverlos siguiendo lo más directamente posible a las tropas humanas. Sin embargo, siempre intentarán quedarse enzarzadas en combate cuerpo a cuerpo con la figura (humana o de la Plaga) más cercana y sin ningún otro Cestodo pegado ya a él. Si no queda ninguna figura sin Cestodo unido a él, el resto de Cestodos seguirán persiguiendo al bando humano.

Despliegue:

En la parte central de la mesa de juego, el bando de la Plaga Negra (400 puntos), en una franja de 10 cm de ancho, de extremo a extremo. En un extremo de la mesa, comienza el bando humano (600 puntos). En ese mismo extremo, desplegarán los Cestodos (400 puntos), al principio de la Tercera Ronda de juego.

Objetivos:

▶ Bando de la Plaga Negra, destruir a todos los humanos.

▶ Bando humano, llegar al extremo opuesto de la mesa (a los primeros 10 cm por lo menos).

El bando cestodo no tiene un objetivo concreto, ya que no es dirigido por ningún jugador. Pero si un tercer jugador quiere participar, puede llevar a este bando con el objetivo de conseguir que el 50% de los humanos mueran, y también el 50% de los miembros de la Plaga Negra (indistintamente de a manos de quien hayan caído).



Nuevas Habilidades Especiales para *Semper Fidelis*

Estas Habilidades Especiales se adquieren de una forma distinta a la habitual, que era cuando un Personaje lograba superar el 100% en algún tipo de característica.

Éstas en cambio, deben tratarse como "premios" para los vencedores de una batalla, del mismo estilo que el material raro. Se trata de enseñanzas que las tropas especiales o de élite (superiores a las tropas de base) reciben en los centros de instrucción. Algunas están limitadas a seres malignos (se especifica en tal caso).

Aerotransportado, Coste: 18

No se despliegan al principio de la batalla, sino que su poseedor las guarda a parte. En su turno, el jugador puede decidir activar ese Personaje, situándolo en cualquier lugar del tablero, evitando siempre solapar las peanas. Puede desplegarse a menos de 15 cm de un extremo de la zona de juego, pero como mínimo a 30 cm de cualquier figura enemiga. Una vez desplegada, cuenta como ya activada, de modo que procura desplegarlas en sitio seguro.

Artes marciales, Coste: 2

Cuando usan armas de Tipo CCC, estos Personajes añaden un "x1" al daño (de forma que puede que incluso puedan dañar a algunos Vehículos). Por ejemplo, una espada de daño "x1" pasaría a ser de daño "x2".

Ataque CCC extra, Coste: 10 por cada Ataque CCC extra

El Personaje posee acciones extra, más allá de las cuatro básicas, pero sólo usables en ataques cuerpo a cuerpo. El número de ataques se especifica en la habilidad (por ejemplo con 2 Ataques CCC extra, el Coste es de 20).

Ataque CAP extra, Coste: 10 por cada Ataque CAP extra

El Personaje posee acciones extra, más allá de las cuatro básicas, pero sólo usables en ataques con armas de proyectil. El número de ataques se especifica en la habilidad (por ejemplo con 2 Ataques CAP extra, el Coste es de 20).

Autoregeneración, Coste: nivel multiplicado por tres

Permite intentar recuperar la Armadura Natural de un ser herido. La habilidad indica el nivel de probabilidad con el número que la acompaña, e indica el resultado máximo a obtener con 1d10. Por ejemplo Autoregeneración 3 (que tendría un Coste 9), debe obtenerse un 3 o menos con 1d10. Cuesta una acción cada intento, y no puede superarse el valor inicial de Armadura Artificial.

Carga de asalto, Coste: 4

Cuando un Personaje con esta habilidad realiza un Desplazamiento para entrar en

contacto con la peana de un enemigo, puede moverse hasta el doble de su Velocidad actual. Si en la acción subsiguiente realizan un ataque CCC, además dispondrá de un bono +10% en la Tirada de Golpe, y un "x1" añadido al daño.

Cazador sigiloso, Coste: 20

El Personaje es capaz de moverse de forma imperceptible entre sus enemigos. Al desplegar al Personaje, debes colocar una ficha junto a su peana indicando su condición de cazador sigiloso, y aplicar estas normas:.

▶ Se activa de la forma habitual, y puede dejarse en Guardia, pero no puede ser atacada por enemigos, ni se ve afectada por Armas de Área de Efecto, ni magia, ni poderes.
▶ Puede avanzar sin ser bloqueado por otras figuras, puede pasar por "encima" de las peanas de sus enemigos, y sus enemigos lo mismo, se trata como si no estuviera allí. Pero al acabar el desplazamiento, la peana no puede solapar ninguna otra peana.
▶ Si realiza un ataque estando todavía en modo sigiloso, ningún enemigo en estado de Guardia puede interrumpir esa acción. Obtiene además un bono +10% (sea ataque CCC o CAP). Sin embargo, a partir de ese momento (una vez desarrollado el ataque), pierde el marcador, y pasa a ser una figura normal y corriente, visible para todos.

