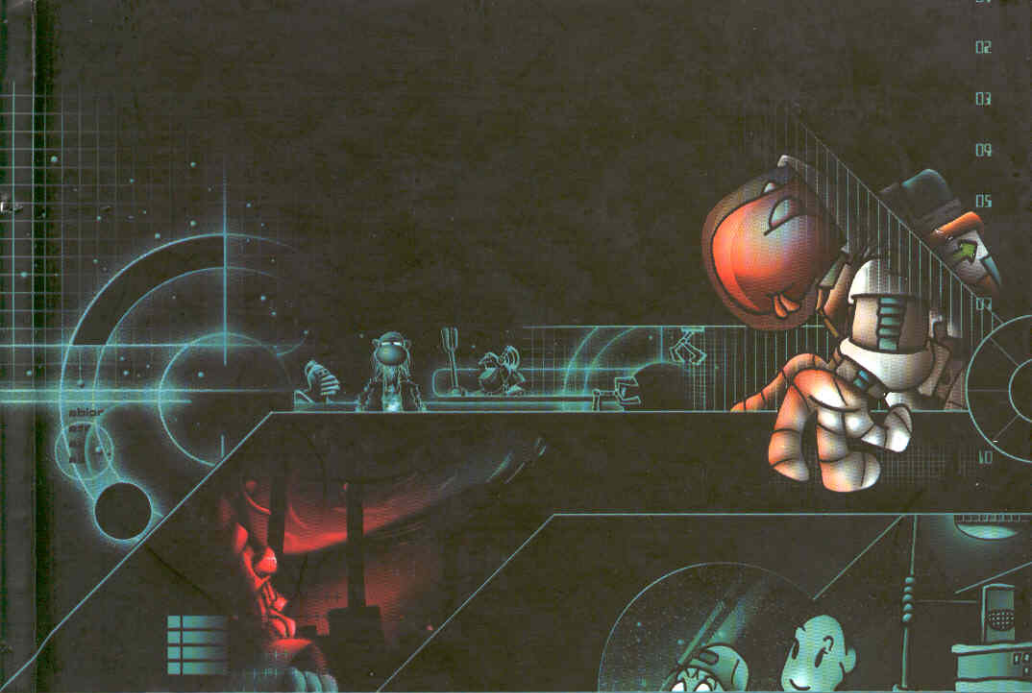




ROLEPLAYING GAME
A SPACE-OPERETTA

CELS PIÑOL'S

cuttari



forum

02
03
09
05
07
10
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30

"El futuro es tal como lo imaginábamos..."

Pero ni toda una vida dedicada al consumo desproporcionado de ciencia-ficción en cualquiera sus expresiones podría haberme entrenado para lo que presenciaria en lo más profundo del Universo.

Hay un secreto escondido en el origen de esta realidad futura, de esta galaxia tan, tan lejana, de este lugar donde ningún ser humano ha viajado antes, de esta tercera edad de la conciencia f.a.n.

No os lo puedo contar todo, pero vuestra misión, queridos agentes, es la de velar por la estabilidad del Universo, pacificarlo, defenderlo de las agresiones externas y, ante todo, sobrevivir.

Muchos fueron los que soñaron con este futuro, y otros muchos los que compartieron ese sueño. Es nuestra tarea preservarlo.

...y de paso, nos hacemos unas risas y tal".

[Jerome Page, extracto de su discurso ante los cadetes asignados por la Asamblea Galáctica. Año 7333]

OUTFAN es el estado definitivo de la evolución de los fans. La nueva obra de Cels Piñol rinde tributo a más de un siglo de ciencia ficción y fantasía, en un nuevo escenario donde combatir a las fuerzas del mal requiere tanta pericia como sentido del humor.

11,95 euros



9 788439 504672



forum

forum
RPG

ROLEPLAYING GAME
A SPACE-OPERETTA

CELS PIÑOL'S
outfan



FORUM

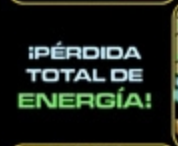
PRESENTA:



PZAAAK,
PZAAAAAK!



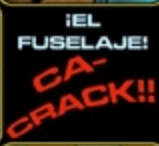
¡...DESDE
LAS DUNAS!
¡HAN TOMADO
UNA POSICIÓN
ELEVADA!



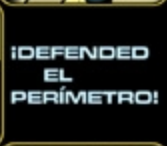
¡PÉRDIDA
TOTAL DE
ENERGÍA!



¡SON
DEMASIADOS!
BLAM!!



¡EL
FUSELAJE!
CA-
CRACK!!



¡DEFENDED
EL
PERÍMETRO!



RECORDAD,
RÁFAGAS
CORTAS
Y CERT...



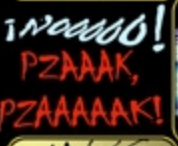
PZAAAK,
PZAAAAAK!



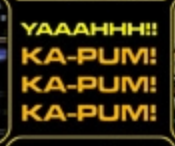
AAAAAH!
*SGRUNT!



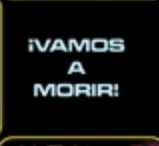
¡ENVIAD LA
SEÑAL DE
SOCORRO!



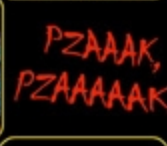
¡VAMOS!
PZAAAK,
PZAAAAAK!



YAAAH!!
KA-PUM!
KA-PUM!
KA-PUM!



¡VAMOS
A
MORIR!



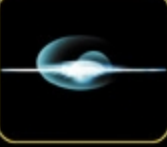
PZAAAK,
PZAAAAAK!



PZAAAAA
AAAAAAK!



BLOUMF!!



RPG



ÍNDICE

03

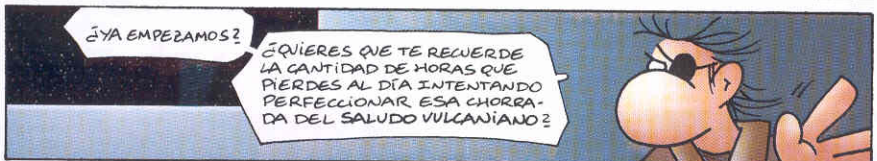


Índice	p. 3
Capítulo I: Introducción	p. 5
- La pregunta del millón: ¿Qué es un juego de rol?	p. 8
- Outfan: el futuro es tal como lo imaginábamos	p. 9
Capítulo II: Creación del Agente Jugador	p. 11
- Creación del Agente	p. 12
- Raza	p. 12
- Profesión	p. 22
- Características	p. 25
- Habilidades	p. 25
- Toques finales	p. 27
- Creación rápida del Agente	p. 28
Capítulo III: Reglas de juego	p. 33
- Reglas básicas	p. 34
- Tiradas de dados	p. 34
- Uso de Características y Habilidades	p. 34
- Críticos y Pifias	p. 35
- Combate	p. 35
- Navegación y Combate espacial	p. 37
- Modificadores	p. 38
- Experiencia y Ventajas	p. 40
- Reglas Avanzadas	p. 42
- Epicismo	p. 42
- Aplicación lógica de PX	p. 43
- Ambientes Hostiles	p. 43
Capítulo IV: Equipo	p. 45
- Armas	p. 46
- Armas Cuerpo a Cuerpo	p. 46
- Armas a Distancia ligeras	p. 47
- Armas a Distancia medianas	p. 47
- Armas a Distancia pesadas	p. 48
- Armas Exóticas	p. 49
- Armaduras	p. 53
- Reglas de Reparación de Armaduras	p. 53
- Otros	p. 54
- Naves Espaciales	p. 55
- Corbeta Ligera	p. 55
- Fragata Estándar	p. 55
- Galeón Estándar	p. 56
- Glosario de Naves	p. 57
Capítulo V: El Universo	p. 59
- La Gran Asamblea Galáctica	p. 60
- La Agencia Galáctica	p. 62
- Historia	p. 63
- Fichas Planetarias	p. 64
- Planetario de los Mundos Libres habitados	p. 72
- El Infinito está más allá	p. 74
- Más allá de los Mundos Libres	p. 74
- Fronteras físicas de la galaxia conocida	p. 75
- Más allá del Ojo del Tedio	p. 75
- Villanos y demás gente de mal vivir	p. 76
- Slobodan Fankonnen, el Ensartador	p. 76
- Belfet Lelebet, el Ridículo	p. 77
- Butgil y Terenspenser, Hnos. Calatrabot	p. 78
- Mandrax, el Cerebritito	p. 79
Capítulo VI: Aventura introductoria	p. 81
- 7338: Rescate en Engus	p. 82
- Trentor	p. 82
- Viajes a Engus	p. 84
- Engus	p. 85
- Bunker de los Fankonnen	p. 86
- Regreso a Trentor	p. 88
- Conclusión	p. 88
- Fichas de Personajes No Jugadores	p. 89
Ficha de Creadores	p. 91
Glosario	p. 92
Epílogo	p. 93
Ficha del Agente	p. 95



Ninguna parte de este libro (excepto la ficha de personaje) puede ser reproducida ni incorporada a un sistema informático, ni está permitida su transmisión en cualquier forma o cualquier medio, sea éste electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros medios, sin el permiso previo y por escrito del editor. Las infracciones se perseguirán según la ley.





CAPÍTULO I INTRODUCCIÓN

Transcripción automática. Fecha estelar 7333. Descripción: diálogos/movimiento/reflexiones de bio-organismos Page y Blackmore, en superficie. Descripción comunicación con biotechno-organismo Rita, en vehículo interestelar en órbita. Planeta: Fanrakis.

Page y Blackmore descienden de la lanzadera. Posición: a 20° del meridiano. Zona desértica. Día. P y B observan el paisaje circundante.

PAGE: Qué calor. Este planeta parece Ceti Alfa V.

BLACKMORE: Ni en pintura, amigo. Es clavado a Tatooine. Ceti Alfa V es un "planeta salvaje, inhóspito, pero habitable"; y su climatología se debe a la explosión de su planeta hermano, Ceti Alfa VI... En cambio, Tatooine es un planeta del sector Arkanis que orbita entre dos binarias, Tatoo 1 y Tatoo 2, y...

PAGE: Tatooine no entra en mi lista de referentes.

BLACKMORE: Deberías transigir un poco, dejar de hacerte la puñeta. ¿Qué importa a qué planeta se parezca?

PAGE: Es importante en nuestro estudio. Conocer la base de la terraformación de un planeta, o las características preestablecidas de su bioambiente, puede aportarnos más respuestas.

BLACKMORE: Vale, pero parece Tatooine...

Page y Blackmore caminan hacia un montículo, guiados por el localizador portátil.

PAGE: Desde luego, es maravilloso que exista algo así... Maravilloso e increíble.

BLACKMORE: ¿Te refieres a este montón de arena? Me siento igual que cuando caminaba por una de esas playas en las que tenías que andar durante mucho rato sobre la arena hasta llegar a primera línea de mar, riéndote bajo el sol, quemándote los pies... Por cierto, no sé si me he puesto suficiente protección solar. Lo que pasa es que aquí no hay mar, no hay agua, no hay nubes, no hay chiringuitos de playa... ¿Por qué me habré metido en esto?

PAGE: Lo estás haciendo otra vez.

BLACKMORE: ¿El qué?

PAGE: Ya lo sabes...

BLACKMORE: No empieces con tus juegucitos, Page. Anda, dime, ¿Qué estoy haciendo otra vez? ¿Quejarme de que el super Dios que creó estos pla-

netas se pasó de minimalista y olvidó hacerlos más cómodos, más acogedores?

PAGE: Son cómodos y acogedores para los indígenas, supongo.

BLACKMORE: No desvíes la conversación.

PAGE: Ok. Lo que quiero decir es que vuelves a reprocharme que te haya traído hasta aquí, y que no podamos volver.

BLACKMORE: ¿Aquí, a Fanrakis?

PAGE: No, en general, a este tiempo, a este lugar. No tengo la culpa de que el sistema de impulsión no aguantara el 'salto'. A Doc Brown le funcionó... A veces no es fácil aplicar la teoría.

Page y Blackmore descienden por el otro extremo del montículo. Se acercan a su objetivo.

BLACKMORE: La culpa no es tuya. Y, francamente, ha valido la pena viajar a este... sitio. Es un lugar maravilloso, el sueño de cualquiera de nosotros. El Profesor se sentiría orgulloso, aunque haya sido el azar el que propiciara el nacimiento de... de todo esto. Lástima que, como dices, no podamos volver para explicárselo.

PAGE: Echo de menos sus clases. Parecíamos las *Tortugas Ninja* alrededor de Máster Splinter. ¿Crees que el Profesor, Angus y Brian todavía seguirán trabajando, que nos estarán buscando?

BLACKMORE: Quizás cuando den con nosotros, todo un Universo haya desaparecido... Mira.

Page y Blackmore se aproximan a una nave no catalogada, o sea, construida con piezas de otras naves. Tamaño de carguero mediano. No consta en registros estelares. La nave ha sido atacada en superficie, pero no hay impactos visibles de krakens, lanzas eléctricas, rifles de protones, longshots o remachadores, salvo algunos orificios causados por rifles láser, arma estándar de la tripulación (de los defensores).

La nave ha sido perforada y resquebrajada con algún tipo de arma desconocida, y en los márgenes de los impactos que han causado los desperfectos pueden verse restos de un extraño lodo ajeno al planeta Fanrakis.

Page y Blackmore investigan tanto el exterior como el interior de la nave.

BLACKMORE: Cielo santo, parece un transporte de los jawas al que hayan atacado un buen puñado de soldados imperiales.



PAGE: Más bien, recuerda a la Enterprise atacada por los Borg en...

BLACKMORE: No empecemos.

PAGE: Vaaaaleeeee... Entonces, ¿Quién? ¿Fanordos? ¿Itis? Quizás no voy mal encaminado y hayan sido los Beurgh...

Page y Blackmore recogen muestras, y ambos quedan sobrecogidos ante el descubrimiento de los cadáveres de una tripulación formada por individuos de distintas razas. Algunos han muerto defendiendo el perímetro. Otros han sido ejecutados bajo el ala izquierda de la nave.

Buscan rastros en la arena. Negativo. Escanean las paredes y el suelo de la nave en busca de huellas. Negativo.

Mientras Blackmore busca toda clase de pistas, Page entra en el centro de mando, un puente recreado con piezas de naves Berim, Fantaurianas, Itis y Wikoos, todas ellas ensambladas, seguramente, por los expertos tentáculos del Sepiano cuyo cuerpo yace en el exterior, acribillado por el arma de origen desconocido. Queda energía. Page accede a la base de datos, compila la información importante y la transfiere a la base de datos de Rita, a bordo de la Taylor II, en órbita alrededor de Fanrakis.

Page y Blackmore se reúnen en el exterior de la nave, elevan una plegaria e incineran los cuerpos. Page activa un "desensamblador" que ha encontrado en el cuerpo del Sepiano. Quita el seguro, lo activa y la nave comienza a deshacerse. Las piezas se separan. Los tornillos y las juntas saltan. Las planchas se pliegan unas sobre otras. Pieza a pieza, de dentro hacia fuera, la nave se desploma en un amasijo de metal imposible de identificar.

Sólo un Sepiano, marcando los códigos correctos en un "ensamblador" y disponiendo de las herramientas adecuadas, podría recrear la misma estructura, desde los compartimentos a los motores, y hacerla funcionar.

PAGE (al transmisor): Rita, volvemos a la lanzadera. Ordena los datos que te he enviado y los estudiaremos juntos. Si queda pizza, ponla a descongelar, cariño...

RITA (desde la Taylor II, en órbita; transmisión codificada): Recibido. Abandonad la zona. Detecto rastros de indígenas... y diría que su tamaño es 150 veces el vuestro.

PAGE: Ok, allá vamos.

Page y Blackmore regresan a su lanzadera. Caminan rápido y su semblante expresa preocupación. Estado bioanímico: bajo.

PAGE: Blacky, en una cosa estaremos de acuerdo: el Universo, este Universo, está en peligro. Han eliminado al Equipo Explorador. Si en su base de datos no encontramos nada que nos ayude a demostrar que algo muy gordo amenaza la estabilidad de la Gran Asamblea Galáctica, de todos estos mundos, de esta realidad, nos veremos obligados a confiar en un Equipo B.

BLACKMORE: ¿Eso no va en contra de tus principios? Lo digo por el tema de esa directriz que os gusta tanto a los trekkabosos, lo de "no intervenir en el desarrollo de las civilizaciones y tal"...

PAGE: En algún momento de su carrera, todos los capitanes de la Enterprise se han pasado esa directriz por el forro del uniforme... Y en este caso, reconoce que es algo que EL quizás no tenía previsto. ¿No te molaría salvar un Universo, o al menos ayudar a mantenerlo vivo? ¿Y qué puede pasarme? Nadie me va a quitar el mando de una nave, ni me van a degradar...

BLACKMORE: La Gran Asamblea Galáctica...

PAGE: La Gran Asamblea Galáctica no sabe que existimos. Sólo lo sabían los pobres voluntarios que acabamos de incinerar; bueno, y ese tipo grande que merece toda nuestra confianza. Y nunca lo sabrán, no podemos contar la verdad... Eso seguro que nunca lo harían ni Kirk, ni Picard, ni...

BLACKMORE: Está bien, tienes razón. Debemos buscar otro Equipo... y rezar para que la Fuerza nos acompañe.

PAGE: ...o que nos acompañe la sabiduría vulcaniana.

BLACKMORE: ¿Siempre tienes que llevarlo todo a tu terreno?

PAGE: Es algo genético, no puedo evitarlo...

BLACKMORE: Pues deberías ser un poco más transigente. La sabiduría vulcaniana no ayuda a librarte de cagarla en una tirada de epicismo.

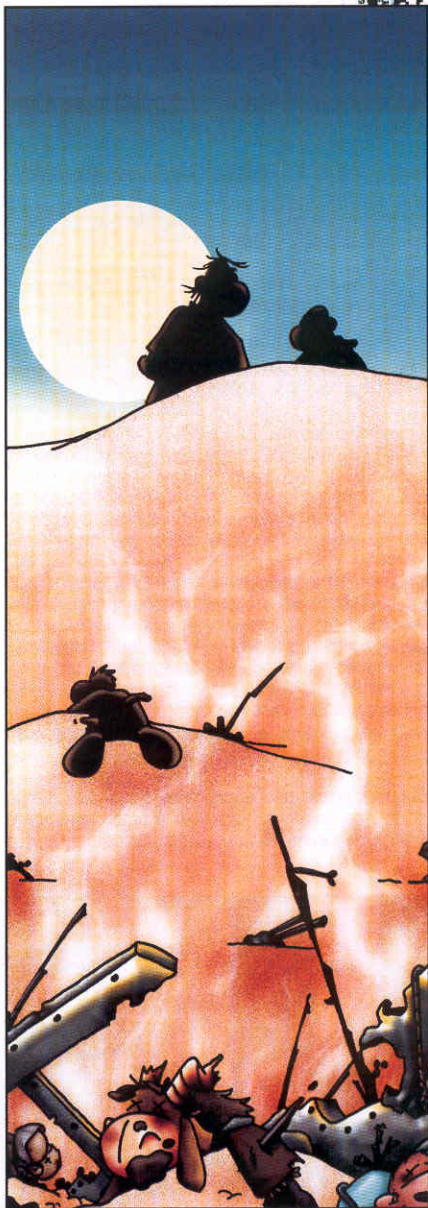
PAGE: Y la fuerza no ayuda en los porcentajes de una tirada, fanático. "Una campaña de rol se gana con la muñeca".