Combatiente de selva, Coste: 1

Al desplazarse por selvas o junglas, su Velocidad no resulta afectada.
Nota: distinta de la Habilidad Especial "Experto en jungla".

Conocimiento sobrenatural, Coste: 5 por cada poder

En especial si estás usando tropas de *Dark Echelons*. Sólo los Personajes con esta Capacidad pueden ser "equipados" con poderes sobrenaturales o poderes psíquicos. Se indica también la cantidad de Poderes que pueden llegar a dominar para una batalla concreta (y que pueden variar en cada escenario). El Coste equivale a la cantidad de poderes usables multiplicada por 5, por ejemplo un Personaje que pueda memorizar 3 poderes distintos para una batalla, tendrá un Coste de 15.

Escalador avanzado, Coste: 2

Al ascender o descender, puede hacerlo un nivel más de lo normal por acción.
Nota: distinta de la Habilidad Especial "Experto escalador".

Experto en infiltración, Coste: 16

Una vez desplegadas todas las Unidades de Combate, es cuando se despliegan estos Personajes. Si más de un jugador posee este tipo de Personajes, se sigue el orden de despliegue que ya estaban usando para las Unidades de Combate normales.

Son capaces de desplegarse en cualquier punto del terreno de juego, excepto en la zona de despliegue de un enemigo, y nunca a menos de 30 cm de una figura enemiga. Además, deben desplegarse fuera de visión de sus enemigos, o como mínimo con Cobertura o Cuerpo a Tierra.

Experto en ocultación, Coste: 2

Cuando un Personaje con esta habilidad posee Cobertura frente a los disparos de otro, en lugar de un -10% se aplica un -20% de modificador a la Tirada de Disparo del atacante.

Además. si un Personaje intenta modificar la prioridad de objetivos para disparar a un Personaje enemigo con Camuflaje, tiene un -10% a su tirada de MNT para conseguirlo (caso de Táctica de combate) .

Formar horda, Coste: 2

Los Personajes con éste don, ganan un bono de +20% en CCC por cada Personaje amigo que teniendo esta misma habilidad, se encuentre en contacto con la base del objetivo. Es un bono que se añade al bono normal de +10% al CCC. El total de modificadores sumados puede llegar a +120%, pero sin superar esta cifra.

Francotirador, Coste: 10

El Personaje puede, directamente y sin necesidad de ninguna tirada previa, escoger como blanco de sus disparos a cualquier Personaje enemigo, esté en su Alcance Base o en el doble de éste.

Golpe raudo, Coste: 2

Si un Personaje con esta habilidad entra en contacto con la peana de un enemigo en Guardia, tiene derecho a gastar su siguiente acción en un ataque cuerpo a cuerpo antes que el enemigo pueda intentar gastar su estado de Guardia.

Grupo de Asalto, Coste: 1

Dos o más Personajes con esta habilidad, pueden dejar de formar parte de su Unidad de Combate para crear una unidad especial. Los Personajes a reagrupar, no necesitan estar con sus peanas en contacto, basta con que se encuentren a 15 cm de distancia como máximo de al menos uno de los miembros del futuro grupo.

Impertérrito, Coste: 6

A los Personajes con esta habilidad, cuando realizan un Chequeo de Moral, ignoran los resultados de "Pánico", y quedan igual. En cambio, sí pueden quedar en Moral Alta, tras un Chequeo de Moral.

Indetectable, Coste: 30

Similar al Cazador Sigiloso, pero relativo más a su despliegue. No se despliegan al principio de la batalla, sino que su poseedor las guarda a parte. En su turno, el jugador puede decidir activar ese Personaje, situándolo en cualquier lugar del tablero, evitando siempre solapar las peanas. Sitúa un marcador que indique su condición de Indetectable.

Si realiza un ataque estando todavía en modo Indetectable, ningún enemigo en estado de Guardia puede interrumpir esa acción. Obtiene además un bono +10% (sea ataque CCC o CAP). Sin embargo, a partir de ese momento (una vez desarrollado el ataque), pierde el marcador, y pasa a ser una figura normal y corriente, visible para todos.

Líder admirado, Coste: 5

Las figuras que estén en un radio de 15 cm del Líder admirado y que hayan tenido que pasar una tirada de Chequeo de Moral, pueden repetir (una sola vez) dicha tirada, si lo desean (caso que haya resultado un fracaso).

Luchador feroz, Coste: 5

Los Personajes con esta habilidad tienen un bono +10% en un ataque CCC y añaden un "x1" al daño (por ejemplo, una espada de daño "x1" usada por ese Personaje, da un daño "x2").

Mando, Coste: 6

Un Personaje con la capacidad de Mando, puede gastar una acción (sólo una en todo su turno) para activar a otra Unidad de Combate. Cuando el Personaje ha terminado sus acciones, se activa dicha UC. No puede crearse un efecto "cadena", y ésta UC no puede a su vez activar a otras UC u otros Personajes. En ocasiones esta habilidad se encuentra restringida a sólo algunos tipos de tropa (y se indica, en tal caso).

Médico de combate, Coste: 10

El Personaje es capaz de actuar como médico de otros Personajes, restableciendo en parte la Armadura Natural del afectado, o incluso recuperando a Personajes mortalmente heridos.

Cuando un Personaje reciba una herida mortal, debes dejar su figura tumbada, sin retirarla. Si antes que te toque volver a activar al "difunto" el médico puede tocar con su peana al afectado, superando una tirada de MNT puede revivir al afectado, cuya figura vuelve a ponerse en pie (pero queda como "ya activada"). Los Personajes muertos que no logren recibir la cura, son definitivamente retirados, lo mismo que los no curados (por fallar la tirada de MNT). Si

a quien intentaba curar era a un Personaje con su Armadura Natural reducida, pasando la tirada de MNT logra que recupere un 10% (pero nunca superará el valor inicial).

Moral de hierro, Coste: según decenas del modificador

Cuando uno de estos Personajes debe realizar un Chequeo de Moral, obtienen el bono indicado. El valor varía según se indica en cada Personaje en concreto, y el Coste equivale a las decenas del bono (por ejemplo, Moral Alta +20% tiene un Coste de +2).

Reagrupador Coste: 10

El poseedor de esta habilidad, puede reagrupar a varios Personajes en una misma Unidad de Combate. El Personaje puede formar parte, o no, de esta nueva Unidad, a elección del jugador. Los Personajes a reagrupar, no necesitan estar con sus peanas en contacto, basta con que se encuentren a 15 cm del Reagrupador, quien para lograr crear la nueva Unidad, debe gastar una acción y superar una tirada de MNT. Si logra formar la nueva Unidad de Combate, la Moral de sus miembros queda en estado normal (ni Alta, ni en Pánico).

Resistente, Coste: equivalente al valor de Resistencia

El Personaje o ser tiene la posibilidad de no ser afectado por los impactos de un arma concreta, independientemente de su Armadura Artificial o Natural.
El grado de resistencia es variable, y se indica con un número en porcentaje. Debe realizarse una tirada de porcentaje, y si el resultado es igual o menor, la víctima no recibe ningún daño, y no necesita realizar ninguna tirada de Resistencia. El Coste, equivale al valor de Resistente, pro ejemplo Resistente 50 aumenta en 50 el Coste.

Táctica de combate, Coste: 5

Un Personaje con esta capacidad, puede intentar obviar las prioridades de objetivos (son objetivo preferente los enemigos dentro del Alcance Base de su arma). Al ser activado el Personaje, tiene derecho a una tirada de MNT, si logra superarla, puede escoger a cualquier objetivo. Si un Personaje enemigo se encuentra a 20 cm o menos, se aplica un malus de -20% a dicha tirada de MNT.

Tirador de elite, Coste: 8

Un Personaje Tirador de elite, al gastar acciones en Apuntar sobre un enemigo, puede disparar al Personaje enemigo que prefiera, saltándose la preferencia de objetivos. Por supuesto, añade el bono por apuntar a la tirada de Disparo.

Valeroso, Coste: 4

Los Personajes con esta capacidad, no resultan afectados por los seres con la habilidad Terrorífico, ni han de realizar ninguna tirada de MNT al respecto.

Habilidades especiales específicas para Seres Malignos

Horripilante, Coste: 2

La apariencia de estos seres es especialmente asquerosa, tanto que quienes la ataquen con Tiradas de Golpe (CCC) sufren una penalización de -10%. Esto no afecta a un Horripilante atacando a otro Horripilante.

Muerto viviente, Coste: -2

El Personaje es inmune a Personajes con la habilidad Pánico o Terror. Sin embargo, el Personaje no puede lanzarse Cuerpo a Tierra. No puede quedar en estado de Guardia. Su Coste negativo se explica a causa de estas desventajas.

Necrotecnología, Coste: 14

El Personaje es capaz de actuar como "médico" de sus congéneres malignos, reparando la Armadura Natural o incluso el Blindaje de alguno de sus Vehículos orgánicos, o las Armaduras Artificiales de manufactura maligna.

Incluso si un Personaje sin Armadura Natural (o al cero por ciento) muere, debes dejar su figura tumbada, sin retirarla. Si antes que te toque volver a activar al "difunto" el necromédico puede tocar con su peana al afectado, superando una tirada de MNT puede revivir al afectado, cuya figura vuelve a ponerse en pie (pero queda como "ya activada"). Los Personajes muertos que no logren recibir la cura, son definitivamente retirados, lo mismo que los no curados (por fallar la tirada de MNT). Si a quien intentaba curar era a un Personaje con su Armadura Natural reducida, pasando la tirada de MNT logra que recupere un 10% (pero nunca superará el valor inicial). También puede reparar las Armaduras Artificiales de manufactura maligna.