BLACKMORE: Bla, bla, bla...

PAGE: Bla, bla, bla...

Page y Blackmore llegan a su lanzadera. Resto de conversación intrascendente.

Fin de la transcripción. Recopilación de datos enviados a Trentor para su clasificación y posterior archivo.



LA PREGUNTA DEL MILLÓN:

¿Qué es un juego de rol?

Hay tantas versiones (tanto positivas como negativas) sobre qué es un juego de rol que nos hemos tirado a la calle para preguntar a distintos grupos sociales, relacionados de alguna manera con el rol, sobre esta cuestión tan peliaguda. Los resultados han sido estos:

Según los jugadores: Es una de las mejores cosas que me han pasado en la vida, tío. Joder, es que en ningún otro juego te puedes cargar a una Peña de orcos con una hacha a dos manos + 2... o soltar frases como "pues...me chusco a la elfa" o "cae la mano de Dios y..." Juas, juas, juas.

Según los padres: La verdad es que no entiendo cómo se pueden estar siete horas encerrados en una habitación de 3x3 tirando daditos y gritando sandeces... al menos se ríen, pero seguro que es por las drogas. Y es que el país está muy mal. Cuando yo tenía su edad, ya hacía cuatro años que trabajaba...

Según la mayoría de psicólogos: El rol es una forma de entretenimiento y expresión como cualquier otro. Permite desarrollar no sólo la imaginación sino también el espíritu de equipo necesario para integrarse en la sociedad actual. Además, la mayoría de estos juegos presenta unos estereotipos de legalidad, justicia y bondad muy necesarios en esta convulsa época dominada por el miedo al terrorismo y la competitividad exacerbada.

Según ciertos psicólogos televisivos: Los juegos de rol son una forma de evasión propia de mentes infantiloides e inmaduras. ¿Quién puede pensar que

ser un bárbaro o un ladrón son prototipos de conducta aceptables en el marco de una sociedad democrática y libre? El elemento conocido como Máster es peor aún, ya que utiliza los jugadores como conejillos de indias para sus enfermizas tendencias sádicas.

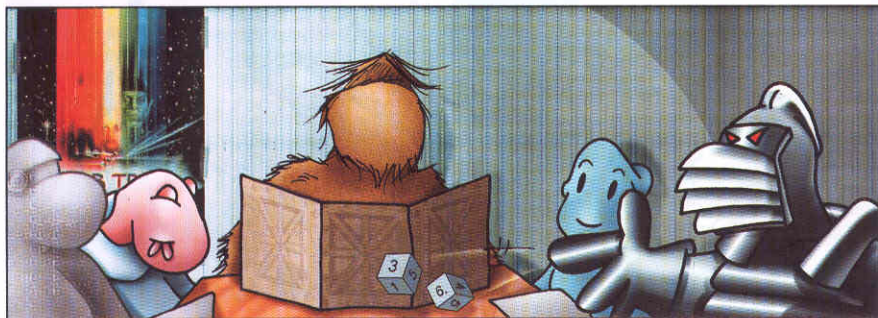
Según un director teatral: Personalmente nunca he jugado a juegos de rol, pero sé que muchos de mis alumnos los utilizan para mejorar sus dotes de interpretación. Si se utilizan correctamente pueden ser de gran utilidad para abrir la mente y ponerse en la piel de otras personas.

Según la delegación del Gobierno: Los juegos de rol son una herramienta de captación de adolescentes por parte de sectas diabolistas con tendencias anarquistas. Son elementos marginales que quieren minar la moral y la decencia de nuestro país. Les estamos vigilando.

Según el dibujante con menos talento y más suerte de este país: Pizza, migas, ceniza, manchas de Coca-Cola, restos de goma, puntas de lápiz, papeles arrugados, patatas fritas, dados debajo del sofá, manchones de dedos en la pared, pausas para ver el partido, "acaba ya que va a cerrar el metro" o "que pierdo el último autobús", "no mamá, no estamos haciendo nada malo; los oyes gritar por teléfono porque han acorralado a un Malkavian y van a interrogarle", "ahí no, que es la habitación de mis padres", "apagad eso de una vez; ¿Hemos venido a jugar o a ver la MTV?", "no lo entiendo, es que es mi primera partida"... acción, pasión, aventura. ¿Qué más puede pedir un chico normal?

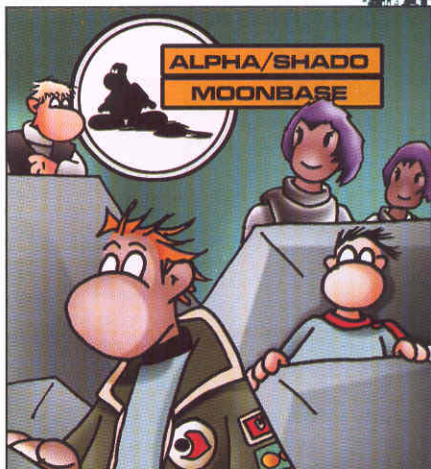
Según los autores: ¿Qué quieres que te diga? Una manera de sacar dinero haciendo algo que nos divierte... y de paso intentar ser famosos.

Ya sabéis los diferentes puntos de vista, coged el que creáis más adecuado...



OUTFAN, el futuro es tal como lo imaginábamos

Outfan empezó con la intención de unir en un único concepto todo lo que nos gusta de la Ciencia Ficción: terraformación, tropas, política, relaciones comerciales interplanetarias, conflictos, héroes, villanos, supermercados espaciales, planetas prisión, Asimov, Wells, Heinlein, Méliès, Lucas, Burroughs, Orwell, Van Vogt, Clarke, Bradbury, Corben, Roddenberry, Straczynski, Jodorowsky, Sturgeon, Lem, Vance, Borges, Simak, Herbert, LeGuin, Silverberg, Gibson, Egan, Shepard, Powers, Marin, Spielberg, Cameron, Scott Card, Gilliam... Dick, pasados por el filtro paródico-homenaje, fan y multireferencial que caracteriza a los narizones de Cels. Todo ello destinado a un nuevo público al que se quiere introducir en las excelencias del género en clave de humor y, a la vez, intentar complacer y arrancar alguna sonrisa a los puristas y veteranos de la Ci-Fi.



Como primer producto dentro del mundo Outfan, tienes entre tus manos el juego de rol oficial. Hemos intentado volcar en él todos nuestros conocimientos sobre la Ci-Fi, desde *Metropolis* hasta *E.T.* o *Matrix*, pasando por *Doctor Who*, *Stargate*, *Omega Men*, *Atari Force*, *12 Monos* o *Blade Runner*. Una "barretxa" que esperamos sea de tu agrado.

En este universo tan particular y paródico, los jugadores encarnan a Agentes Jugadores (AJ) al servicio de la Gran Asamblea Galáctica. Pacificadores encargados de llevar a cabo las misiones de una especie de Naciones Unidas de planetas, enfrentados tanto a villanos de opereta (perdón de space-opera) como a elementos capaces de aniquilar la vida de todo el universo.

En primer lugar, te explicamos cómo crear a tu AJ. Para ello tienes que elegir una de las nueve razas disponibles: desde los nobles Alphan hasta los malvados y quisquillosos Iti, pasando por los manitas Sepianos o las estudiantas Fantaurianas. También podrás escoger tu profesión (tanto las generalistas como las propias de cada raza) en este universo de conflictos, ¿decidirás ser un aguerrido soldado?, ¿un mercenario sin escrúpulos? ¿un fontanero espacial?, ¿un mercader montado en un carguero?, ¿un saboteador Iti?, ¿una concubina Fantauriana?, ¿un médico naturista Wikoo?, ¿una sacerdotisa Fankonnen?, ¿o un inventor loco Sepiano? Tú tienes la oportunidad de crear un personaje a tu medida. Seguidamente, encontrarás el resto de detalles para acabar de completar tu ficha de personaje (Características, Habilidades, etc)

A continuación, se explican las reglas del juego, tanto las básicas como las avanzadas, para poder desenvolverte con una cierta cordura (y soltura) en Outfan. Después, encontrarás gran cantidad de equipo (armamento, armaduras y algunas naves) que podrás comprar dependiendo de tu disponibilidad de Plásticos (la moneda de Outfan). Finalmente, se presenta una aventura modelo para dar ideas a los Vigilantes del Juego (VJs), los directores de partida de Outfan y crear sus propias sagas intergalácticas.

Después de este juego de rol, Outfan continuará expandiéndose con un tebeo guionizado y dibujado por el incombustible Cels Piñol y demás paranoias que se nos vayan ocurriendo (u ofreciendo). Si quieres estar informado de las últimas novedades del universo Outfan, entra en el apartado que sobre él tiene la página web oficial de Fanhunter:

www.outfan.com.

Y si además quieres preguntar cualquier cosa, no dudes en enviarnos un e-mail a:

outfan@fanhunter.com

Esperamos que te lo pases tan bien leyendo y jugando a Outfan como nosotros nos lo hemos pasado creándolo. Hasta pronto.

"Que el Espíritu Galáctico te ilumine".

Vincent Cole,
responsable de la Biblioteca Galáctica de Trentor



OUT FAN

ROLEPLAYING GAME

THE FUTURE IS JUST AS WE IMAGINED

CREACIÓN DEL AGENTE JUGADOR

CAPÍTULO II CREACIÓN DEL AGENTE JUGADOR

Colegio Público Brandul de Chalbiville (Heidi Prime)

Las puertas del infierno parecían haberse abierto dentro del aula.

Decenas de bolígrafos caloríficos, pizarras reutilizables y demás material estudiantil volaba de punta a punta de la clase sin sentido alguno. Los gritos y risas que llenaban el nauseabundo ambiente parecían ofender a las fotos de los miembros de la Baronía Fankonnen que presidían la sala. Algunos estudiantes redibujaban las fronteras de los mapas interestelares colgados de las paredes, mientras otros intentaban quemar la papelería-desintegrador situada al lado de la mesa del profesor. El caos se había adueñado de la sala.

De sopetón, el estrépito de una puerta cerrándose hizo parar a los estudiantes. En la entrada del aula se erguía una pequeña Fankonnen con el pelo totalmente rapado y vestida con un sencillo traje chaqueta de color verde oscuro. Encaramada a unos tacones altos, la nueva institutriz miraba desafiante a los estudiantes con unos ojos de un color azul cristalino escondidos tras unas gafas. Los jóvenes se habían quedado impresionados por la menuda mujer y totalmente petrificados. Sin prisa, subió a lo alto de la tarima y dejó su maletín encima de la mesa destinada al profesor. Retiró con desprecio los chicles situados en su silla y se giró hacia la clase.

-Buenos días, me llamo Luan Chonson y vengo a sustituir a la profesora Jein Jetsco que como debéis suponer ha cogido la baja por vuestra culpa... ¡Esto se ha acabado, a partir de ahora, vais a saber lo que es disciplina!

Del fondo de la clase, pareció elevarse un leve murmullo parecido a un zumbido insectoide. Les había costado mucho trabajo convertirse en dueños y señores de la clase y una pequeña profesora que les había cogido por sorpresa no acabaría con su reinado... pero esperarían a su líder.

-Empecemos pues. ¿Dónde os habíais quedado?.. -Luan levantó las gafas que utilizaba para leer y pasó su inquisitiva y fría mirada por las primeras filas.

Un estudiante de aspecto frágil y enfermizo (más de lo normal para un Fankonnen) levantó tímidamente la mano. La profesora asintió.

-Estábamos estudiando el Genocidio de la Luna de Shub-Hadir -dijo con un hilillo de voz el joven.

-Bien -contestó la señorita Chonson- pues retomemos la historia. Sabéis perfectamente que nuestra raza ha sido perseguida a lo largo de toda su historia debido a nuestras diferencias físicas. Nadie entiende la necesidad Fankonnen de utilizar máscaras respiratorias. Nuestra animadversión hacia el aire puro nos ha causado numerosos problemas, pero hemos de estar orgullosos de ello. Esa fue la causa del sádico bombardeo indiscriminado que sufrió nuestra colonia el año 7281. Los traidores Fantreides dijeron que el ataque fue una venganza... ¿Una venganza de qué? Lo único que queríamos era no tener que comprar la Barretxa a tan fenicia raza. No puede ser que...

De repente, la declamación de la nueva profesora de Historia Galáctica fue cortada por la entrada en clase de un Fankonnen de casi dos metros de altura y unos 160 kg. de peso. Los chicos del fondo de la clase rieron para sí mismos al ver entrar al jefe de su banda, el temible Brown Zoc.

-Me ha parecido escuchar poco ruido en la clase y he pensado que necesitaban ayuda -empezó el brutal Fankonnen.

-Si vienes a molestar... mejor que te vayas. Aquí se viene a estudiar -le espetó Luan.

-¡Quién te crees que eres, rata enana de Amazonia! -balbuceó irado Brown Zoc. Acto seguido se abalanzó sobre la pequeña profesora tan rápido como le permitía su obeso físico.

La joven institutriz hizo rotar su menudo cuerpo esquivando el ataque y le propinó un golpe en la base de la nuca dejándole inconsciente. La clase continuaba muda, pero ahora la miraban boquiabiertos.

-Bueno, esto es todo por hoy. Si mañana os portáis bien os explicaré algunos trucos que aprendí sirviendo como Mercenaria en los territorios fronterizos.

Este capítulo explica los detalles que necesitas saber y los pasos a realizar para crear un Agente Jugador (AJ) de la G.A.G. (Gran Asambleable Galáctica). Se trata de un apartado muy importante ya que los Agentes son la columna vertebral del juego de rol Outfan; ellos son los encargados de investigar planetas, descubrir conspiraciones, luchar por la G.A.G. y todo lo que se le ocurra al VJ (Vigilante del Juego).

CREACIÓN DEL AGENTE

Los Agentes Jugadores (AJ) son los héroes del juego de rol Outfan. Sus aventuras (o desventuras dependiendo del humor del VJ) son las historias que se cuentan en el juego. Para realizar tu ficha (ver página 95-96) de AJ debes seguir los pasos que comentamos a continuación:

1- El Concepto

Antes de empezar a hacer la ficha debes pensar bien qué tipo de Agente deseas llevar: Raza, Profesión y qué puntos fuertes quieres tener. En el apartado Tendencias, escribe una palabra que defina bien a tu personaje (ej: Homicida, Divertido, Inventivo, Audaz, Bala Perdida, Mesías, etc.)

2- Nombre

El nombre o alias con el que es conocido tu personaje.

3- Raza

Como dijo un sabio, "no estamos solos en la Galaxia". Debes elegir la Raza de tu AJ de entre las nueve disponibles.

4- Profesión

Escoge de entre las profesiones genéricas o las de tu raza la que más se ajuste a tu concepto de personaje.

5- Características

Reparte 120 puntos entre las seis Características, pero has de tener en cuenta:

Máximos Raciales: Según la raza que escojas, tendrás unos Máximos Raciales distintos. Es decir, NUNCA podrás sobrepasar la puntuación asignada a cada Característica, ni aunque te gastes puntos de experiencia (PX).

Debilidad: Cada Raza tiene una Característica considerada como Debilidad. En el momento de crear la ficha, no puedes asignar más de 15 puntos a esa Característica, aunque luego podrás subirla gastando PX hasta su Máximo Racial de manera normal.

Mínimos de Profesión: Cada Profesión requiere tener una mínima puntuación de inicio en una Característica concreta. Tenlo en cuenta a la hora de repartir los 120 puntos iniciales.

6- Habilidades

Reparte 160 puntos entre las Habilidades y suma los bonificadores por la Profesión que has escogido. En ningún caso puedes superar los 50 puntos en una sola Habilidad, ni aplicando modificadores ni gastando Puntos de Experiencia. Puedes tener Habilidades a 0.

7- Equipo

Dispones de 3D6 x 100 Plásticos (Pl.) más la cantidad estipulada en tu Profesión. Con ello puedes adquirir el equipo que desees (ver Capítulo IV: Equipo). Los Pl. sobrantes son tu capital al principio de la partida.

8- Toques Finales

Sirven para acabar de perfilar tu personaje.

Puntos de Vida: Los Puntos de Vida son el equivalente a tu Resistencia + 1D6.

Calcula la *Probabilidad de Acierto (PA)* para Impactar de cada una de las armas que hayas adquirido.

Completa los *detalles físicos* del Agente (altura, pelo, etc.)



Raza

De momento, es obligatorio elegir una Raza de entre las nueve disponibles: Alphan, Berim, Fankonnen, Fanordos, Fantauriana, Iti, Sepiano, Tasken y Wikoo. A continuación, se detallan las características físicas, psíquicas y de índole social de cada una de ellas.

ALPHAN

"¿No podríamos resolver esto de una manera más civilizada, señores?. Bajen esos Sables Dinamo y tomemos un té".

HISTORIA

Honor, Paz y Deber son las máximas de los Alphan. Aristócratas refinados y expertos diplomáticos, los Alphan que abandonan su planeta natal son conocidos por ser excelentes pacificadores y mediadores en conflictos. Fueron promotores de la G.A.G. [Gran Asamblea Galáctica] con el fin de ordenar el caos reinante tras la Guerra contra el Ojo del Tedio.

MÁXIMOS RACIALES :

Destreza: 50
Fuerza: 50
Resistencia: 45
Atención: 40
Cerebro: 55
Savoir-Faire: 60



Debilidad: Atención

DETALLES RACIALES :

PROFESIONES EXCLUSIVAS:

DIPLOMÁTICO
NOBLE

[ver apartado profesiones p. 22]

Estatura: 160 + 2D10 cm.
Peso: 50 + 3D6 kg.

Color de Ojos:

01-50: azules
51-90: verdes
91-00: grises

Color de Pelo:

01-50: rubio
51-90: moreno
91-00: blanco



PLANETA DE ORIGEN

CÁLAFAN

[para ampliar datos ver apartado planetas p.65]

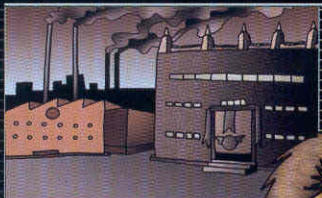
BERIM

"No te quejes del peso de este reactor espacial, mucho peor es la carga que han de soportar los camaradas esclavizados de toda la galaxia".

HISTORIA

Los Berim son una raza nativa de la zona ártica de Amazonia. Son duros y resistentes, siendo considerados unos de los mejores colonos que se conocen debido a su innata capacidad de adaptación.