Succionador, Coste: 10

Un Personaje (o Monstruo) que elimina en un combate CCC a un enemigo, es capaz de recuperar su Armadura Natural (sin sobrepasar su valor original). Recupera un +10% por cada 10% de Armadura Natural que poseyera la víctima, o sólo un 10% si la víctima no poseía Armadura Natural.

Terrorífico, Coste: 8

El Aspecto de estos seres (generalmente Monstruos) es tal que aterroriza a sus enemigos de forma importante. El alcance equivale a la Velocidad del ser Terrorífico.
Un Personaje enemigo de este ser que sea activada estando dentro de este radio de acción terrorífico, debe superar una tirada de MNT. Si es exitosa, continua de forma normal, pero si no, pierde una de sus acciones ese turno, y bajo ningún concepto puede acercarse a enemigos de tipo Terrorífico. Debes situar un marcador junto al Personaje afectado que indique que se encuentra aterrorizado. Cuando el Personaje, en una subsiguiente activación, ya no se encuentre en el radio de efecto de un ser enemigo Terrorífico, se le retira el marcador.

Juegos, reglas y características

Existe gran variedad de juegos de rol y batallas que han hecho las delicias de muchos jugadores veteranos. Por desgracia, algunos de ellos se extinguieron, fenómeno que suele sucederle a todas las cosas de este mundo.

Las características que se usan en *Semper Fidelis* son combate con armas cuerpo a cuerpo, combate con armas de proyectil, mente, armadura natural, armadura artificial, y velocidad. Son características muy típicas de este tipo de juegos, y en general todos usan datos similares.

Ejemplo hipotético 1

Supongamos que tuviéramos un juego llamado "zona de guerra", donde los personajes tuvieran características del tipo cuerpo a cuerpo, combate a distancia, poder, liderazgo, acciones, heridas, fuerza, movimiento, blindaje y tamaño. Todas ellas con una puntuación de 1 a 20. En total diez características.

▶ El número de Acciones y Movimiento deben ser los propios de *Semper Fidelis* para dicha raza (generalmente 4 acciones, Velocidad 5 cm, Salto V 5 cm).
▶ El valor de CCC podría calcularse como CCC = [(cuerpo a cuerpo + FUE) / 2]x 5.
▶ El valor de CAP podría calcularse como CAP = (combate a distancia x 5).
▶ La puntuación de MNT se obtendría con MNT = [(poder + liderazgo) x 5] / 2.
▶ No es necesario redondear estos valores. Pueden quedar con decenas y unidades, como excepción a la regla habitual de *Semper Fidelis*. Por ejemplo, puede quedar un CAP 43, que cuenta como "4" a efectos de Coste.
▶ La peana a usar, dependería del tamaño especificado. Para un tamaño 1, una peana inferior a lo normal. Para un tamaño 2, la peana normaL, y para un tamaño 3, una peana superior al normal, y así progresivamente.
▶ La Armadura Artificial que usaría, equivaldría al valor de blindaje x 5.
▶ para la Armadura Natural, sólo estaría disponible en seres de más de una herida, y quedaría como Armadura Natural = (Heridas -1) x 50.

Ejemplo hipotético 2

Pongamos otro caso, resulta que tenemos un juego llamado "martillo de batalla", cuyas figuras poseen características del tipo movimiento, habilidad con armas, habi-

lidad con proyectiles, fuerza, resistencia, heridas, iniciativa, ataques y liderazgo. Todas ellas en base a un valor máximo de 10. En total nueve características.

▶ El número de Acciones y Movimiento deben ser los propios de *Semper Fidelis* para dicha raza (generalmente 4 acciones, Velocidad 5 cm. Salto V 5 cm).
▶ El cómputo del valor de CCC se realizaría de la forma CCC = [(hab. armas + fuerza + resistencia) / 3] x 10.
▶ El cálculo del valor de CAP se extraería de CAP = (hab. proyectiles x 10).
▶ Y la puntuación en la característica mental MNT, a partir de MNT = [(iniciativa + liderazgo) / 2] x 10.
▶ No es necesario redondear estos valores. Pueden quedar con decenas y unidades, como excepción a la regla habitual de *Semper Fidelis*. Por ejemplo, puede quedar un CAP 43, que cuenta como "4" a efectos de Coste.
▶ para la Armadura Natural, sólo estaría disponible en seres de más de una herida, y quedaría como Armadura Natural = (Heridas -1) x 50.

Para otros datos hipotéticos, como las armas, del valor medio de heridas producidas, se puede extraer las tiradas de daño (del estilo "x1", "x2", etc.). De la capacidad de penetración o probabilidad de acierto, se puede extraer la Potencia. El Alcance Base equivaldría al máximo alcance corto. Para las pesadas armaduras que necesitan ser accionadas por servomecanismos, debería usarse la regla opcional "armaduras artificiales aparatosas", en que las armaduras que no limitan la velocidad a la mitad, cuestan el doble. Así una accionada por servomecanismos de valor 110%, tendría un coste de 22. Una superarmadura de tropas exterminadoras, con valor 180%, tendría un valor de 36.