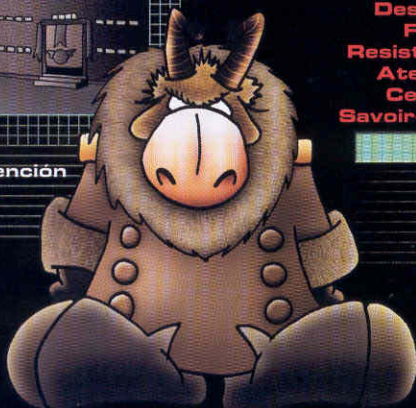
Su aspecto ovino les hace parecer más primarios de lo que son realmente, puesto que han creado una de las sociedades más cohesionadas y colectivizadas de todo el universo. Forman parte de la Junta Cósmica Proletaria [J.C.P.], con los Fanordos.



MÁXIMOS RACIALES :

Destreza: 50
Fuerza: 55
Resistencia: 60
Atención: 40
Cerebro: 50
Savoir-Faire: 45

Debilidad: Atención



DETALLES RACIALES

Estatura: 160 + 3D10 cm.
Peso: 70 + 3D8 kg.

Color de Ojos:

01-50: amarillos
 51-90: marrón claro
 91-00: marrón oscuro

Color de Pelo:

01-50: marrón claro
 51-90: negro
 91-00: blanco

PROFESIONES EXCLUSIVAS:

MECÁNICO
COLONO

[ver apartado profesiones p. 22]



PLANETA DE ORIGEN

AMAZONIA

[para ampliar datos ver apartado planetas p.65]

FANKONNEN

"Vamos escoria, ven a por mí, me encantará adornar mi sala de trofeos con esa patética cara tuya, quedará perfecta al lado del búfalo-alado de Fanconis".

HISTORIA

Los Fankonnen son una de las potencias militares más poderosas del universo. Hace mucho que su planeta natal se ha convertido en un vertedero por culpa de la masificada industria de guerra. Sus cuerpos se han adaptado a este nocivo medio, hasta el punto que el aire puro resulta venenoso para ellos, por lo que deben ir equipados con máscaras respiratorias adaptadas. Forman parte del Frente Patriótico Galáctico (F.P.G.)

MÁXIMOS RACIALES :

Destreza: 50
Fuerza: 50
Resistencia: 55
Atención: 55
Cerebro: 50
Savoir-Faire: 40



Debilidad: Savoir-Faire

DETALLES RACIALES

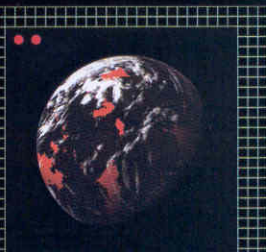
PROFESIONES EXCLUSIVAS:

MERCENARIO
 SACERDOTISA

[ver apartado profesiones p. 22]

Estatura: 170 + 2D10 cm.
Peso: 70 + 3D6 kg.

Color de Ojos:
 01-50: azules
 51-90: grises
 91-00: marrón claro
Color de Pelo:
 01-50: pelirrojo
 51-90: rubio
 91-00: calvo



PLANETA DE ORIGEN

HEIDI PRIME

[para ampliar datos ver apartado planetas p.65]

FANORDOS

"¿Que, qué hago en esta zona de alta seguridad, donde se desarrolla el prototipo de nave invisible Drogo VI?... mmm... ¿Pero esto no es el lavabo de señoras?".

HISTORIA

La traición es el motor de la sociedad Fanordos. Fanconis es el cubil de la serpiente donde las conspiraciones y los asesinatos son el pan de cada día. El rasgo físico que caracteriza a los Fanordos es su esqueleto. Sus huesos huecos les proporcionan una especial elasticidad, de la que sacan buen partido en sus frecuentes misiones de infiltración. Son miembros de la Junta Cósmica Proletaria [J.C.P.]



MÁXIMOS RACIALES :

Destreza: 50
Fuerza: 40
Resistencia: 50
Atención: 60
Cerebro: 50
Savoir-Faire: 50

Debilidad: Savoir-Faire

DETALLES RACIALES

Estatura: 150 + 2D10 cm.
Peso: 40 + 3D6 kg.

Color de Ojos:

01-50: azules
51-90: verdes
91-00: marrón claro

Color de Pelo:

01-50: moreno
51-90: castaño oscuro
91-00: calvo

PROFESIONES EXCLUSIVAS:

ESPIA
MANIPULADOR
SOCIAL

[ver apartado profesiones p. 22]

PLANETA DE ORIGEN

FANCONIS

[para ampliar datos ver apartado planetas p.65]

CREACIÓN DEL AGENTE - RAZAS



FANTAURIANA

"¿Ves esta daga amigo mío? pues entérate de que no me importaría usarla contigo, es más, sería un bien que haría a la sociedad, librándola de un individuo como tú. ... ah, y por cierto, no vuelvas a llamarme cielito".

HISTORIA

Las Fantaurianas son una raza curiosa y misteriosa a ojos de los extraños. Son considerada la raza más bella de la galaxia, aun teniendo un Lóbulo Empático en lugar de cabello. Su sociedad formada en exclusiva por mujeres, posee un ciclo reproductivo asexual con el que conciben únicamente hembras. Fueron co-fundadoras de la G.A.G. y lucharon por la igualdad de derechos para todas las razas. Muchas fieles de las antiguas tradiciones siguen sin poder tolerar al sexo masculino pero otras han visto las ventajas que tienen sobre los machos de muchas especies, y lo usan como baza.

MÁXIMOS RACIALES :

Destreza: 50
Fuerza: 45
Resistencia: 50
Atención: 50
Cerebro: 50
Savoir-Faire: 55



Debilidad: Fuerza

DETALLES RACIALES

PROFESIONES EXCLUSIVAS:

AMAZONA
CONCUBINA

[ver apartado profesiones p. 22]

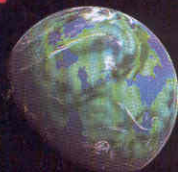
Estatura: 160 + 2D10 cm.
Peso: 50 + 3D6 kg.

Color de Ojos:

01-50: verdes
51-90: azules
91-00: miel

Color de Pelo:

Carecen de pelo, en su lugar tienen un apéndice conocido como Lóbulo Empático



PLANETA DE ORIGEN

ALFA FANTAURO

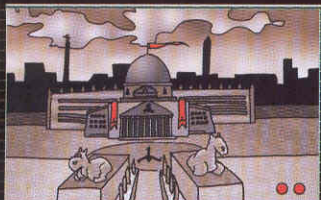
[para ampliar datos ver apartado planetas p.65]

ITI

[mirando hacia arriba con desprecio]"¿A
quién crees que estás hablando, maldito
desecho Berim?"

HISTORIA

La raza Iti considera las demás como subespecies que tienen como único propósito servir a los miembros de la pureza ratoonil, lo que pasa es que aún no lo saben. Son roedores humanoides de complexión débil y escasa estatura. Su presencia en la G.A.G. es meramente testimonial ya que son la raza que ha infringido más veces sus estatutos. Forman parte del Frente Patriótico Galáctico [F.P.G.]



MÁXIMOS RACIALES :

Destreza: 60
Fuerza: 40
Resistencia: 35
Atención: 60
Cerebro: 50
Savoir-Faire: 55

Debilidad: Resistencia



DETALLES RACIALES

Estatura: 80 + 3D10 cm.
Peso: 20 + 3D8 kg.

Color de Ojos:

01-50: grises

51-90: rojos

91-00: negros

Color del Pelaje:

01-50: marrón

51-90: gris perlado

91-00: blanco

**PROFESIONES
EXCLUSIVAS:**

PILOTO

SABOTEADOR

[ver apartado
profesiones p. 22]

**PLANETA DE
ORIGEN**



AMAZONIA

[para ampliar datos ver apartado planetas p.65]

CREACIÓN DEL AGENTE - RAZAS

SEPIANO

"... y así es como se convierte una tostadora de interfase en un Cañón de Meta-Protones usando un cuchillo de cocina..."

HISTORIA

Los Sepianos proceden del acuático planeta Sepia Prime. Antiguamente, eran una raza submarina de sepias inteligentes pero, tras largas generaciones de adaptación, han desarrollado pulmones y un cuerpo humanoide. Al tener una débil constitución, se han volcado en el desarrollo de la tecnología. Utilizando sus largos tentáculos y sus privilegiados cerebros, han conseguido convertirse en los diseñadores de naves más apreciados de toda la galaxia.

MÁXIMOS RACIALES :

Destreza: 60
Fuerza: 40
Resistencia: 50
Atención: 40
Cerebro: 60
Savoir-Faire: 50



Debilidad: Atención

DETALLES RACIALES

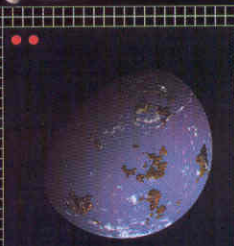
PROFESIONES EXCLUSIVAS:

MAESTRO TÉCNICO
INVENTOR LOCO

[ver apartado profesiones p. 22]

Estatura: 160 + 3D10 cm.
Peso: 60 + 3D8 kg.

Color de Ojos:
01-50: azul
51-90: rosa
91-00: plateado
Color de Piel:
01-50: rosada
51-90: verdosa
91-00: gris



PLANETA DE ORIGEN

SEPIA PRIME

[para ampliar datos ver apartado planetas p.65]

TASKEN

"Moverse como la sombra del somormujo de Calipoe bajo la luz de las luciérnagas de Saturno. Peligrosos como la picadura de un vrenturio de Cálfan... ¿Se me entiende?"

HISTORIA

Los Tasken son los hijos de Fanrakís, los protectores de la Barretxa Mezclange y las Gusanas. Son ágiles y rápidos como el Sirocco. Además, son unos temibles luchadores cuerpo a cuerpo debido a las continuas invasiones que ha sufrido su planeta. Aunque recelosos con los extraños, cuando te consideran un amigo siempre puedes contar con ellos ya que son leales hasta la muerte.

MÁXIMOS RACIALES :

Destreza: 50
Fuerza: 50
Resistencia: 60
Atención: 50
Cerebro: 40
Savoir-Faire: 50

Debilidad: Cerebro

DETALLES RACIALES

Estatura: 160 + 308 cm.
Peso: 50 + 208 kg.

Color de Ojos:

01-50: azul fluorescente
51-80: turquesa fluor.
91-00: lila fluorescente

Color de Pelo:

01-50: moreno
51-90: castaño
91-00: rubio

PROFESIONES EXCLUSIVAS:

FANDAYKIN

SOMBRA

[ver apartado profesiones P.22]

PLANETA DE ORIGEN

FANRAKÍS

[para ampliar datos ver apartado planetas p.65]

CREACIÓN DEL AGENTE - RAZAS

WIKOO

"... ¿Lo oyes? ... ¿No me digas que no lo escuchas? ... Te queda mucho camino por recorrer, joven aprendiz, pero estoy seguro que algún día podrás escuchar la voz de los árboles".

Los Wikoo son la raza más pacífica y contemplativa de toda la galaxia. Aunque su imponente aspecto físico haga parecer lo contrario (son unas bestias fuertes y peludas que normalmente pasan de los dos metros de altura), estos venerables seres dedican su vida al estudio de la naturaleza y a la meditación trascendental. Son los mejores médicos naturistas de todo el universo, pero nunca les molestes, su ira también es legendaria.

MÁXIMOS RACIALES :

Destreza: 40
Fuerza: 60
Resistencia: 55
Atención: 50
Cerebro: 55
Savoir-Faire: 40

Debilidad: Destreza

DETALLES RACIALES

PROFESIONES EXCLUSIVAS:

NATURISTA
GUARDIÁN

[ver apartado profesiones p. 22]

Estatura: 190 + 3D10 cm.
Peso: 100 + 3D8 kg.

Color de Ojos:
01-50: marrón claro
51-90: verdes
91-00: amarillos
Color del Pelaje:
01-50: marrón
51-90: rubio oscuro
91-00: miel

PLANETA DE ORIGEN

AMAZONIA

[para ampliar datos ver apartado planetas p.65]

Profesión

La Profesión es el trabajo que desempeñaba el AJ antes de trabajar para la G.A.G. Además de las Profesiones Genéricas, hay dos Profesiones exclusivas por cada raza. Las Profesiones otorgan una serie de bonificadores a algunas Habilidades, además sirven para determinar parte de los Plásticos iniciales. Es obligatorio escoger una Profesión al crear la ficha.

1- Profesiones Genéricas

Mercader (Mínimo 25 en Savoir-Faire)

Los mercaderes son los que se dedican al comercio interplanetario, surcan el infinito con sus naves repletas de artículos o materias primas con las que comerciar.

Modificadores: Comercio: +5; Engaño: +10
Plásticos: + 800 pl.

Explorador (Mínimo 25 en Atención)

Antes de enviar colonos a nuevos planetas, los exploradores se adelantan para inspeccionar la geografía, la flora y la fauna, y así asegurar un mejor establecimiento de la colonia. Los exploradores son silenciosos, reservados y muy a menudo hoscos e insensibles.

Modificadores: Alerta: +5; Supervivencia: +10
Plásticos: + 200 pl.

Contrabandista (Mínimo 25 en Destreza)

A veces algunos planetas tienen prohibido recibir algún tipo de material por orden de la G.A.G., en ese momento es cuando entras tú. Eres atrevido, ágil desenfundando y pensando, y te divierte lo que haces.

Modificadores: Engaño: +5; Universografía (planeta a escoger): +10
Plásticos: + 400 pl.

Pirata (Mínimo 25 en Resistencia)

Un peldaño más bajo que el contrabandista. Tú ya ni te esfuerzas en llevar material prohibido de un sitio a otro. Directamente asaltas naves en pleno vuelo para robar todo lo que puedas. A veces lo haces guiado por la buena voluntad dando parte del botín a los pobres, aunque claro, a veces no haces ni eso.

Modificadores: Armas Exóticas (arma racial a escoger): +5; Pilotar: +10
Plásticos: + 300 pl.

Técnico (Mínimo 25 en Cerebro)

El manitas típico, versado en la mayoría de tecnologías pero sin ser experto en ninguna. Eres capaz de arreglar desde un grifo que gotea hasta un subtrador de zeplinios positrónicos.

Modificadores: Sistemas: +5; Electrónica o Mecánica: +10
Plásticos: + 300 pl.

Soldado Libre (Mínimo 25 de Fuerza)

Quién sabe a qué grupo o unidad pertenecías. Ahora has dejado los galones de la armada o la flota y te dedicas a servir a un noble menor, o tal vez seas un guardaespaldas o simplemente vayas por libre, nunca se sabe.

Modificadores: Armas a Distancia: +5; Pelea: +10
Plásticos: + 300 pl.

2- Profesiones Raciales

2.1- Profesiones Alphan

Diplomático (Mínimo 25 en Savoir-Faire)

Expertos en las artes de la diplomacia salidos de la Escuela de Embajadores Alphan. Puede trabajar tanto para su facción como por cuenta propia, con la misión de pacificar la galaxia. Son poco propensos a utilizar la violencia.

Modificadores: Política: +5; Diplomacia: +10
Plásticos: + 500 pl.

Noble (Mínimo 35 en Savoir-Faire)

Son la élite del planeta Cálafor, todos deben respetarles y obedecerles. No aceptan muy bien las órdenes porque saben que su alternativa es mucho mejor, y la mayoría de veces tienen razón.

Modificadores: Defensa: +10; Conocimiento Alienígena: +15
Plásticos: + 2000 pl. (sí, dos mil; no es una errata).

2.2- Profesiones Berim

Mecánico (Mínimo 25 en Cerebro)

Los Berim son una de las razas más dotadas para la mecánica y las reparaciones. A estos expertos no les molesta pasarse horas entre desconocidas turbinas arreglando o fijando motores, cilindros, etc.

Modificadores: Proeza Física: +5; Mecánica: +10
Plásticos: + 300 pl.

Colono (Mínimo 35 en Resistencia)

Los colonos Berim son conocidos como los más rudos y tozudos de las razas alienígenas, cuando llegan a un planeta es muy difícil sacarlos de ahí. Un hueso duro de roer.

Modificadores: Comunicaciones: +10; Adaptación: +15
Plásticos: + 400 pl.

2.3- Profesiones Fankonnen

Mercenario (Mínimo 25 en Resistencia)

Los Fankonnen son una de las pocas razas que entrena mercenarios, crueles, sanguinarios y salvajes. Son un grupo de terribles seres carentes de moral y de escrúpulos.

Modificadores: Armas a Distancia: +5; Adaptación: +10
Plásticos: + 300 pl.

Sacerdotisa (Mínimo 35 en Destreza)

Las sacerdotisas de la Heidi Oscura son una de las pocas órdenes sacerdotales de la galaxia. Son terribles, sádicas y les encanta el sufrimiento ajeno. Dominan el Combate Cuerpo a Cuerpo debido a su asombrosa agilidad.

Modificadores: Armas Cuerpo a Cuerpo: +10; Proeza Física: +15
Plásticos: + 200 pl.

2.4- Profesiones Fanordos

Espía (Mínimo 25 en Destreza)

Los Fanordos han desarrollado a lo largo de los siglos una intrincada filosofía basada en el espionaje, el contraespionaje y el recontraespionaje, gracias a sus características físicas. Son los mejores espías de la galaxia.

Modificadores: Sangre Fría: +5 Sigilo: +10
Plásticos: + 400 pl.

Manipulador Social (Mínimo 35 en Cerebro)

Los Fanordos son excelentes manipuladores y agitadores de masas, lanzando sus personales ideales de libertad a los cuatro vientos son capaces de crear rebeliones y revueltas en muy poco tiempo.

Modificadores: Política: +10; Engaño: +15
Plásticos: + 500 pl.

2.5- Profesiones Fantaurianas

Amazona (Mínimo 25 en Destreza)

Grandes guerreras del planeta Alfa Fantauri, son expertas luchadoras que han aprendido sus artes de generación en generación. Un duro entrenamiento les ha permitido mejorar su agilidad y su rapidez.

Modificadores: Defensa: +5; Proeza Física: +10
Plásticos: + 300 pl.

Concubina (Mínimo 35 en Savoir-Faire)

Estas concubinas desarrollan todo el potencial empático propio de su pueblo trabajando como amantes, asesinas y espías de algunos líderes de las grandes facciones o de las corporaciones.

Modificadores: Sangre Fría: +10; Engaño: +15
Plásticos: + 600 pl.

2.6- Profesiones Iti

Piloto (Mínimo 25 en Atención)

Los Iti han basado su fuerza en las máquinas y en los vehículos para suplir su carencia de fuerza y de resistencia a nivel físico. No es de extrañar que muchos de los mejores pilotos de la galaxia sean Itis.

Modificadores: Navegación: +5; Pilotar (especialización a elegir): +10
Plásticos: + 500 Pl.

Saboteadores (Mínimo 35 en Destreza)

Debido a su pequeño tamaño y a su flexibilidad natural, los Iti se han convertido en maestros saboteadores y asesinos, pudiendo infiltrarse en bases enemigas y destruyendo ordenadores, naves o maquinaria. Son unas bestias pardas con un detonador o un cuchillo en la mano.

Modificadores: Armas a Distancia: +10; Sigilo: +15
Plásticos: + 500 Pl.