Regla opcional: Armaduras Artificiales aparatosas

Es cierto que las aparatosas armaduras arcaicas suponían un estorbo importante para sus usuarios, a diferencia de las protecciones contemporáneas. Pero se trata de un efecto que para muchos, complica la acción del juego, mientras que para otros jugadores más realistas, es de necesaria aplicación. Por ello, como regla opcional, si bien recomendable, cierto tipo de armaduras dejan la Velocidad de su usuario reducida a la mitad, mientras que otras no la afectan (en el caso de éstas últimas, eso repercute en el precio).

Como regla opcional en general, una Armadura Artificial que no entorpezca la Velocidad reduciéndola a la mitad, costará el doble del valor de sus decenas. Lo mismo se aplica para los escudos más grandes y aparatosos. Si un Personaje lleva una Armadura Artificial que reduce la Velocidad a la mitad, y además un gran escudo que también reduce la Velocidad a la mitad, no se divide la Velocidad dos veces, simplemente queda dividida a la mitad una sola vez.

COMPENDIO DE CONCEPTOS BÁSICOS DKE

Asalto. Fracción de tiempo en un combate, de unos pocos segundos, y subdividida a su vez en los pasos de una secuencia concreta, donde ciertas acciones acontecen antes que otras más lentas.
BL. Abreviatura de Blitzerfaust.
Bonus. Valor que puede sumarse a una tirada de dados, para mejorar el resultado final.
Características Principales. Características físicas y mentales básicas de cada Personaje.
Características Secundarias. Características derivadas de las Principales, en algunos casos variables, como los puntos de vida o de poder.
CM. Abreviatura de Commonhealth.
Coordenada Origen. Indica el momento en que el viajero debería encontrarse, incluyendo día, mes, año, y si se puede incluso la hora exacta, aunque aumenta también conforme el tiempo va pasando en el momento temporal en que se encuentre en esos momentos. Si viaja 1000 años atrás, y pasa un mes en esa era, al volver a su era original 1000 años adelante, lo hará un mes más tarde respecto al momento en que partió.
Competencias. Conocimientos concretos en los diversos tipos de ciencias, técnicas o artes.
Combate. Enfrentamiento entre varios Personajes, que sigue una secuencia concreta de acontecimientos en cada uno de los asaltos que componen dicho enfrentamiento.
Director de Juego (DJ). Es el encargado de dirigir la aventura. Dirige a los personajes secundarios, y determina los resultados de la interactuación entre las acciones de los PJ, y el guión de la historia que sólo el conoce.
Incógnita. Norma en la que se requiere que en cierto tipo de tiradas, el jugador lance los dados en una caja de cartón donde sólo el Director de Juego pueda ver el resultado, al tratarse de situaciones en las que el éxito o fracaso no puede conocerse de inmediato, y se espera que el Personaje actúe creyendo que sí ha logrado su objetivo.
LB. Abreviatura de los piratas llamados Lobos del espacio.
LG. Abreviatura de los mercenarios de la Legión.
Malus. Modificador que se resta al valor de la tirada de dados de un Personaje, de forma que se aumenta la dificultad de lograr un buen resultado.
NC,NCS. Abreviatura de Neurotronic Cyber Systems.
NI. Abreviatura de Nuevo Imperio.
Nivel Legal (NL). Se refiere al grado de dureza de la legislación de una zona concreta. En el NL cero, no existe ningún tipo de norma o ley, todo vale. Cada arma indica el NL máximo en el que puede ser transportada. Poseer un arma de nivel superior al permitido, sin un permiso especial, es un delito.
Nivel Tecnológico (NT). Indica el grado de desarrollo tecnológico. El grado cero se refiere a planetas de única dedicación agrícola y ganadera, sin el más mínimo tipo de industria. Cada nuevo nivel, indica una capacidad tecnológica más desarrollada.
OA. Abreviatura de la Orden del Apocalipsis.
Personaje del Jugador (PJ). El personaje interpretado por cada jugador, cuyas habilidades y conocimientos se encuentran reflejados en la hoja de personaje.
Rasgos de caracterización. Rasgos complementarios que afectan al PJ durante su creación, sin suponer por ello inconvenientes graves que desmerezcan un PJ que pudiera haber salido bien diseñado.
Rasgos de Personalidad. Nuevo concepto revolucionario, que añade unas características referentes a la personalidad del Personaje a interpretar. Por una parte ayudan al jugador a perfilar a su Personaje, por otra marcan las tendencias del Personaje durante la partida. Son además variables, de modo que el Personaje evoluciona, como lo haría un ser real.
SK. Abreviatura de Shogoon Khan.
UI. Abreviatura de la Unión Interplanetaria.
USS. Abreviatura de United Stelar Systems.
Variación Temporal. El tiempo de diferencia temporal entre un Círculo Dimensional y el lugar de destino.