2.7- Profesiones Sepianas

Maestro Técnico (Mínimo 25 en Cerebro)

Los Sepianos tienen grandes aptitudes tecnológicas, y son los únicos que han sido reconocidos como maestros técnicos. Auténticos señores del arte de la ingeniería electrónica.

Modificadores: Sistemas: +5; Electrónica: +10
Plásticos: + 500 Pl.

Inventor Loco (Mínimo 35 en Cerebro)

Muchos Sepianos se decantan por la investigación y se dedican a inventar y fabricar cacharros y trastos de diversas utilidades: armas, naves, cocinas, aspiradores, etc. y demás objetos que se les puedan ocurrir.

Modificadores: Mecánica: +10; Electrónica: +15
Plásticos: + 600 Pl.

2.8- Profesiones Tasken

Fandaykin (Mínimo 25 en Fuerza)

Guerreros dedicados, soldados de élite nacidos en Fanrakis y que ahora luchan por toda la galaxia para defender los intereses de su pueblo. Letales luchadores de las arenas.

Modificadores: Supervivencia: +5; Pelea: +10
Plásticos: + 200 pl.

Sombra (Mínimo 35 en Destreza)

Los hijos de la arena han aprendido desde hace milenios a convertirse en parte del viento que sopla, en una sombra en la oscuridad. Son maestros escondiéndose y emboscando, por lo que son considerados como guerreros muy apreciados.

Modificadores: Armas Cuerpo a Cuerpo: +10; Sigilo: +15
Plásticos: + 200 pl.

2.9- Profesiones Wikoo

Médico Naturista (Mínimo 25 en Cerebro)

Los Wikoo son de los pocos seres que se han preocupado por la medicina y el bien de sus congéneres. Han aprendido la manera de curar usando la flora y la fauna.

Modificadores: Conocimiento Alienígena: +5; Primeros Auxilios: +10
Plásticos: + 400 Pl.

Monje Guardián (Mínimo 35 en Fuerza)

La casta de los Monjes Guardianes Wikoo son una extraña orden que desprecia las armas de fuego, normalmente confían en el poder de la meditación, la naturaleza y el músculo para enfrentarse a los problemas.

Modificadores: Pelea: +10; Defensa: +15
Plástico: + 200 Pl.



Características

Las Características son los rasgos naturales de cada AJ. En total, hay seis Características: Fuerza, Destreza, Resistencia, Atención, Cerebro y Savoir-Faire. Debes repartir 120 puntos entre ellas. Estas Características han de tener una puntuación entre 1 y el Máximo indicado para cada Raza. En el momento de hacer la ficha, hay que tener en cuenta la Debilidad de cada Raza (una Característica que no puede superar los 15 puntos a la hora de crear el Personaje) y los Mínimos de Profesión.

Fuerza

Define tu fuerza física y el uso que haces de ella.

Destreza

Determina el control sobre tu cuerpo y sobre los objetos tales como armas o herramientas, así como tu habilidad y tu agilidad.

Resistencia

Lo duro que eres y cuántas agresiones externas puedes aguantar: heridas láser, venenos o días sin comer, por ejemplo.

Atención

Lo que percibes a tu alrededor y tu capacidad de reacción. La atención mide también la perspicacia y la astucia del personaje.

Cerebro

Mide tu inteligencia, tus conocimientos teóricos, tu memoria y la capacidad de saber qué hay que hacer en el momento adecuado.

Savoir-Faire

Lo bien que sabes relacionarte con los demás, tu encanto personal, tu dominio de la palabra y tu aspecto.

Habilidades

Las Habilidades son los conocimientos aprendidos o innatos que tiene un AJ. Estos rasgos permiten la realización de acciones y miden las posibilidades de éxito. Debes repartir 160 puntos entre ellas. En el momento de la creación de la ficha, deben tenerse en cuenta los modificadores otorgados por la Profesión. Su valor no puede superar en ningún caso los 50 puntos. No es obligatorio asignar puntos a todas las Habilidades, y si debes hacer una tirada con una Habilidad que tienes a 0, sumarás la Característica indicada +0. Las Habilidades Armas Exóticas, Pilotar y Universografía tienen varias especializaciones que

debes elegir cuando asignes los puntos. Si no tienes ninguna especialización no puedes hacer la tirada.

Adaptación

Esta habilidad mide la capacidad para actuar en ambientes a los cuales el AJ no está acostumbrado, como por ejemplo gravedad 0, vacío espacial, calor extremo, frío intenso, contaminación abundante (o demasiada pulcritud en el caso de un Fankonnen) y otras lindezas más propias de la Sala del Peligro que no de un juego de rol.

Alerta

Esta Habilidad indica tu capacidad para darte cuenta de cosas tales como trampas, mensajes secretos, prótesis mamarias, etc. y poder reaccionar a tiempo y con eficacia.

Armas Cuerpo a Cuerpo

¿Aventuras? ¿Emoción? No es lo que anhela un Jedi... pero lo que sí desea es un sable láser capaz de partir en dos a sus enemigos. Cada vez que te enfrentes a tus adversarios con un arma del tipo sable dinamo, navaja eléctrica, garrote de madera, etc., ésta es tu habilidad.

Armas a Distancia

Láser, cañones, pistolas, hondas... toda arma que dispare un proyectil depende de esta Habilidad. Conoces bien su funcionamiento, cómo recargarlas y qué tipo de munición necesitan.

Armas Exóticas

El espacio es muy grande, y hay millones de armas que no has visto en tu vida. Toda Arma Exótica se considera arma común para la raza que la ha creado (por lo que en este caso se utilizan las habilidades de Armas Cuerpo a Cuerpo o Armas a Distancia en las tiradas) pero es exótica para las otras razas de Outfan. Debe comprarse esta Habilidad por separado, por cada arma perteneciente a una raza que no sea la tuya. Por ejemplo, Armas Exóticas (Lanzapulgas Wikkoo), Armas Exóticas (Sometedor Fantauriano), etc. Puedes tener el número de especializaciones que desees.

Buscar

Tienes facilidad para encontrar las cosas que buscas sin perder tiempo, incluso aquellas que han sido ocultadas deliberadamente.

Ciencias

Has estudiado Biología, Geología, Física, Química, etc. lo que te permite determinar la atmósfera de un planeta, analizar muestras, etc. O sea que elegiste la rama de las batas y los neutrones.

Comercio

Sabes cómo funcionan los complejos intercambios comerciales del universo y cómo aprovecharte de ellos, regateando, timando o evitando ser timado.

Comunicaciones

Conoces bien los sistemas de comunicaciones, de corto y de largo alcance, y cómo intervenirlos si la situación lo requiere.

Conocimiento Alienígena

Sabes que cuando un Sepiano te pasa un tentáculo viscoso por la cara te está dando la bienvenida, o que cuando un Wikoo se pone rojo es mejor no molestarle... El conocimiento de las muchas razas alienígenas que alberga el universo es básico para poder sobrevivir en él.

Defensa

Mide tu capacidad para esquivar o parar ataques, ya sean cuerpo a cuerpo o a distancia, evitando así que te abran la cabeza.

Diplomacia

Sabes relacionarte bien con los demás, puedes influir sobre ellos, convencerlos, quedar bien... Todo lo que tenga que ver con las relaciones interpersonales sin que intervenga un cañón de protones.

Electrónica

Conoces bien el funcionamiento de los aparatos electrónicos, ordenadores, armas láser, etc. Arreglar o personalizar todo lo que tenga cables, clavijas, chips, etc. no te supone ningún problema.

Engaño

Mide tu capacidad para mentir y engañar a la gente. A niveles altos, podrías hacerle creer a un Sepiano que el cacho de chatarra que te has encontrado en el basurero es una reliquia arcana (hasta que lo examines, claro).

Mecánica

Sabes arreglar o modificar todo tipo de artilugios mecánicos, ya sean armas, vehículos o naves interplanetarias; el kit de herramientas no tiene secretos para tí.

Navegación

Sabes orientarte en el espacio, calcular distancias y utilizar el motor de navegación de las grandes naves interplanetarias con mayor o menor soltura.

Pelea

Mide tu dominio en la lucha sin armas, ya sea de manera barriobajera o utilizando cualquier tipo de arte marcial.

Pilotar

Te desenvuelves bien a los mandos de cualquier tipo de vehículo, sea éste una nave, un medio de transporte o una montura. Esta Habilidad requiere especialización en cada tipo de vehículo: Montura, Terrestre, Acuático, Gravitatorio, Espacial y Raro (por ejemplo una Armadura de Combate). Puedes tener el número de especializaciones que desees.

Política

Conoces los entresijos tanto de la G.A.G. como de las políticas locales. También eres un experto en protocolo.

Primeros Auxilios

Indica si sabes identificar tipos de heridas o enfermedades comunes y hacer las primeras curas. La Mejora que saques son los Puntos de Vida que recupera el paciente hasta su máximo de Puntos de Vida.

Proeza Física

Tu capacidad para realizar acciones físicas básicas como correr, saltar, reptar, levantar peso, etc. sin que se te salga la hernia o te dé un ataque al corazón.



Sangre Fria

Mide tu capacidad para conservarte sereno en los momentos de máxima tensión, y evitar perder los nervios y fastidiar irremediabilmente esa incursión nocturna o ese pacto con los Ix-Cosoftianos que estás llevando a cabo.

Sigilo

Te mueves sin hacer ruido, te escondes rápida y correctamente. Sabes actuar en la oscuridad e infiltrarte en cualquier lugar sin ser descubierto.

Sistemas

Dominas los sistemas informáticos adicionales de cualquier tipo, tales como artillería, escudos de energía, radares, naves, etc.

Supervivencia

Tu capacidad para encontrar comida, agua y refugio seguro en un ambiente inhóspito, además de orientarte y evitar los peligros que este entorno pueda presentar.

Universografía

Conoces muy bien las particularidades de un planeta en concreto: su historia, sus gentes, su modo de vida, su geografía, los bajos fondos y tienes contactos útiles en él. Esta Habilidad requiere una especialización por planeta. Por ejemplo: Universografía (Fanrakis), Universografía (Amazonia), etc.

Toques finales

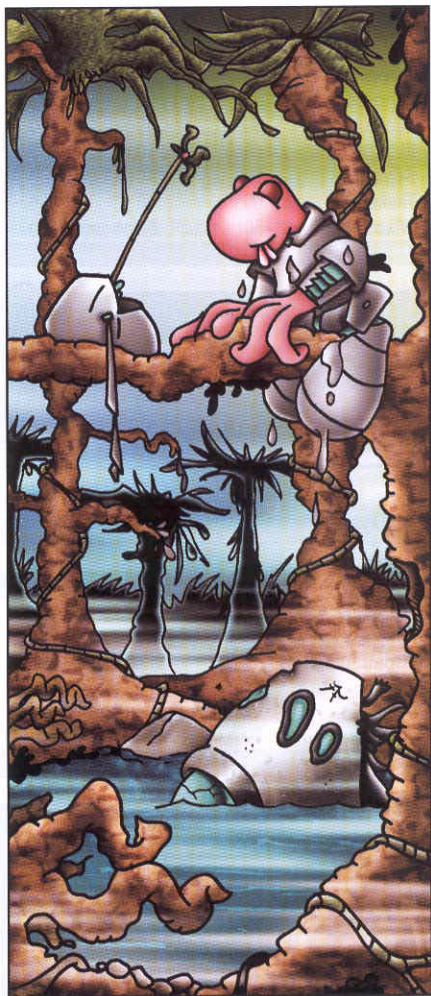
Los Toques finales sirven para acabar de perfilar la ficha. Lo más importante es calcular los Puntos de Vida del AJ, que son el resultado de sumar 1D6 a la Resistencia. El AJ muere cuando sus Puntos de Vida llegan a (-) este valor. Es decir, si un AJ tiene 25 Puntos de Vida muere cuando tenga -25 Puntos de Vida o menos. Cuando los Puntos de Vida de un AJ son negativos, resta este valor a la PA (Probabilidad de Acierto) de todas las tiradas, por ejemplo, si tienes -5 Puntos de Vida, restas -5 a todas las tiradas. Ten en cuenta que los AJs pueden ser curados durante la partida. Al comenzar la partida, el AJ siempre tiene los Puntos de Vida al máximo de su capacidad, a menos que el VJ diga lo contrario.

Nota: Cuando un AJ sube su Característica de Resistencia también suben sus Puntos de Vida.

También debes calcular la Probabilidad de Acierto (PA) para Impactar para cada una de tus armas. Para Armas Cuerpo a Cuerpo es el resultado de sumar Destreza+Armas Cuerpo a Cuerpo+Modificador del Arma (ver Capítulo IV: Equipo); para Armas a Dis-

tancia, Destreza+Armas a Distancia + Modificador del Arma (ver Capítulo IV: Equipo); y para Armas Exóticas, Destreza+Armas Exóticas (arma que va a utilizar)+Modificador del Arma (ver Capítulo IV: Equipo).

Finalmente, puedes completar los rasgos físicos de tu personaje, utilizando las tablas incluidas en la sección Razas de este capítulo.



CREACIÓN RÁPIDA DEL AGENTE

- 1- Concepto: Tómate veintitrés segundos para decidir cómo será tu A.J.
- 2- Nombre: Ponle un nombre a tu personaje (es obvio pero el pintamonas nos ha obligado a ponerlo).
- 3- Raza:

Máximos Raciales a las Características

	Destreza	Fuerza	Resistencia	Atención	Cerebro	Savoir-Faire	Debilidad
Alphan	50	50	45	40	55	60	Atención
Berim	50	55	60	40	50	45	Atención
Fankonnen	50	50	55	55	50	40	Savoir-Faire
Fanordos	50	40	50	60	50	50	Savoir-Faire
Fantauriana	50	45	50	50	50	55	Fuerza
Iti	60	40	35	60	50	55	Resistencia
Sepiano	60	40	50	40	60	50	Atención
Tasken	60	40	50	40	60	50	Cerebro
Wikoo	50	50	60	50	40	50	Destreza



- 4- Profesión:

Genéricas:

o Mercader	(Mínimo 25 en Savoir-Faire)	Comercio +5; Engaño +10; +800 Pl.
o Explorador	(Mínimo 25 en Atención)	Alerta +5; Supervivencia +10; +200 Pl.
o Contrabandista	(Mínimo 25 en Destreza)	Engaño +5; Universografía +10; +400 Pl.
o Pirata	(Mínimo 25 en Resistencia)	Armas Exóticas +5; Pilotar +10; +300 Pl.
o Técnico	(Mínimo 25 en Cerebro)	Sistemas +5; Electrónica o Mecánica +10; +300 Pl.
o Soldado Libre	(Mínimo 25 de Fuerza)	Armas a Distancia +5; Pelea +10; +300 Pl.



Raciales:

Alphan	o Diplomático (Mín. 25 en S.Faire) o Noble (Mín. 35 en S.Faire)	Política +5; Diplomacia +10; +500 Pl. Defensa +10; Conoc. Alienígena +15; +2000 Pl.
Berim	o Mecánico (Mín. 25 en Cerebro) o Colono (Mín. 35 en Resistencia)	Proeza Física +5; Mecánica +10; +300 Pl. Comunicaciones +10; Adaptación +15; +400 Pl.
Fankonnen	o Mercenario (Mín. 25 en Resistencia) o Sacerdotisa (Mín. 35 en Destreza)	Armas a Distancia +5; Adaptación +10; +300 Pl. Armas CaC +10; Proeza Física +15; +200 Pl.
Fanordos	o Espía (Mín. 25 en Destreza) o Manipulador Social (Mín. 35 en Cerebro)	Sangre Fría +5; Sigilo +10; +400 Pl. Política +10; Engaño +15; +500 Pl.
Fantaurianas	o Amazona (Mín. 25 en Destreza) o Concubina (Mín. 35 en S.Faire)	Defensa +5; Proeza Física +10; +300 Pl. Sangre Fría +10; Engaño +15; +600 Pl.
Iti	o Piloto (Mín. 25 en Atención) o Saboteador (Mín. 35 en Destreza)	Navegación +5; Pilotar +10; +500 Pl. Armas a Distancia +10; Sigilo +15; +500 Pl.
Sepianas	o Maestro Técnico (Mín. 25 en Cerebro) o Inventor Loco (Mín. 35 en Cerebro)	Sistemas +5; Electrónica +10; +500 Pl. Mecánica +10; Electrónica +15; +600 Pl.
Tasken	o Fandaykin (Mín. 25 en Fuerza) o Sombra (Mín. 35 en Destreza)	Supervivencia +5; Pelea +10; +200 Pl. Armas Cuerpo a Cuerpo +10; Sigilo +15; +200 Pl.
Wikoo	o Médico Naturista (Mín. 25 en Cerebro) o Monje Guardián (Mín. 35 en Fuerza)	Con. Alienígena +5; Pmos. Auxilios +10; +400 Pl. Pelea +10; Defensa +15; +200 Pl.

5- Características:

Reparte 120 puntos en las Características, teniendo en cuenta los Máximos y la Debilidad raciales, y los Mínimos por Profesión.

6- Habilidades:

Reparte 160 puntos en las Habilidades, sumando los modificadores por Profesión.

7- Dinero y Equipo:

Dispones de 3D6 x 100 Plásticos (moneda de curso legal de la G.A.G.) más los otorgados por tu Profesión para gastar en el Equipo que consideres necesario.

8- Toques Finales:

Puntos de Vida: Equivalentes a tu Resistencia + 1D6

Probabilidad de Acierto para Impactar: Calcula la Probabilidad de Ataque (PA) de las tiradas de Impacto para cada arma que hayas adquirido.

Completa los detalles físicos del AJ (altura, pelo, etc.)

En las páginas siguientes, te presentamos un ejemplo de ficha para que vayas cogiendo práctica.

OUTPOST RPG

Nombre: *Coffe Annan*

Jugador: *Sergi Palet*

Raza: *Alphan*

Profesión: *Noble*

Sexo: *Hombr*

Tendencias: *Activo*

HABILIDADES Ptos.

☐	Adaptación	
☐	Alerta	
☐	Armas Cuerpo a Cuerpo	20
☐	Armas Exóticas:	
☐		
☐		
☐	Armas a Distancia	20
☐	Buscar	
☐	Ciencias	
☐	Comercio	
☐	Comunicaciones	
☐	Conocimiento Alienígena	15
☐	Defensa	10
☐	Diplomacia	20
☐	Electrónica	
☐	Engaño	33
☐	Mecánica	
☐	Navegación	
☐	Pelea	
☐	Pilotar:	10
☐		
☐		
☐	Política	32
☐	Primeros Auxilios	10
☐	Proeza Física	
☐	Sangre Fria	
☐	Sigilo	
☐	Sistemas	
☐	Supervivencia	
☐	Universografía:	Amazonia 25
☐		
☐		

CARACTERÍSTICAS

Ptos. Max.