Lista de material ordinario

Nombre y precio	Precio	Peso	NL
Complementos comunes			
Linterna a pilas	10	0,2 kg	E
Reloj de pulsera digital	50	0,1 kg	E
Cámara de fotos digital	200	0,1 kg	D
Una muda de ropa corriente	300	2 kg	F
Una muda de ropa elegante	1.000	2 kg	F
Bloc de notas y bolígrafos	5	0,01 kg	E
Maletín superplástico 60x40x10	60	1 kg	D
Maletín transparente 60x40x10	120	1 kg	E
Detección			
Prismáticos x20	180	0,5 kg	C
Intensificador de luz x4	1.000	1 kg	8
Visor infrarrojos x4	2.000	1 kg	8
Fotoaudiocámara	1.000	1 kg	B
Protección			
Chaleco antibalas (pa 7)	5.500	2 kg	B
Casco superkevlar (pa 2)	500	1 kg	A
Antifragmentación (pa 6)	3.800	14 kg	A
Chaleco policial (pa 9)	11.000	3 kg	8
Chaleco superkevlar (pa 8)	9.700	2,5 kg	9
Traje ignífugo (pa 14 fuego)	8.250	4 kg	B
Equipo de campaña			
Navaja multiusos	10	0,1 kg	B
Mochila de ataque (30 l)	100	0,5 kg	E
Mochila de carga (80 l)	200	2 kg	D
Paquete médico humano	500	0,5 kg	E
Coche de gasolina viejo	240.000	1.500 kg	E
Coche 4x4 nuevo	800.000	2.400 kg	E
Varios			
Teléfono celular	1.700	0,1 kg	C
Radioemisora de casco	2.000	0,1 kg	A
Linterna de casco	300	0,1 kg	A
Telecámara de casco	10.000	0,5 kg	9
Geiger-Müller	100	0,5 kg	C
Caja herramientas mecánicas	100	4 kg	C
Caja análisis químico	500	2 kg	B
Caja análisis orgánico	1.000	2 kg	B
Computador portátil	20.000	4 kg	C
Estación portátil	100.000	7 kg	A
Traductor	90.000	3 kg	9
Bote salvavidas autoinchable	1.000	10 kg	E
Barras luz química (25)	500	0,5 Kg	E
Monitor Telecámara	18.000	6 Kg	9

Lista de material especial

Nombre y precio	Peso	NL
Silenciador Kush SCH-500. Para pistolas automáticas, decrementa Alcance Base en 5 metros. 3.000 Cr.	0,2 kg	8
Botas antiminas Denver Mk99, con valor de armadura por 10 p.a. para explosiones desde el suelo. 1.000 Cr.	4 kg	A
Cartuchos dinamita. Fabricados en casi todas partes. Cada cartucho, tiene un daño de 3d6 en Ø10. Una caja contiene 10 cartuchos. 4.000 Cr.	5 kg	4

Tipos de munición

Tipo	Caja	kg	Fabricantes	Precio
9 mm	100	1	UI,NC	70
9 mmP	100	1	BL	80
.45	100	1	OA,US	75
.455	100	1	CM	85
7,62 mm	100	1	SV,SK	60
4,85 mm	50	1	CM	120
5,55 mm Snip	30	1	CM	145
5,56x45	50	1	NC,US	125
7,62x39	50	1	SV	150
7,62x51	50	1	UI,US,OA	175
7,7 mm	50	1	SK	90
7,92 mm	50	1	BL	160
7,92 mm kurz	50	1	BL	140
5,6 Gauss	100	1	NI	Raro
Cartucho Postas 12	25	1	UI,OA,US,BL,CM,NI	50
Cartucho Balas 12	25	1	UI,OA,US,BL,CM,NI	55
Flechas	20	1	UI,OA,CM	75
Saetas	30	1	OA	130

Munición pesada (equipo especial)

Tipo	Caja	Kg	fabricante	Precio
Granadas Madison Mk1	1	0,5	CM	700
Misiles Breaker 95mm	4	3	CM	5.000
Cargas Topstar Mk22	10	10	CM	4.500
Granadas M179	5	2	USS	2.500

Monedas y cambio usual

1 Sacrum	2 Créditos
1 Franco frisón	3 Créditos
1 Esterlino	2 Créditos
1 Zarkar	10 Créditos

Armas a la venta (equipo especial)

Nombre	Capacidad	A. B.	AxA	Cargador	RES	Fallo	Daño	NL	Peso	Precio
Arco de caza Hunter 10 (CM)	Arcos	30 m	1	N/a	16	00	1d8-2	9	1 kg	2.000
Arco de competición Split 3 (CM)	Arcos	40 m	1	N/a	16	00	1d8-2	9	1,5 kg	3.200
Auto Ballesta Sanctorum 21 (OA)	Ballestas	40 m	2	N/a	13	00	1d8-1	8	3 kg	5.800
Lanza deportiva Emballon-3 (LB)	Lanzar	FUE-2	1	N/a	15	00	1d8+1	9	0,8 kg	700