☐	FUERZA	10	50
☐	DESTREZA	15	50
☐	RESISTENCIA	15	45
☐	ATENCIÓN	15	40
☐	CEREBRO	30	55
☐	SAVOIR-FAIRE	35	60

ARMADURA:

Meta-Acero

Absorción: *2DB*

Modificador: *-5*

Especial:

Daño Acumulado:

Punto Crítico:

ARMA: *Sable. Pinzaro*

ALC.	DAÑO	Imp.	PA
0	3DB	+0	35

Especial:

ARMA:

ALC.	DAÑO	Imp.	PA
CAC	0		

Especial: *+5 en defensa puede bloquear armas*

ARMA:

ALC.	DAÑO	Imp.	PA

Especial:

PUNTOS DE VIDA

EPICISMO

Totales	Actuales	Dado	Puntos
21		1D4	

EQUIPO

Kit-Médico

EXPERIENCIA

Total	Puntos Restantes	Nivel	Título
0		1	Civil

DESCRIPCIÓN [AJ]

Raza: Alphan

Pelo: Rubio

Piel: dorada

Ojos: azules

Altura: 175

Peso: 61



VENTAJAS

PLÁSTICOS

200 pl

TIPO DE NAVE:

(Nombre:)
 (Blindaje Total:) (Blindaje Actual:)
 (Absorción de Escudo:)
 (ARMA:) (DAÑO:) (ÁNGULO DE ROTACIÓN:)
 (Sistemas:)
 (Ordenador de Navegación:) (Modificador de Maniobra:)

GRAM ASAMBLEA GALÁCTICA SALÓN 200

...UNA VEZ EXPUESTOS LOS HECHOS, ANTE LA ESCALADA DE HOSTILIDADES E INTERVENCIONES DE CARÁCTER VADERISTA, ACONSEJO A LA G.A.G. LA CREACIÓN DE UN EQUIPO DE OPERACIONES ENCUDIERTAS MULTI-RACIAL...

...EL CUAL, ENTRENADO EN UN LUGAR SECRETO YA ESCÓCIDO...

...PACIFIQUE, INVESTIGUE Y SIRVA COMO FUERZA DE DESPLIEGUE RÁPIDO ANTE LAS AMENAZAS EXTERIORES QUE PONEN EN PELIGRO LA FRÁGIL CONVIVENCIA ENTRE PLANETAS.

ITUUUUUUUU!
TURNO DE PALABRA SOLICITADO
POR EL REPRESENTANTE
FANKONNEN.

¡EJEM!

EL FRENTE PATRIÓTICO GALÁCTICO, AL QUE REPRESENTO, NO ESTÁ DE ACUERDO, SEÑORITA. ADemás, DADA LA SITUACIÓN, NO GARANTIZAMOS QUE LOS CADETES DE NUESTRAS RAZAS, ITIS Y FANKONNEN, AGATEN LAS ÓRDENES Y ACEPTEN LAS ENSEÑANZAS DE UNA FUERZA INTERPLANETARIA...

CONOCIENDO A LOS INSTRUCTORES, NUESTROS FUTUROS AGENTES SÓLO PODRÁN ELEGIR ENTRE DOS Opciones

COMPORTARSE BIEN ENTRE ELLOS, SER TOLERANTES Y CONVERTIRSE EN HÉROES...

...O VOLVER A CASA DE UNA PATADA, DESHONRADOS Y CON GRAVES SECUÉLAS PSICOLÓGICAS.

CAPÍTULO III

REGLAS DE JUEGO

Zona de entrenamiento de la Academia XVY.

-Primera regla... Formáis un equipo y como tal debéis comportaros en combate.

La grave y atronadora voz del sargento Krapotkin retumbaba en las orejas de los cadetes ordenados en filas delante de la zona de entrenamiento. Con la mirada fija, los jóvenes aspirantes a Agentes Galácticos parecían estatuas de piedra, de tan inmóviles que estaban. Sólo se oían las instrucciones del curtido instructor Berim. Ni el sonido de las alas de una libélula dentada se atrevía a interrumpir la arenga.

-Regla número dos... No esperéis a que os vengán a sacar las castañas del fuego... La mayoría de veces estaréis solos ante el enemigo y únicamente dispondréis de vuestras habilidades y vuestro equipo para volver de una pieza.

Krapotkin fijó el único ojo que le quedaba en los cuencos oculares de uno de los cadetes que tenía más cerca. Una llama de color rojizo parecía inundar la pupila del Berim e intentaba salir para devorarlos a todos. De repente pareció recobrar su frialdad característica y continuó:

-Tercera regla... Nunca os quitéis los cascos reglamentarios. Vuestro cerebro es lo más importante en combate y sin protección podéis encontrarlo repartido por toda la pista. Así que mucho cuidado.

Muy lentamente, el sargento Krapotkin bajó de la tarima y empezó a pasar revista a la tropa. La altura de los estudiantes parecía aumentar cuando el experto en combate de Amazonia pasaba delante de cada uno de ellos. Representantes de casi todas las razas de la galaxia estaban formando en la pista americana de la Academia XVY. Se respiraba un ambiente tenso, lleno de nervios y expectación. El primer entrenamiento con fuego real estaba a punto de empezar.

Una vez repartidas las KT-21, se dividió a los estudiantes en dos grupos de diez. El Equipo Rojo entraría a la zona de entrenamiento por la puerta Sur y el Equipo Azul haría lo propio por la puerta Norte. Ganaría el grupo que consiguiera capturar la bandera situada en medio del campo.

El sudor empezaba a perlar la frente de los cadetes cuando el instructor Berim sopló un cuerno, señal que indicaba el inicio del combate. El Equipo Rojo entró en tromba utilizando la clásica formación de punta de flecha, convencido de que la rapidez era la clave para la victoria. El Equipo Azul se desplegó en formación abierta intentando asegurar el máximo de terreno posible, mientras avanzaba con precaución hacia la bandera. A vista de pájaro, parecían minúsculos insectos que batallaban por conseguir un trozo de comida.

Antes de ponerse a tiro, algunos miembros del Equipo Rojo, debido a su impetuosidad, cayeron en trampas colocadas estratégicamente. No resultaron gravemente heridos, pero perdieron un tiempo precioso que provocó que los dos grupos llegaran más o menos parejos a su distancia de disparo.

Entonces empezaron a sonar los primeros acordes de guerra, el sonido de los láseres era omnipresente y las escaramuzas se multiplicaban. Cadetes de ambos equipos fueron heridos y retirados de la zona de entrenamiento por robots médico que algunas veces eran aplastados, tan grande era el empuje de los contendientes.

La letanía de la batalla empezó a menguar. Sólo quedaban dos miembros del Equipo Azul por cinco del Equipo Rojo, por lo que los miembros de este último decidieron pasar al asalto. La cosa fue relativamente fácil: cuatro miembros del Equipo Rojo cubrieron al más rápido de sus correligionarios, mientras éste llegaba hasta la bandera y la hacía ondear. Enseguida volvió a sonar el cuerno y los disparos cesaron.

Con grandes pasos, el sargento Krapotkin se acercó al sudado cadete que sostenía con fuerza y orgullo el estandarte. Sin mediar palabra, hizo señal de que le diera la bandera, cosa que hizo el aspirante con gran premura. Súbitamente, el instructor le dio un testarazo que le mandó al suelo medio inconsciente y le dijo:

-Ésta es la cuarta y más importante regla del combate... No te fíes de quien mira desde lejos la batalla y no interviene directamente en la lucha. Como dice un proverbio de mi planeta natal: "La cabra no pierde los cuernos por no utilizarlos".

En este capítulo, se explican las Reglas Básicas (Tiradas de dados, Uso de Características y Habilidades, Críticos y Pifias, Combate, Navegación y Combate Espacial, Modificadores y Experiencia y Ventajas) y las Reglas Avanzadas (Epicismo, Aplicaciones lógicas de los Puntos de Experiencia y Ambientes Hostiles). Las Reglas Básicas son totalmente imprescindibles para poder jugar a Outfan, así que no os las saltéis. En cambio, las Reglas Avanzadas (aunque dan mucho juego) no son obligatorias para disfrutar del Universo Outfan.

REGLAS BÁSICAS

Para moverse dentro del mundo de Outfan, hay una serie de reglas básicas que deben ser tomadas en cuenta. En este apartado se detallan las reglas imprescindibles para poder jugar a Outfan: Tiradas de dados, Uso de Características y Habilidades, Críticos y Pifias, etc.

Tiradas de dados

En este juego, se usan casi todo tipo de dados (D), pero los más importantes son los dados de diez (a partir de ahora D10). Otros dados utilizados son: los piramidales dados de cuatro (D4), los clásicos dados de seis (D6) y los dados de ocho caras (D8).

El uso de los dados se divide en dos partes:

- **Suma de dados:** Si, por ejemplo, un arma hace 3D6 de daño, deberás tirar tres dados de seis caras y sumar sus resultados.

- **Porcentaje:** Se utiliza únicamente en las tiradas que impliquen el uso de las Características y/o Habilidades. En este caso se tira 1D100, es decir se utilizan dos dados de diez (preferiblemente de distinto color), uno que marca las decenas y otro las unidades. En caso de sacar un doble cero, se considera que el resultado conseguido es 100.

En caso de que se deba redondear, siempre se hace hacia el valor inferior.

Ejemplo: Grimberg, el Tentaculitos, debe sacar un 45 o menos para conseguir impactar a su enemigo. Tira 1D100 y saca un 3 en decenas y un 7 en unidades con lo que el resultado es de 37. Por lo tanto, Grimberg impacta y debe calcular el daño. Este Sepiano lleva un rifle láser que hace 4D6 de daño, por lo que tira cuatro dados de seis (saca un 5, un 1, un 4 y un 5), obteniendo un total de 15, siendo este el daño que ha infligido.

Uso de Características y Habilidades

El uso de Características y Habilidades indica lo bien o lo mal que haces las cosas. Para realizar esta tirada, debes sumar una Característica y una Habilidad, elegidas por el Vigilante del Juego. El resultado de esta suma es la **Probabilidad de Acierto (PA)** de la acción. En algunas ocasiones, estas tiradas son alteradas por modificadores que afectarán la PA (ver Tabla de Modificadores, página 38).

Debes tirar 1D100: si sacas igual o menos que la PA, consigues realizar tu propósito; si sacas un número superior, fallas.

En el caso de superar la tirada, reduces la PA y el resultado de los dados a la decena más baja, los restas y el resultado es la Mejora. Esta marca lo bien que lo has hecho. Cuanto más alta es la Mejora, más satisfactorio es el efecto.

Nota: Un ejemplo de Mejora sería: si tienes una PA de 43 y sacas un 25 en la tirada, la mejora es de 20 (40-20=20).

Ejemplo: Grimberg, el Tentaculitos, quiere preparar una cena especial para Doli, una Berim que se ha ligado. El VJ le indica que debe hacer una tirada de Cerebro (Característica)+Conocimiento Alienígena (Habilidad) para saber los patrones culinarios que debe insertar en el dispensador de comida. Tiene 32 de Cerebro y 3 de Conocimiento Alienígena, además el VJ le indica que tiene un modificador de +5 a la PA, ya que el dispensador de comida tiene una pequeña base de datos. Así pues, la PA es de $32+3+5=40$, con lo que Grimberg debe sacar 40 o menos para conseguir un apetitoso banquete. Tira 1D100 y saca un 72, falla la tirada y, por lo tanto, el plato no es en absoluto adecuado para Doli (los Berim no aprecian las almejas carnívoras del mar de Jopo).



Cuando una acción no viene representada por una Habilidad, el VJ puede pedir una tirada de Característica únicamente. En este caso la PA se obtiene doblando el valor de la Característica.

Nota: Las tiradas que necesiten la utilización de una especialización en concreto de las Habilidades Armas Exóticas, Pilotar o Universografía sólo se pueden tirar si el AJ tiene la especialización requerida.

Obviamente, no todas las acciones requieren una tirada. Se sobreentiende que: o el jugador tiene suficiente tiempo para realizar la acción, o que ésta no implica una dificultad reseñable (como por ejemplo abrir un armario, caminar por la calle, respirar, etc.).

Ejemplo: Grimberg, el Tentaculitos, después de ser abandonado por Doli, decide desahogarse resolviendo un cubo Burrik de 13 caras. Como no existe una Habilidad adecuada a esta acción, el VJ le pide una tirada de Cerebro. La PA será $32 \times 2 = 64$ (Cerebro multiplicado por 2). Saca un 90, por lo tanto falla y acaba tirando el cubo por el Evacuador Gravitico de Basura.

Críticos y Pifias

- **Críticos:** Se considera Crítico cuando el resultado de una tirada conseguida es de un 10% o menos de la PA. Los Críticos suponen un éxito excepcional a la tirada y queda a discreción del VJ determinar qué efectos positivos adicionales produce este resultado.

Ejemplo: Grimberg, el Tentaculitos, quiere reconciliarse con Doli. Tira Savoir-Faire (tiene un 12)+Diplomacia(20). La PA es de 32 y saca un 02. Como la tirada es inferior al 10% de su PA (03), consigue un Crítico: no sólo vuelve con él, sino que además le hace la cena.

- **Pifias:** Se considera Pifia cuando el resultado de una tirada fallida es de 95 o más. Las Pifias suponen un desastre sin parangón y queda a discreción del VJ decidir qué efectos perniciosos acarrea esta tirada.

Ejemplo: Doli lleva una exquisita sopa de musgo fluorescente al comedor donde espera impaciente Grimberg, el Tentaculitos. Doli intenta servir esta comida a la manera sepiana tradicional. Debe tirar Destreza (tiene un 24)+Conocimiento Alienígena (40), lo que da una PA de 64. Hace la tirada y saca un 97, una Pifia: no sólo no consigue realizar adecuadamente la ceremonia, sino que la sopera acaba en la cabeza de Grimberg.

Nota: Hay que considerar siempre un resultado de 01 como Crítico y uno de 100 como Pifia.



Combate

Los Combates son una parte esencial de cualquier juego de rol. Outfan no es una excepción. Las luchas se dividen en Iniciativa y Turnos de Combate.

- **Iniciativa:** Es la capacidad de reacción del personaje ante un Combate. Se tira al principio de la lucha y se mantiene hasta que ésta termina. Determina el orden de actuación de cada uno de los personajes implicados en la pelea (personajes jugadores y no-jugadores). Se obtiene tirando 1D100+Atención. Actúa primero el que obtenga el resultado MAYOR y así sucesivamente hasta llegar al que ha sacado la tirada más baja. En el caso de que varios jugadores obtengan el mismo resultado, actúa el que tenga la Atención más alta. El mismo orden se repite hasta finalizar el Combate.

- **Turno de Combate:** Antes de realizar el Turno de Combate, el AJ decide si quiere atacar. En caso de que ataque, interactúan dos personajes o más: el atacante y el defensor. El turno empieza con el atacante declarando el tipo de ataque que va a realizar y el blanco. El defensor decide si desea defenderse del ataque o no.

-Tipos de ataque y tiradas para impactar:

Cuerpo a Cuerpo: Tipo de combate en el que no se usan armas a distancia. Tiras Destreza+Pelea si atacas sin armas, y Destreza+Armas Cuerpo a Cuerpo si usas algún arma de este tipo. Sumándole el Modificador del Arma (ver Capítulo IV: Equipo).

Combate a Distancia: Incluye el uso de armas de fuego y armas arrojadizas. La tirada es Destreza+ Armas a Distancia. Sumándole el Modificador del Arma (ver Capítulo IV: Equipo).

En caso de usar un Arma Exótica, ya sea cuerpo a cuerpo o a distancia la tirada será Destreza+Armas Exóticas del arma utilizada. Sumándole el Modificador del Arma (ver Capítulo IV: Equipo).

Nota: Si sacas un Crítico en una tirada para impactar, se suma 1D8 al daño efectuado.

-Defensa: Un jugador impactado por un adversario puede decidir defenderse o no (si piensa que su armadura puede absorber todo el daño, no quiere tener un modificador negativo en la siguiente tirada, etc.). Si quiere defenderse, debe superar una tirada de Destreza+Defensa-Mejora que haya tenido el atacante. Si la PA resultante es negativa, sólo puedes defenderte sacando un 01. Una Pifia en una tirada de Defensa provoca el mismo efecto que un Crítico al Impactar. Puedes defenderte tantas veces como quieras, pero después de la primera acción, se resta 10 a la PA por cada acción suplementaria en ese Turno de Combate.

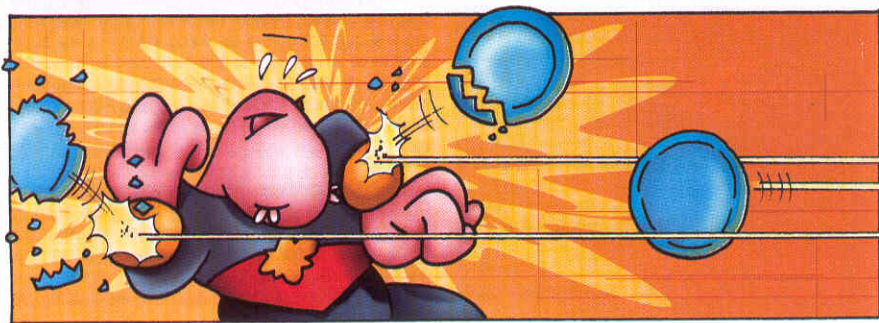
- Daño: Si el atacante impacta y el defensor no evita el ataque, se calcula el Daño. Si atacas sin armas, haces un Daño igual al 10% de tu Fuerza multiplicado por 2+1D4. Cuando utilices armas, el Daño viene indicado en sus características (ver Capítulo IV: Equipo).

Si no llevas Armadura, el Daño se resta de tus Puntos de Vida. En caso de estar equipado con una, debes hacer una tirada de Absorción de la Armadura (valor que viene indicado en el perfil de atributos de la Armadura, ver Capítulo IV: Equipo). Restas el valor obtenido a la tirada de Daño del atacante, el resultado es el número de puntos de vida que pierdes; si es negativo no sufres Daño.

Nota: Cuando utilices una Armadura, debes tener en cuenta su Punto Crítico (para más detalles ver Capítulo IV: Equipo).

Ejemplo: Grimberg, el Tentaculitos, tras recibir la sopa en la cabeza, se enzarza en una típica pelea de enamorados tipo La guerra de los Rose con Doli. Primero hacen una tirada de Iniciativa: Grimberg tiene 27 de Atención y saca un 36 en la tirada de 1D100, por lo que tiene una Iniciativa de 63, Doli calcula su Iniciativa y saca 79 (20 de Atención+59 en la tirada de 1D100). Por lo tanto Doli actuará primero durante todos los Turnos de Combate. Doli tira un plato a Grimberg, calculando su PA: 24 de Destreza+14 de Armas a Distancia. La PA es de 38 y saca un 20 por lo que impacta, con una Mejora de 10 (30-20=10). Grimberg intenta evitar el testarazo esquivando el objeto volador identificado (O.V.I.). La PA de la tirada de Defensa es: Destreza (25)+Defensa (20) - Mejora del Atacante (10)=35. Saca un 72 por lo que recibe un platazo. Doli calcula el Daño. Como el plato no tiene un daño especificado, el VJ decide darle un valor de 1D4. Doli tira y saca un 3 que se resta de los Puntos de Vida de Grimberg, ya que el Sepiano no lleva ningún tipo de armadura. A partir de ahora, cada vez que ligue se presentará con su armadura de soldador.