Armas a la venta (equipo especial)

Nombre	Capacidad	A. B.	AxA	Cargador	RES	Fallo	Daño	NL	Peso	Precio
Fusil de precisión Snip Mk4 con visor Weaver x5 5,55 mm (CM)	Fusiles de precisión	110 m	1	5	7	99	3d4+2	6	3,5	28.000
Lanzamisiles Breaker Mk2 95 mm (CM)	Lanzamisiles	120 m	1	4	9	98	5d10	4	12	12.000
Mortero Topstar Mk22 79 mm (CM)	Morteros	400 m	1	(caja aparte)	10	00	6d6 (Ø 40 m)	4	10	10.000
Granadas de fragmentación Madison Mk1 (CM)	Lanzar (TAM de 1)	FUE menos 1	1	-	8	99	4d6 (Ø 20 m)	5	0,5	700
Lanzagranadas M179 65 mm (USS)	Lanzagranadas	50 m	1	1	10	99	3d6 (Ø20 m)	4	2,5	8.000
Mina antipersonal Clark Mk2 (CM)	Explosivos (presión de 10 kg)	N/a	N/a	N/a	5	98	3d6 (Ø1 m)	5	1	1.000
Mina antivehículo Clark Mk8 (CM)	Explosivos (presión de 50 kg)	N/a	N/a	N/a	5	98	4d10 (Ø1 m)	4	5	3.000

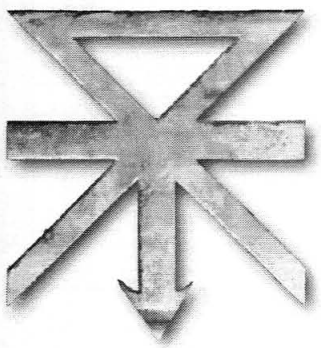
DARK ECHELONS
LISTA DE EQUIPO

Clases de instrumentación	
Clase 8	-20%
Clase 9	-10%
Clase A	Sin modificador
Clase B	+10%
Clase C	+20%
Clase D	+30%

Peso en Kilogramos
Ø diámetro
precio en Créditos (Cr.)

Tabla de Niveles Tecnológicos (NT) e ingenios comunes	
NT 0	Herramientas de construcción artesanal a partir de elementos naturales. Palos y piedras.
NT 1	Uso rudimentario de metales blandos. Escritura, agricultura. Lanzas y arcos.
NT 2	Arquitectura compleja. Barcos a vela transoceánicos.
NT 3	El acero. Ballestas, armaduras.
NT 4	Globos aerostáticos. Armas de avancarga con pólvora arcaica.
NT 5	Motores de vapor, electricidad. Cadenas de montaje.
NT 6	Motores de combustión, aviones simples, ondas de radio.
NT 7	Grandes centrales nucleares, ordenadores, primitivos cohetes espaciales y satélites de comunicaciones. Transplantes de órganos.
NT 8	Conocimiento de la fusión. Motores espaciales sublumínicos. Propulsores espaciales.
NT 9	Inteligencia artificial básica para robots de servicio o militares. Rifles magnéticos "gauss".
NT A	Motores hiperlumínicos.
NT B	Uso de partículas antimateria como energía. Comunicaciones interestelares.
NT C	Escudos de energía para naves o instalaciones. Misiles destructores de continentes. Motores de repulsión magnética.
NT D	La Terraformación. Las Naves-Misil destructoras de soles.
NT E	Construcción de planetas artificiales y mundos anillo gigantescos.
NT F	El desconocido nivel de los Anteriores, la desaparecida especie que dominaba el universo cuando el ser humano sólo era un primate.

Tabla de Niveles Legales (NL) e incidencia en las armas.	
NL 0	Todo está permitido. No hay normas de ningún tipo. Cualquier tipo de arma portátil.
NL 1	Algunos "puntos neutrales", generalmente religiosos. Se permiten lanzallamas.
NL 2	Se permiten fusiles láser
NL 3	Se permiten pistolas láser.
NL 4	Se permiten ametralladoras y fusiles magnéticos.
NL 5	Se permiten fusiles sónicos y silenciadores.
NL 6	Se permiten fusiles de asalto.
NL 7	Se permiten subfusiles y pistolas de energía.
NL 8	Se permiten pistolas y escopetas.
NL 9	Se permiten espadas y hachas.
NL A	Se permiten cuchillos.
NL B	Se permiten porras y sticks.
NL C	No se permite ningún tipo de arma.
NL D	No se permiten elementos electrónicos de ningún tipo, ni simples objetos usables como armas (bolígrafos, un vaso de cristal, etc.)
NL E	Sólo ropa muy ligera, y bajo estrictos controles de seguridad, incluyendo sensores de todo tipo.
NL F	Este nivel es tan seguro que no nos han dejado ver en qué consiste.
Un nivel concreto incluye todo lo que permita los niveles superiores	



OTROS TÍTULOS CON CONTENIDO SOBRE *DARK ECHELONS*

▶ ***Semper Fidelis, reglamento multitemporal de batallas con figuras***
Contiene reglas de combate utilizables en cualquier juego de rol para representar batallas a gran escala en las que también pueden participar los Personajes de los jugadores. En él aparecen más datos sobre la ambientación de *Dark Echelons*, así como dos aventuras muy recomendables para este juego de rol.

▶ ***Lucha y Conquista, Aventuras y Escenarios I***
Suplemento para *Semper Fidelis* y para juegos de rol en general, contiene una gran cantidad de datos y revelaciones sobre el mundo de *Dark Echelons*, así como sus principales tropas y armas para librar multitud de batallas. Incluye también dos pequeñas aventuras de rol para *Dark Echelons* junto a varios sugerentes escenarios de batalla, y aventuras para otras ambientaciones.

▶ ***Dentro del Obelisco***
Primer libro de la Saga del Sargento Valles, en el que se dan a conocer las sorprendentes aventuras de este mítico personaje de la Unión Interplanetaria. El Sargento Valles y su equipo revelan los oscuros secretos de los Obeliscos Negros, ideal para los Directores de Juego de *Dark Echelons*, o para cualquier jugador que quiera empaparse de su ambientación.

Para obtener información sobre más productos editoriales:
http://www.quepunto.net

Para apuntarte a la lista de correos del juego:
http://es.groups.yahoo.com/group/semperfideliseljuego

Para ver más imágenes de Miguel Ángel Cáceres (Ilustrador):
http://www.mcaceres.es.vg/



Unión Interplanetaria



Orden del Apocalipsis



Templarios Rojos



Lobos



Legión



Sovhoses



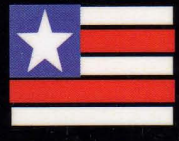
NCS



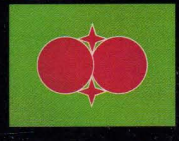
Shogoon Khan



Blizerfaust



United Stelar Systems



Commonhealth



Nuevo Imperio

DARK ECHELONS

Juego de rol de guerra y horror cósmico en un futuro apocalíptico

Puede que el hombre conozca la galaxia, pero nunca comprenderá lo que se esconde tras ella. La tecnología y la soberbia humana sólo han servido para llamar la atención de lo sobrenatural y lo maligno. La Espiral Alfa de nuestra galaxia pertenece a un cosmos en decadencia, y una diezmada humanidad sobrevive en planetas olvidados, acosada por infernales huestes de seres aparecidos de una dimensión paranormal.

La Cruzada ha comenzado

Sobrevive a fenómenos sobrenaturales en la soledad de una nave espacial. Colabora con los Templarios Rojos en la investigación de lo paranormal, y pon al descubierto las mentes desquiciadas que están causando el horror entre la población. Pero todo esto es sólo la cáscara del huevo. Descubre qué se esconde tras estos extraños sucesos aislados, y si sobrevives a la verdad, intenta incluso averiguar qué se oculta detrás de lo que se esconde. ¿Te contentarás con averiguar la causa, o querrás conocer la causa de la causa? ¿Alcanzarás el Tercer Nivel del Conocimiento?

Dark Echelons Introduce el concepto de Personaje Evolutivo

Importado directamente de las Ciencias del Comportamiento (Psicología), gracias al que tus personajes no sólo resultan más vivaces y fáciles de interpretar merced a su Personalidad, sino que cambiarán con el tiempo, en función de las decisiones tomadas y las situaciones vividas. No sólo sabrás qué papel interpretar, sino que además ese papel evolucionará de forma impredecible ¿está evolucionando el juego de rol?.

"...por los Oscuros Escalones que descienden al Gran Mal, el Corrupto cree estar ascendiendo..."

Magíster de los Templarios Rojos Eduardus Garfius, de la Orden del Apocalipsis

Incluye

- Todas las reglas, en sistema de porcentajes.
- Sistema de Personalidad Evolutiva para tus personajes.
- 12 profesiones iniciales para elegir.
- Más de 100 personajes, seres y monstruos.
- Más de 75 armas
- Incontables sistemas estelares y planetas por visitar, con sistema de creación de tus propios sistemas estelares.
- Más módulos que ningún otro reglamento base de Rol.
- Indicaciones para combinarlo con el prestigioso juego de batallas *Semper Fidelis*

SEMPER FIDELIS

Incluye Reglamento básico *Semper Fidelis* para batallas con miniaturas.



ISBN 84-95949-61-x
9788495949615
Quenuntoes
www.quenunto.net