Nota: En caso de ser necesario, el VJ aplicará cualquier modificador que crea necesario a la PA de cualquier tirada (ver Tabla de Modificadores, página 38).



Navegación y Combate espacial

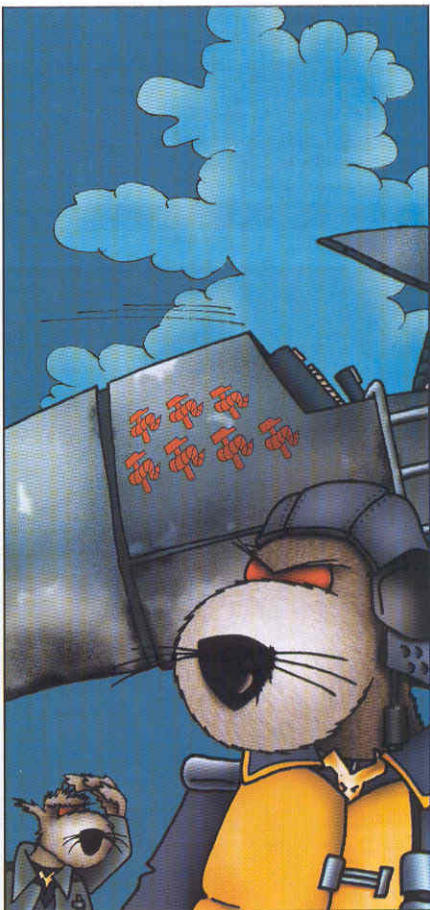
- **Navegación:** Agrupa tanto el uso de motores de navegación como de maniobra. El motor de navegación se usa exclusivamente para viajes espaciales y requiere una tirada de Cerebro+Navegación para programar el ordenador de a bordo. El motor de maniobra sirve para todo tipo de desplazamiento manual de la nave (despegue, aterrizaje, etc.) y se calcula sumando Destreza+Pilotar (Espacial).

Ejemplo: Grimberg, el Tentaculitos, decide volver a su planeta visto su éxito con las Berim. Coge su nave y sale del hangar, no necesita tirar los dados ya que el VJ considera esta acción como automática. Una vez en el espacio, Grimberg quiere programar el ordenador para llegar a su destino. Debe tirar Cerebro (32)+Navegación (31), lo que nos da una PA de 63. Saca un 59 por lo que supera la tirada con una Mejora de tan sólo 10. Grimberg consigue programar correctamente el ordenador, y solamente le queda esperar a llegar a la órbita de su planeta. Tras un par de horas, el ordenador le indica que ya está en la órbita de Sepia Prime. Grimberg quiere repostar antes de llegar a su casa y decide dirigirse a una estación de servicio RepGalien. Sólo hay un puesto disponible por lo que se lanza como un loco a por él. Deberá realizar una tirada de Destreza (25)+Pilotar (Espacial) (39)=64, saca un 03 por lo que además de aparcar bien impresiona al encargado de la estación (ha sacado un Crítico) que le regala un ambientador olor almeja con forma de alga.

- **Combate Espacial:** Es la lucha entre naves. Sigue un sistema muy parecido al de Combate: calculas la Iniciativa de la misma manera determinando el orden de acción de los participantes en la refriega. La Tirada de Ataque se calcula tirando Destreza+Sistemas. Sólo puede defender el piloto que tira Destreza+Pilotar (Espacial)-Mejora del Atacante. El Daño viene dado por las características de las armas que lleva la nave (ver Capítulo IV: Equipo). La Armadura en el Combate corresponde al Escudo y los Puntos de Vida al Blindaje. Se calcula la tirada de Absorción de Escudo (valor que viene indicado en el perfil de Atributos de la nave, ver Capítulo IV: Equipo). Restas el valor obtenido a la tirada de Daño del atacante, el resultado es el número de puntos de Blindaje que pierde la nave, si es negativo no sufre Daño.

Ejemplo: Angus, el padre de Doli, ha perseguido a Grimberg, el Tentaculitos, por dejar plantada a su hija. Sus naves se encuentran después de repostar en la estación de servicio. Hacen una tirada de Iniciativa. Grimberg saca un 75 y Angus un 82, con lo que el

Berim empieza el turno. Angus quiere disparar el cañón láser de su nave, su PA es Destreza (17)+Sistemas (25)=42, tira y obtiene un 20, por lo que impacta con una Mejora de 20. Grimberg quiere esquivar por lo que debe tirar Destreza (25)+Pilotar (Espacial) (39)-Mejora del Atacante (20)=44, saca un 53 por lo que no esquivo el disparo. El cañón láser hace un daño de 4D10 y saca un total de 25 (6+7+10+2). Los Escudos de la nave de Grimberg absorben 3D10, saca un total de 21 (10+9+2), por lo que el Blindaje recibe 4 puntos de daño, un misero rasguño en el casco.

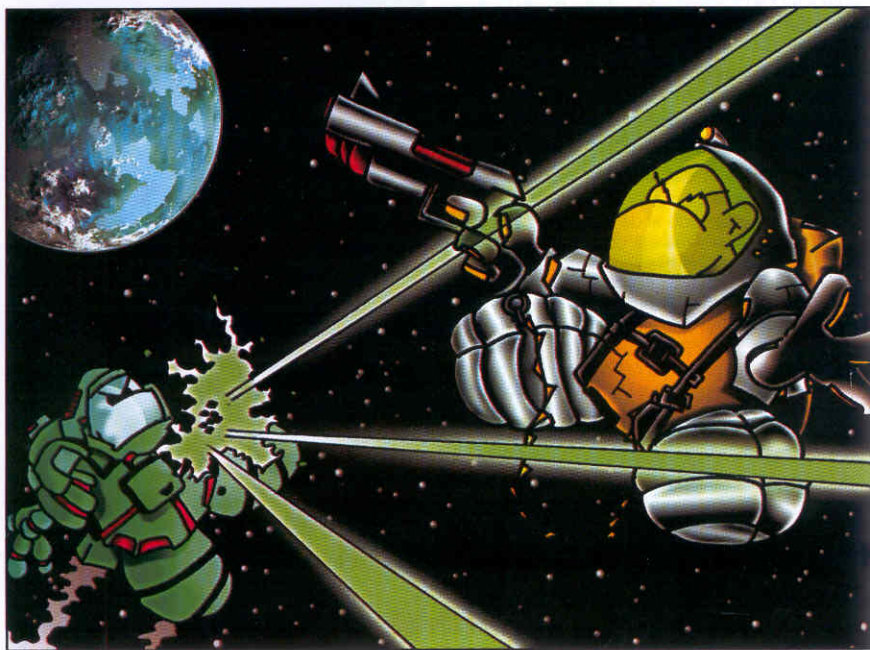


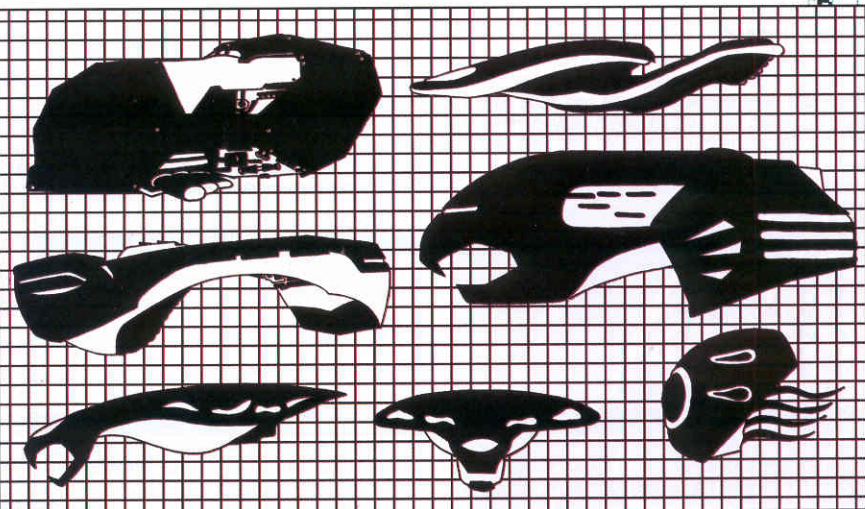
Modificadores

Los modificadores reflejan las distintas situaciones que afectan a la PA de una tirada o al Daño. Se dividen en varias categorías y puede aplicarse más de uno a una sola tirada. Aquí tenéis algunos efectos.

MODIFICADORES DE COMBATE

-Disparo a bocajarro (menos de 2 metros):	+20 a la PA para Impactar
-Mayor distancia que la del arma:	-20 a la PA para Impactar
-Atacante o blanco en movimiento:	-10 a la PA para Impactar
-Disparo en mala posición:	A discreción del VJ según lo compleja que sea la posición
-Poca visibilidad (bruma, anochecer, etc.):	-15 a la PA para Impactar
-Visibilidad nula (niebla, sopera, noche cerrada, etc.):	-50 a la PA para Impactar
-Blanco tras cobertura ligera (matorral, silla):	-5 a la PA para Impactar
-Blanco tras cobertura media (árbol, coche):	-15 a la PA para Impactar
-Blanco tras cobertura grande (furgoneta, muro):	-25 a la PA para Impactar
-Desenfundar el arma:	-10 a la PA para Impactar
-Cambiar de arma:	-15 a la PA para Impactar
-Defenderte al Máximo (no actúas)	+20 a las PAs de Defensa durante ese turno
-Aplicarte Primeros Auxilios a ti mismo	-20 a la PA de Primeros Auxilios
-Blanco sorprendido:	+25 a la Iniciativa





MODIFICADORES DE PILOTAJE

-Condiciones adversas medias (viento fuerte, nebulosa, etc.):	-10 a la PA para Pilotar
-Condiciones adversas fuertes (tempestad, lluvia de meteoros, etc.):	-20 a la PA para Pilotar
-Por cada tripulante que ayude:	+5 por cada uno a todas las tiradas de Sistemas
-Gravedad 0 en la nave sin Traje de Vacío o similar:	-10 a la PA de todas las acciones dentro de la nave
-Exceso de equipaje:	-5 a la PA para Pilotar
-Terreno accidentado (hielo, bosque denso, campo de asteroides, etc.):	-15 a la PA para Pilotar
-Terreno impracticable (lava, atracción gravítica, etc.):	-30 a la PA para Pilotar

TABLA DE DAÑOS

- Asfixia	A partir del 3er turno sin respirar, recibes 1D8 de Daño por turno, menos los Fantreides que es a los seis turnos.
- Caídas	1D4 por cada 3 metros de caída
- Quemaduras	1D8
- Congelamiento	1D8 por turno hasta entrar en calor.
- Radiaciones	1D4 a 1D10 por turno de exposición a discreción del VJ

El VJ puede introducir los modificadores que considere adecuados a cualquier tirada, además de los ya estipulados.

Nota: Los modificadores deben tener un valor comprendido entre -50 y +50.

Experiencia y Ventajas

1- Experiencia

La Experiencia es la capacidad de progresión de un personaje y viene reflejada en forma de puntos. Cuando se acaba una aventura, el VJ otorga una serie de Puntos de Experiencia (PX) que van de 0 a 100. El baremo depende de la interpretación, la actuación durante el Combate y la resolución de los enigmas. No se puede subir ninguna Característica ni Habilidad más de 5 puntos por partida. El jugador puede decidir al final de la partida, gastar puntos de Experiencia para mejorar sus Características y Habilidades y/o adquirir Ventajas, también puede guardarlos para ir sumando más PX y utilizarlos al final de cualquier partida. El coste viene indicado por la siguiente tabla:

Características	Habilidades
1-10: 5 px por punto	Primer punto: 5 px
11-20: 10 px por punto	1-10: 3 px por punto
21-30: 20 px por punto	11-20: 6 px por punto
31-40: 30 px por punto	21-30: 9 px por punto
41-50: 40 px por punto	31-40: 12 px por punto
51 o más: 50 px por punto	41-50: 15 px por punto

Nota: Aconsejamos al VJ que, a menos que lo hayan hecho espantósamente mal o increíblemente bien, adjudique entre 20 y 60 PX por partida.

Nota: Ten en cuenta que los Máximos Raciales no pueden ser superados y que cuando subes tu Resistencia con PX también aumentan tus Puntos de Vida.

Es importante sumar el total de los PX conseguidos por el personaje a lo largo de todas las partidas, ya que este resultado marca el nivel del personaje según la raza:

	de 1 a 250 PX	de 251 a 1000 PX	de 1001 a 2500 PX	de 2501 a 5000 PX	más de 5000 PX
Alphan	Civil	Ciudadano	Oficial	Almirante	Pacificador
Berim	Camarada	Miembro del partido	Líder de Rebaño	Forjador	Maestro del Hierro
Fankonnen	Imundo	Polucionador	Plaga	Gran Intoxicador	Preferido del Barón
Fanordos	Ratero	Adepto Ofidio	Hermano Serpiente	Iluminati	Gran Hermano
Fantauriana	Niña	Discípula	Sabia	Gran Delegada	Venerable Maestra
Iti	Válido	Joven Promesa	Pretor	GestenRat	Canciller del Ratch
Sepiano	Chapuzas	Técnico	Encargado Depto.	Jefe de Sección	Ingeniero del Bucle
Tasken	Nómada	Saltadunas	Hijo del Sirocco	Domador	Fan D'ib
Wikoo	Aprendiz	Sanador	Pensador	Filósofo	Árbol Centenario



2- Ventajas

Las Ventajas son capacidades nuevas que dependen de una Característica concreta. El jugador puede incorporar las gastando Puntos de Experiencia. A menos que se indique lo contrario, sólo se pueden adquirir una vez cada una.

Destreza:

- *Más rápido que su sombra* (mínimo 40 en Destreza): Puedes disparar dos veces por turno, sin aplicar modificación. 100 PX.

- *Woo, muérete de envidia* (mínimo 30 en Destreza): Puedes disparar con dos armas de fuego ligeras al mismo objetivo, aplicando a cada una un -10 a la tirada de Impactar. 50 PX.

Fuerza:

- *Es la hora de las tortas* (mínimo 30 en Fuerza): Doblas el total del Daño que haces en Pelea. 60 PX.

- *No estoy gordo, estoy fuertecito* (mínimo 35 en Fuerza): Ignoras cualquier modificador negativo al impactar de las Armas Cuerpo a Cuerpo. 50 PX.

Resistencia:

- *Soy tan duro que me duele* (mínimo 30 en Resistencia): Suma 1D8 permanente a tus Puntos de Vida. Se puede coger cada vez que subas 10 puntos en Resistencia. 60 PX.

- *Me encanta el olor del combustible por la mañana* (mínimo 25 en Resistencia): Eres inmune a un gas o veneno al que hayas estado expuesto al menos 3 veces. Se puede adquirir 2 veces. 30 PX.

Atención:

- *Soy una piedra* (mínimo 25 en Atención): Si esperas un turno antes de disparar, puedes sumar la mitad de tu Característica de Atención a la PA (redondeando hacia abajo). 70 PX.

- *Diez pasos y dispara* (mínimo 20 en Atención): No recibes modificador negativo a la tirada de disparo por desenfundar un arma. 50 PX.

Cerebro:

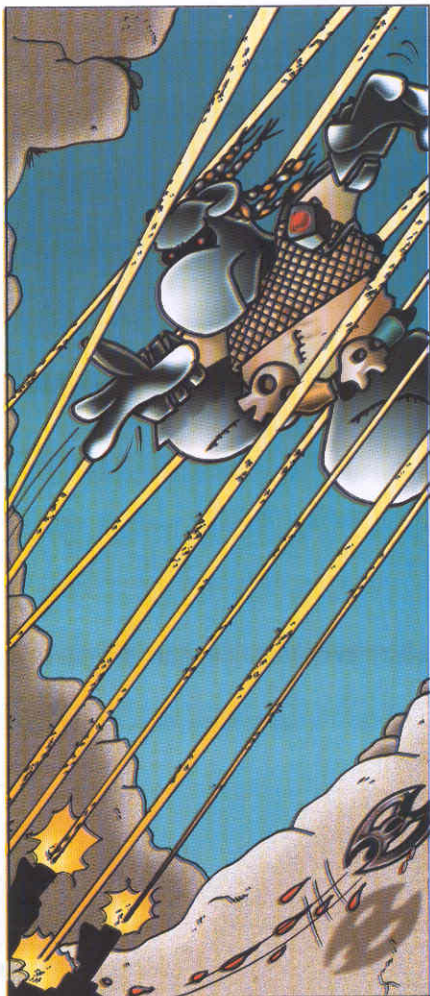
- *De pequeño siempre quise ser Soldado Imperial* (mínimo 30 en Cerebro): Adquieres un Arma Exótica, sin que nadie te enseñe su manejo, con un valor de Habilidad resultante de dividir Cerebro por 2. 80 PX.

- *Conoce a tu Enemigo* (mínimo 35 en Cerebro): Conoces extremadamente bien a una raza en concreto, sus costumbres, su protocolo y sus técnicas de lucha. Aplica un +5 a todas las tiradas de Combate y de Savoir-Faire relacionadas con esta raza. 50 PX.

Savoir-Faire:

- *Francamente cariño, me importa un bledo* (mínimo 30 en Savoir-Faire): +15 a todas las tiradas de Savoir-Faire con miembros del sexo opuesto. 50 PX.

- *Tú no me tratas con respeto ...* (mínimo 30 en Savoir-Faire): Tienes una cara de gángster que flipas. +20 a todas las tiradas de Diplomacia que tengan que ver con intimidar a los demás. 70 PX.



REGLAS AVANZADAS

Las Reglas Avanzadas NO son imprescindibles para jugar a Outfan, pero una vez el VJ domine las Reglas Básicas puede usarlas para darle más gracia a sus partidas, o sea, para molestar un poco más a los pobres y sufridos AJs.

Epicismo

¿Nunca has querido emular a Luke Skywalker en el ataque a la Estrella de la Muerte? Pues gracias a esta regla avanzada puedes hacerlo. El Epicismo es la capacidad de hacer acciones heroicas cuando tu desees. Este rasgo se utiliza para encadenar tres acciones o más que requieran tirada en un solo turno, sin sufrir modificadores negativos y sin que puedan ser interrumpidas. Antes de empezar la partida, lanza los dados para determinar los Puntos de Epicismo para esta partida en concreto. El personaje que quiere usar el Epicismo declara las acciones que va a realizar, gasta un Punto de Epicismo y hace las tiradas correspondientes para cada una de ellas. La cadena de acciones termina cuando fallas una tirada. Hay que tener en cuenta que NO puedes atacar con la misma arma más de una vez al utilizar el Epicismo.

- Posibles consecuencias de las tiradas:

- 1- Consigues realizar bien toda la cadena de acciones: perfecto, eres un héroe. Recuperas el Punto de Epicismo.
- 2- Completas más de la mitad de las acciones declaradas: bueno, no ha ido del todo mal.
- 3- Completas la mitad o menos de las acciones declaradas: triste, se esperaba más de un AJ como tú. Pierdes un Punto de Epicismo adicional.

Epicismo	de 1 a 250 PX	de 251 a 1000 PX	de 1001 a 2500 PX	de 2501 a 5000 PX	más de 5000 PX
Dado	1D4	1D6	1D8	1D10	2D6

Los Puntos de Epicismo sobrantes NO se conservan al terminar la partida.

Ejemplo: La nave de Grimberg, el Tentaculitos, está hecha polvo por culpa de los disparos de Angus, el padre de Doli, su ex-ligue. Grimberg intentará pilotar la nave con las rodillas a la vez que con una mano utiliza el comunicador para pedir ayuda a la SPDP (Sepia Prime Police Department) y con la otra prueba de reactivar los escudos dañados de su nave. Decide gastar un Punto de Epicismo para poder realizar toda la cadena. Empieza por pilotar la nave: tira Destreza+Pilotar (Espacial) y consigue la tirada. Coge el intercomunicador y llama a la SPDP; tira Cerebro+Comunicaciones. Supera la tirada y la policía le dice que va a su rescate. Pero, al intentar arreglar los escudos, Grimberg tira Cerebro+Electrónica y falla, con lo que las defensas de su nave permanecen desactivadas, y a Grimberg, el Tentaculitos, se le acaba el tiempo (y la nave también)... así que mejor que se espabile.

- Críticos y Pifias:

Los Críticos y Pifias se aplican normalmente dentro de la cadena, teniendo en cuenta además que:

- 1- Si consigues realizar bien toda la cadena de acciones y consigues un Crítico en la última tirada: eres el puto amo. Sumas +1 a la tirada de Puntos de Epicismo que realizas al principio de cada partida.
- 2- Si sacas una Pifia en la primera tirada: eres lo peor. Restas 1 a la tirada de Puntos de Epicismo que haces al principio de cada partida.

Los Puntos de Epicismo pueden gastarse también para recuperar Puntos de Vida cuando desees. Por cada Punto de Epicismo gastado sumas 1D6 a tus Puntos de Vida.

Al principio de cada partida, el jugador tirará un dado para saber cuantos Puntos de Epicismo obtiene durante la sesión. El dado se elige según los PX totales que el personaje haya acumulado (ver tabla).



Aplicación lógica de los Puntos de Experiencia [PX]

Si crees que no es muy lógico que al finalizar una partida en la que no ha habido un solo combate tus jugadores se gasten los PX en Armas a Distancia, aplica esta regla.

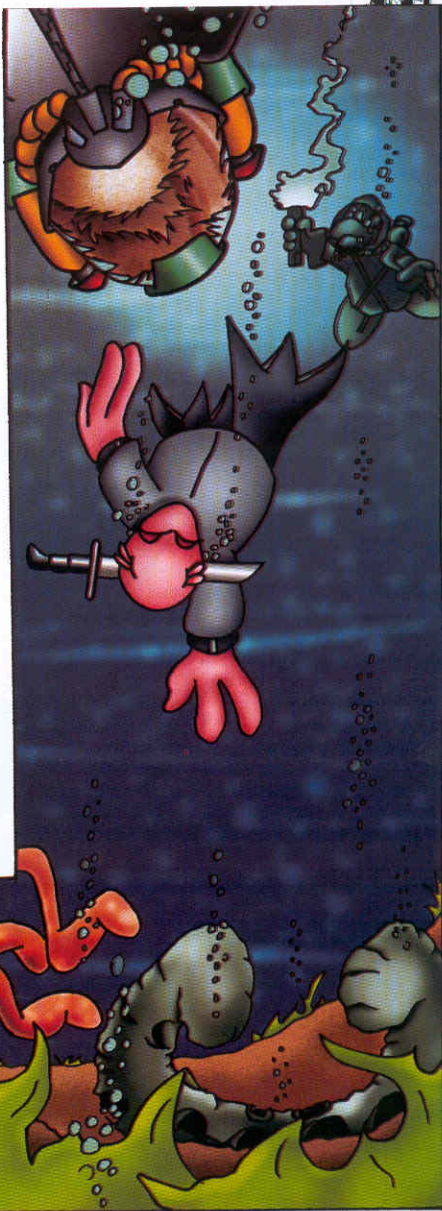
Cada vez que un jugador use una Característica o Habilidad por primera vez durante una partida, debe poner una cruz al lado de ésta. Esto significa que al finalizar la partida SÓLO podrá gastar PX en las que tenga marcadas. Deben borrarse las marcas antes de empezar una partida nueva. Si el AJ saca una Pífa en la tirada no debe marcar ninguna casilla, pero puede volver a tirarlo igualmente. En el caso de que las casillas correspondientes ya estén marcadas, no pasa nada; siempre puede volver a utilizarla a lo largo de la partida.

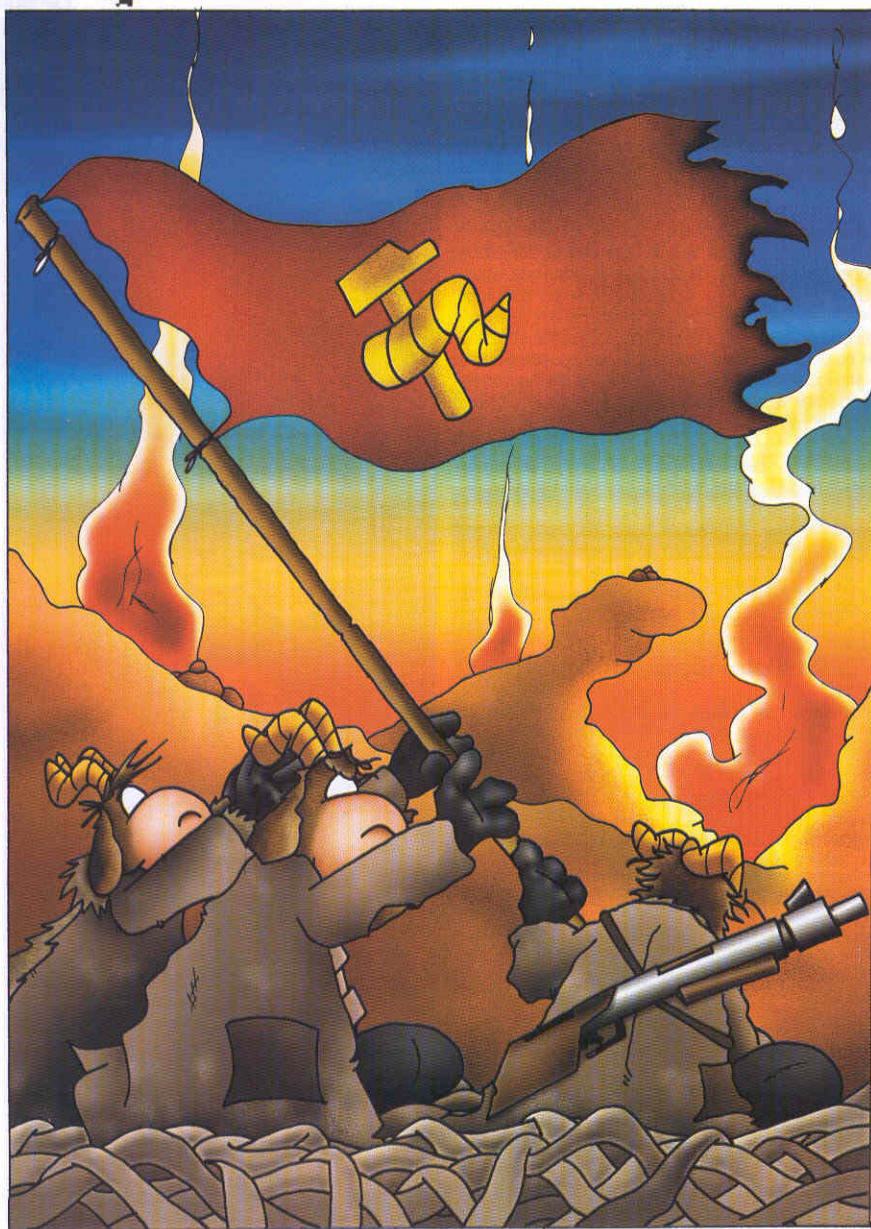
Nota: Si el AJ desea comprar una Ventaja, deberá tener marcada la Característica correspondiente.

Nota: Utilizando esta Regla Avanzada, para aprender una NUEVA especialización de las Habilidades Armas Exóticas, Pilotar y Universografía, el AJ debe haber visto a alguien utilizar la Habilidad que quiere aprender (como si necesitara un maestro, vaya).

Ambientes Hostiles

Cuando los personajes se encuentren sumidos en ambientes o circunstancias adversas (gravedad cero o excesiva, bajo el agua, climatología muy adversa, etc.), antes de efectuar cualquier acción deberán hacer una tirada de Adaptación+la Característica que van a usar. Si la fallan, pierden la acción. Se pueden aplicar modificadores a discreción del VJ (no es lo mismo estar a 70°C que a 250°C).





EQUIPO

CAPÍTULO IV

EQUIPO

Diario de Bastian Connor, 7/1/7333

Nunca había estado en un centro comercial tan grande como éste. Plantas y plantas rebosantes de productos de todo tipo, desde guantes de piel de krot hasta lo último en tecnología militar, pasando por todo tipo de comestibles de toda la galaxia bien ordenados en sus correspondientes secciones. El gran problema era moverse... Nunca más iría a Tauris Sur el primer día de las Rebajas Planetarias, pero era lo más seguro... Esquivando como podía a hordas de seres vociferantes con los ojos inyectados en sangre que luchaban por comprarse la misma prenda, conseguí coger el ascensor que me llevaría a la planta 23. Dentro del abarrotado Elevador Gravitico Otas, tuve que aguantar la respiración durante toda la subida. Un olor a sudor mezclado con colonia barata impregnaba el ambiente y convertía en irrespirable el poco aire que había.

Cuando finalmente llegamos al piso 23, con los pulmones a punto de reventar y un color rojizo más que sospechoso en mi cara, las puertas se abrieron con un sonido metálico. Me desenganché del resto de compañeros de viaje y salté al exterior de ese instrumento de tortura con motor. Inspiré profundamente, consiguiendo llenar mis pequeños pulmones y recuperando el pulso con rapidez. Por fin estaba en la planta 23... la planta de las Armas.

Excitado, me dirigí hacia un Fankonnen vestido con un traje verde fosforescente al que reconocí como un vendedor de los grandes almacenes. Le pregunté por la sección de Armas Exóticas. Tras repasarme de arriba abajo y mirarme con cierta sorpresa, me indicó con un movimiento de cabeza una larga barra situada a unos 50 metros a mi derecha. Dándole la espalda, me dirigí rápidamente y sin vacilar hacia el mostrador.

Interminables hileras de armas se extendían a lo largo del pasillo que me llevaba a la sección de Armas Exóticas. A la derecha, gran cantidad de Martillos de Energía y Hachas a Motor inundaban el aire con un chisporroteante ambiente a electricidad. A la izquierda, un modelo especial de la popular KT-74 esperaba a ser comprada. Antes de llegar al mostrador de Armas Exóticas, me quedé plantado en el suelo al aparecer ante mí una Histérica, la joya de la corona de las armas a distancia pesadas, 10 tubos que expulsaban el infierno por sus fauces. ¡Qué maravilla!

El sonido de un aviso que venía a decir algo como "Señorita Harl, acuda al piso 8, por favor" me bajó de las nubes y continué mi viaje por este pedazo de cielo en tierra. Finalmente llegué delante de la barra presidida por un enorme rótulo que decía "Armas Exóticas de toda la Galaxia". Detrás de ella, un diminuto Iti estaba luchando con su traje (demasiado grande para su raquítico cuerpo) para emerger de entre sus pliegues. Cuando finalmente reparó en mí dijo:

-¿Qué hace alguien como tú en un lugar como éste? Supongo que no has venido a pasar el rato, ¿no?

-No, señor. Desearía comprar una Arma Exótica -le contesté lo más educadamente posible.

-Bueno, bueno... Vamos a ver, ¿en qué estás interesado? -dijo maliciosamente el vendedor.

-Pues mire... Quisiera comprar un Arma Digital Fanordos. ¿Me podría enseñar alguna? -pregunté con cautela.

Sin mediar palabra, bajó del taburete desde el que atendía a los clientes y entró en una especie de almacén que tenía a su espalda. Al cabo de pocos segundos, reapareció llevando consigo una especie de dedales surcados de pequeños chips y cables. Me los acercó. Les eché un vistazo rápido y le dije:

-Vale, me los quedo.

-Son 1.500 plásticos -respondió el Iti con una sonrisa que dejaba entrever sus puntiagudos y sucios dientes.

Seguro que pensaba que no tenía suficiente dinero. Poco a poco, hice montoncitos de plásticos hasta llegar al precio requerido. Se los acerqué y.... de improvisto recibí un golpe en la cabeza y oí una voz familiar que me dijo:

-¡Bastian Connor, deja ya de molestar a este señor y vamos a casa que te voy a dar una zurra que ya verás!

Prefiero olvidar el final de esta aventura, mi madre tiene estas cosas: nunca me deja hacer lo que yo quiero... ...y mira que ya tengo 12 años.

En todo juego de rol es básico (hasta diría que imprescindible) el Equipo y Outfan no es una excepción. En este apartado, se reseñan las armas (Cuerpo a Cuerpo, a Distancia y Especiales por raza), las armaduras, el equipo y las naves disponibles de momento para el AJ. Debes apuntar sus características en la ficha del Agente Jugador. Nota: Las armas están disponibles en todos los tamaños y son adaptables a cualquier raza. Debéis tener en cuenta que aunque vuestra principal misión es la de pacificar y poner orden en el Universo Outfan, entrar en él sin algo para defenderse es como intentar retirar un Replicante haciendo pajaritas de papel.

ARMAS

Las armas son un elemento importante para poder sobrevivir en el inhóspito universo donde se desarrolla Outfan. Están divididas en varias categorías y se debe tener en cuenta sus rasgos.

Legenda:

IMP.: Modificador a la PA para Impactar. **DISP.:** Disponibilidad. **ALC.:** Alcance máximo.

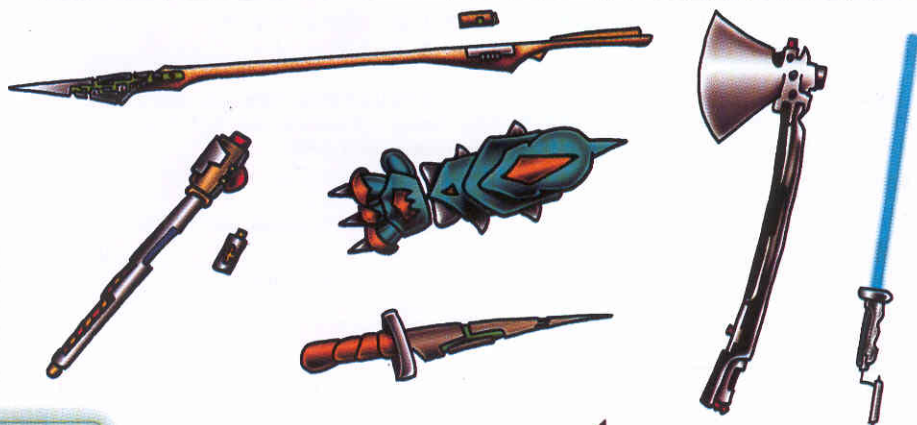
DISPONIBILIDAD: C=común, I=infrecuente, R=rara, MR=muy rara, AE (raza)= Exótica (raza)

PRECIO: en plásticos.

Armas Cuerpo a Cuerpo

Se suma el 10% de la Fuerza del AJ al Daño de todas las Armas Cuerpo a Cuerpo.

NOMBRE	DANO	IMP.	REGLAS ESPECIALES	DISP	PRECIO
Porra "Ketestämp"	1D6	+0	Provoca una pequeña descarga.	C	75 Pl.
Sable Dinamo	3D6	+0	Hay que recargarlo cada 5 turnos dándole a la manivela y se pierde un turno.	I	700 Pl.
Puño de Combate	2D10	+0		C	400 Pl.
Hacha a Motor	4D8/1D8	-15/+0	Lleva un motor que al encenderse da mucha potencia al hacha pero la hace casi incontrolable (-15 Impactar).	I	1000 Pl.
Dagas Eléctricas	1D8+1D6	+5	Llevan un pequeño botón que al apretarlo provoca que una descarga eléctrica recorra la hoja.	C	500 Pl.
Martillo de Energía	4D6	-10		I	600 Pl.
Lanza de Meta-Acero	2D6+1D6	-5	Igual que las dagas.	I	600 Pl.



Armas a Distancia ligeras

NOMBRE	DANO	ALC.	IMP.	REGLAS ESPECIALES	DISP.	PRECIO
Tirachinas Gravitico	1D6	15	-5		C	25 Pl.
Tubo Láser	1D8	20	+0		C	50 Pl.
KT 21 (pistola láser)	2D8	25	+0		C	100 Pl.
KT 56 (pistola láser)	2D8+1	30	+0		C	150 Pl.
KT 74 (pistola láser)	2D8+3	35	-5		I	250 Pl.
Pistola Dirigida	4D8	100		Lanza un pequeño misil que tiene un 100% -Defensa de la víctima para impactar. Cada misil vale 500 pt.	MR	5000 Pl.
Bombardera	4D8	15	-5	Retroceso: tira Fuerza+Proeza Física o retrocede 1D6 metros. Si pifias caes y recibes 1D4 de daño (no absorbible por Armadura).	I	600 Pl.
Cañón Acoplado	5D6	45	+5	Se acopla a cualquier parte del cuerpo (brazo, hombro, napa, etc.)	R	1500 Pl.



Armas a Distancia medianas

NOMBRE	DANO	ALC.	IMP.	REGLAS ESPECIALES	DISP.	PRECIO
Rifle láser	3D6	50	+0		C	300 Pl.
Rifle de protones	3D8	30	+0		C	500 Pl.
Longshot	2D10	200	+10/-5	Con mira telescópica. Si se dispara a menos de 50 metros, el modificador a impactar es de -5.	I	900 Pl.
Rifle ultrasónico	4D8	75	+5	Dispara pequeños proyectiles de Meta-Acero incandescente a la velocidad del sonido. Apenas tiene retroceso.	R	1200 Pl.
Rifle Orgánico	3D6+2	30	+5	Ignora cobertura si ésta no es orgánica, pero no afecta a materia no orgánica, y armaduras (menos que sean campos de energía).	MR	2000 Pl.
Escopeta de Penetración	5D8	25	-10	Retroceso: tira Fuerza+Proeza Física o retrocede 1D10 metros. Si pifias caes y recibes 1D8 de daño (no absorbible por Armadura).	I	2000 Pl.

Armas a Distancia pesadas

NOMBRE	DANO	ALC.	IMP.	REGLAS ESPECIALES	DISP.	PRECIO
Impaciente (6 tubos)	5D8	30	+0		R	2000 Pl.
Nerviosa (8 tubos)	7D8	30	-5		R	3500 Pl.
Histérica (10 tubos)	9D8	30	-10	Todos los AJs en un radio de 5 metros reciben un -20 a todas las tiradas de Atención, mientras el arma está en uso.	MR	5000 Pl.
Lanzapiñas	5D10	75	+0	Las "piñas" son bolas de energía rodeadas por un campo de éxtasis que se disuelve a los 5 seg, reventándolo todo. Si alguien intenta coger una piña con sus manos, recibe 1D10 de Daño (quemadura) y tiene que tirar Fuerza+Sangre Fría para no soltarla. Es un arma de radio de efecto 5 metros.	MR	7000 Pl.
CF-inni.	10D10	50	+0	Después de disparar necesita 1D4 turnos para enfriarse y poder volver a disparar.	MR	10.000 Pl.

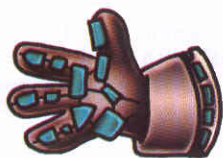
Armas Exóticas

Las Armas Exóticas son armas propias de una raza en concreto, siendo difíciles de usar para las demás. Un arma no es considerada Exótica para la raza que la ha creado; así, por ejemplo, un Martillo de Forjador no es un Arma Exótica para un Berim pero sí para las demás. Las Armas Exóticas Cuerpo a Cuerpo también suman el 10% de la Fuerza del AJ al Daño. A continuación, pasamos a detallar las Armas Exóticas por raza:

Alphan

Mano de Paz:

El dispositivo diplomático por excelencia. Un guante imantado con unos dispositivos inhibidores que sirve para capturar el arma del enemigo, inutilizarla y dejarle indefenso.



Aparato "RaroDeLaLeche":

Este extraño dispositivo convierte las emisiones sonoras en energía explosiva. Por ahora está a medio desarrollar y sólo funciona con ruidos sordos, potentes y guturales... vamos con eructos.



NOMBRE	DANO	ALC.	IMP.	REGLAS ESPECIALES	DISP.	PRECIO
Mano de Paz	0	CaC	Esp.	Si supera una tirada de Defensa contra un Arma CaC con una Mejora de +10, capturará el arma. Además le otorga un +5 en Defensa.	AE	1100 Pl.
Aparato "RaroDeLaLeche"	3D8	40	+10		AE	1500 Pl.

Berim

Remachador:

Este es el artilugio que utilizan los obreros Berim para insertar enormes clavos: aunque su carácter funcional no detiene a algunos psicóticos que no dudan en aprovechar esta improvisada arma para la lucha a distancia.



Martillo de Forjador:

Se trata de un martillo usado por los forjadores Berim: un Arma Cuerpo a Cuerpo de casi dos metros de altura y de unos 50 kg. de peso. Es un martillo con dos guantes acoplados, sujetos de tal manera que no puedes utilizar ningún arma más hasta que lo sueltes.



NOMBRE	DANO	ALC.	IMP.	REGLAS ESPECIALES	DISP.	PRECIO
Remachador	3D6	15	+0	Se la llama comúnmente la "Petaarmaduras": todo el Daño absorbido por Armadura se multiplica por 2.	AE	500 Pl.
Martillo de Forjador	3D8	CaC	-10	Si deseas cambiar de arma, has de esperar 2 turnos.	AE	600 Pl.

Fankonnen

Aguja del Dolor:

Es el arma más querida de las Sacerdotisas de la Heidi Oscura. Su estilizada forma y su ligereza la convierten en una discreta y eficaz arma para la lucha cuerpo a cuerpo. Un largo y fino punzón que al impactar segrega un potente veneno, su "picadura" puede resultar muy dolorosa.



Intoxicador:

Esta aparatosa arma es la joya de la corona del ejército Fankonnen. Físicamente parece una enorme boca de manguera con lucecitas y palanquitas por todas partes. Un tubo conecta esta boca a un depósito-mochila. Su munición es particularmente desagradable, una mezcla de residuos tóxicos, ácido y demás porquería.

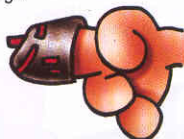


NOMBRE	DANO	ALC.	IMP.	REGLAS ESPECIALES	DISP.	PRECIO
Aguja del Dolor	1D6	CaC	+10	Un AJ impactado debe tirar Resistencia+Proeza Física. Si falla, pierde 2D6 adicionales no absorbibles por armadura. Si pifia queda inconsciente durante 1D4 horas.	AE	1500 Pl.
Intoxicador	2D8	25	-0	Las armaduras absorben la mitad del daño. Un AJ impactado debe superar una tirada de Resistencia+Sangre Fría para no recibir un -30 a todas sus tiradas durante 1D4 turnos.	AE	1000 Pl.

Fanordos

Armas Digitales:

Estas peculiares armas, muy parecidas a un pequeño dedal, contienen un dispositivo buscador que ataca directamente al nervio más cercano, paralizando al adversario. Están especialmente diseñadas para dejar indefenso a un enemigo.



Sirimblín Prunerator:

Bajo este pomposo nombre se esconde un sencillo dispositivo compuesto de un pequeño disco de apenas 20 cm de diámetro de color negro verdoso. Este artefacto está conectado mentalmente con el asesino Fanordo que ve a través del disco y puede moverlo mentalmente. Posee una cámara y un pequeño láser para atacar en casos muy puntuales.



NOMBRE	DANO	ALC.	IMP.	REGLAS ESPECIALES	DISP.	PRECIO
Armas Digitales	1D6	CaC	+0	El adversario impactado debe hacer una tirada de Resistencia. Si la pasa, tendrá un -20 a la PA de todas las tiradas durante 1D4 turnos. Si falla, cae inconsciente.	AE	1500 Pl.
Sirimblín Prunerator	1D8	500	-10	El asesino ve a través del disco, por lo que si es descubierto, el primer disparo le impactará automáticamente. Para maniobrar el disco hay que tirar Destreza +AE, y otorga un +20 a la PA de todas las tiradas de Buscar.	AE	1500 Pl.

Fantauriana

Sometedor:

Un pequeño parche imbuido con una droga, extraída mediante un complicado proceso, del Lóbulo Empático de las Fantaurianas. Esto provoca que la víctima obedezca todos los deseos de la primera persona que oiga.



Arco Constríctor:

Se trata de un arco que dispara unas flechas de agua que al impactar al enemigo lo immobilizan en un anillo acuoso muy resistente, impidiéndole todo tipo de acciones.



NOMBRE	DANO	ALC.	IMP.	REGLAS ESPECIALES	DISP.	PRECIO
Sometedor	0	CaC	-10	No tiene ningún efecto si no se coloca sobre la piel de la víctima. Cada vez que se le dé una orden, la víctima deberá realizar una tirada de Resistencia+Sangre Fria-Savoir Fairex2 del que da la orden. Si falla obedece sin chistar. Si supera la tirada no pasa nada. Dura 1D6 turnos. Un solo uso por parche.	AE	2000 Pl. por parche
Arco Constríctor	0	40	+5	El enemigo impactado no puede realizar ninguna acción hasta que supere una tirada de Fuerza+Proeza Física con un modificador de -15 a la PA.	AE	1400 Pl.

Iti

Látigo de Descarga:

Los esclavistas Iti usan este arma como su utensilio de trabajo habitual. Se trata de una serie de monofilamentos entrelazados de unos 2 metros de longitud con un pequeño generador de energía que lo electrifica.

**Rifle de Selección:**

Este arma posee un selector conectado a un ojo electrónico que lee el código genético de la víctima y dirige hacia ella todos los disparos del arma con una precisión milimétrica.



NOMBRE	DANO	ALC.	IMP.	REGLAS ESPECIALES	DISP.	PRECIO
Látigo de Descarga	1D6	CaC	+5	Un personaje impactado por el Látigo de Descarga debe hacer una tirada de Resistencia + Proeza Física con un modificador de -10. Si falla, recibe 2D8 más de Daño.	AE	600 Pl.
Rifle de Selección	2D10	60	Esp.	El personaje debe marcar primero al objetivo. Para ello, hace una tirada de Atención + Arma Exótica. La víctima no puede esquivar. Una vez marcado el objetivo, todos los disparos hacia él tendrán un modificador de +20 para Impactar.	AE	2000 Pl.

Sepiano

Kraken:

Se trata de un pequeño artilugio con cinco orificios acoplado a la muñeca. De ellos salen unos tentáculos de Meta-Acero flexible que atacan a los enemigos en una sucesión de golpes rápidos.

**Rociador Corrosivo:**

Un arnés unido a dos tubos que disparan una especie de líquido parduzco. Esta sustancia es altamente corrosiva, y derrite tanto piel como metal.



NOMBRE	DANO	ALC.	IMP.	REGLAS ESPECIALES	DISP.	PRECIO
Kraken	1D8 x tentáculo	CaC	+5	Por cada 10 puntos de mejora que saques al Impactar, otro tentáculo golpea al adversario, hasta un máximo de 5. No se cuenta la Mejora de la Tirada para Impactar en las tiradas de Defensa del adversario, pero sí los modificadores por acciones adicionales.	AE	1500 Pl.
Rociador Corrosivo	2D6	25	+0	Las armaduras son las más afectadas por este arma. La armadura de un personaje impactado por un rociador perderá 2D6 de Durabilidad cada turno durante 1D4 turnos. Esto no afecta a armaduras energéticas (como la Burbuja o el Phantom).	AE	2000 Pl.

Tasken

Rahj:

Se trata de una placa de Meta-Acero ajustada a la palma de la mano que, a voluntad del jugador, se convierte en una afiladísima cuchilla. Es el arma preferida por las Sombras, y uno de los artefactos más utilizados por los asesinos de toda la galaxia.



Sirocco:

Una de las armas predilectas de los Tasken. Una larguísima escopeta, con un cañón largo y estilizado. Ver a un Sirocco disparar es algo impresionante. A su disparo se une la potencia del arma con la especial forma helicoidal de las balas.



NOMBRE	DANO	ALC.	IMP.	REGLAS ESPECIALES	DISP.	PRECIO
Rahj	2D6	CaC	+10	Si sacas un Crítico al Impactar, vuelve a tirar. Si vuelves a sacar un Crítico, matas automáticamente.	AE	400 Pl.
Sirocco	4D6	250	+5/-15	A 50 metros o menos recibes un -15 a la PA para Impactar.	AE	1500 Pl.

Wikoo

Zarpa de Liyah:

El Liyah es un ave rapaz que mora en las montañas de Amazonia. Se caracteriza por tener una sangre muy ácida. Los Wikoo utilizan las zarpas de estos animales para cortar plantas, ya que la sangre que exhuda el arma cauteriza las heridas, evitando que la planta muera. En combate provoca daño de fuego.



Lanzapulgas:

Una colmena alargada con un tubo en un extremo que contiene millones de pulgas carnívoras de Prunk. Al apretarlo, salen disparadas hacia el enemigo, metiéndose por los recovecos de su armadura y su ropa, picándole. Las pulgas vuelven al nido después del ataque, una Pifia puede significar que las pulgas pueden atacar al propietario del arma.



NOMBRE	DANO	ALC.	IMP.	REGLAS ESPECIALES	DISP.	PRECIO
Zarpa de Liyah	1D10	CaC	+0	Tienes un +10 a las tiradas de Primeros Auxilios si utilizas el arma además del Kit Médico.	AE	600 Pl.
Lanzapulgas	1D6	20	+10	Un solo disparo por combate. Si es impactado, el adversario recibe -25 a la PA de todas sus tiradas hasta el final del combate, momento en el cual las pulgas vuelven al nido.	AE	1500 Pl.

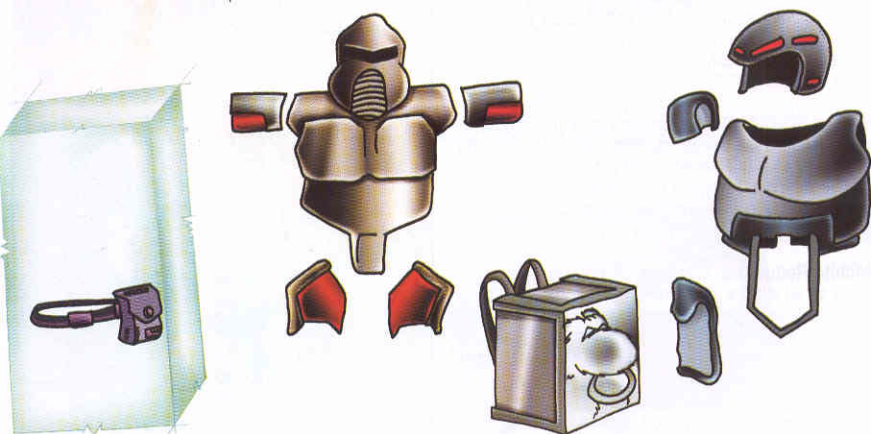
ARMADURAS

Las Armaduras son parte fundamental del Equipo de los jugadores de Outfan: sin ellas, duras menos que un trozo de queso en una convención de esclavistas Itis. Las Armaduras absorben parte o todo el daño que te hagan. Eso sí, todas tienen un Punto Crítico: todo el daño que vaya siendo absorbido por la armadura se va sumando, se mantiene entre combates y es acumulativo. En el momento en que ese daño llegue al Punto Crítico de la Armadura, ésta se destruye, con lo que es aconsejable repararla periódicamente (ver Reglas de Reparación de Armaduras).

NOMBRE	Absorción	Mod. a la Destreza	Punto Crítico	REGLAS ESPECIALES	DISP.	PRECIO
Caparazón Ajustable	2D6	0	60	Fácil de ocultar	C	200 Pl.
Burbuja	3D6	0	40	Campo de energía alrededor del personaje.	I	400 Pl.
Armadura de Meta-Acero	2D8	-5	175	Hecha del material más duro de la galaxia.	I	1000 Pl.
Phantom	1D6	0	20	Difumina la silueta del personaje, haciendo más difícil el impactarle. Hay que restar la mitad del atributo de Destreza del personaje a la PA para impactarle.	R	1300 Pl.
Armadura Exointeligente	4D8	0	125	Estilo <i>Caballeros del Zodiaco</i> , se lleva en una especie de mochila y al activarla sale y se ajusta. Hay que hacer una tirada de Destreza+Electrónica. Si se falla, el modificador a la Destreza se pone en -20.	MR	4000 Pl.

Reglas de Reparación de Armaduras

Para reparar una Armadura, el jugador debe disponer de al menos una hora de tiempo y tirar Cerebro+Mecánica o Cerebro+Electrónica dependiendo del tipo de armadura. Si supera la tirada, la Armadura resta 2D8 al daño acumulado por cada hora que se pase reparándola. Si sacas un Crítico, recupera el doble (4D8 por hora), pero si pifia la tirada, el Punto Crítico de la Armadura se reduce en 1D8 permanente. Una Armadura que haya llegado a su Punto Crítico es irreparable.



OTROS

Aquí se incluyen algunos artilugios que pueden ser útiles para el jugador. Una especie de kit de supervivencia tanto para el "turista accidental" como para el aventurero profesional.

Generador Holográfico: Crea una imagen holográfica estática del sujeto. Es perfecta, excepto si está estropeado o muy usado, en ese caso crea imperfecciones (como acné, ojeras, el sujeto está en bolas, etc.) Distancia máxima del usuario: 10 metros. **Precio: 600 Pl.**

Direccionador de voz: Simula que la voz viene de otro sitio. Distancia máxima: 10 metros. **Precio: 500 Pl.**

Traje de vacío: Es como un saco de dormir con escafandra, pero al apretar un botón se ajusta perfectamente al usuario. Tiene una reserva de oxígeno para 3 horas. **Precio: 1000 Pl.**

Kit de herramientas: Brazalet con todo tipo de herramientas. +10 a tiradas de Mecánica y Tecnología **Precio: 300 Pl.**

Negador: Dispositivo que al ser activado desconecta todo aparato electrónico en un radio de 5 metros. Al apagarse, la electricidad vuelve y todo se queda como estaba. **Precio: 1000 Pl.**

Pastillas Energéticas: Nauseabundas pastillas proteínicas. QUITAN el hambre pero no satisfacen y producen unas flatulencias enormes. Sirven para sobrevivir. **Precio: 10 x 1 Pl.**

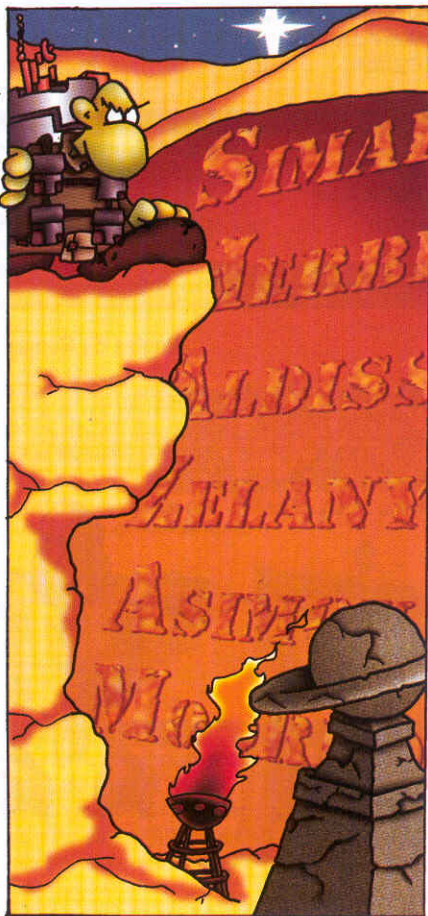
Kit Médico: Compuesto por jeringuillas, bisturís, láseres y varias drogas. Tiras Cerebro+Primeros Auxilios. La Mejora que saques por 2 son los Puntos de Vida que recupera el paciente. Si te lo haces a ti mismo, la dificultad aumenta en un +20. 5 usos por kit, luego hay que recargarlo. Si pifias, el paciente pierde 1D6 adicional. **Precio: 300 Pl. / 30 Pl. por recarga.**

Parches Inhibidores: Sirven para ignorar el modificador negativo a las tiradas cuando tus puntos de vida son inferiores a 0. Pueden llegar a provocar adicción. Tira Resistencia+Sangre Fría, aumentando la dificultad en 10. En caso de provocar adicción, el VJ decide los efectos. **Precio: 150 Pl. por parche.**

Mochila Reductora: Contiene un potente campo reductor en su interior, de manera que puede caber todo tipo de artilugios de un tamaño máximo de 1m3, es decir, caben armas pequeñas y medianas, pero no grandes, ni armaduras electrónicas. Si se estropea por cualquier razón (como por ejemplo por culpa de un Negador), lo que haya dentro vuelve a su tamaño normal al instante. **Precio: 150 Pl.**

Frag 20: Un explosivo de tamaño reducido ideal para saboteadores. Lleva un temporizador programable. Para usarlo debes tirar Cerebro+Electrónica. El Frag 20 hace 5D10 de Daño en un área de cinco metros y, obviamente, sólo puede ser utilizado una vez. **Precio: 1000 Pl.**

SillyPlast™: Este material de venta exclusiva en tiendas especializadas es una cápsula de un palmo de largo con una sustancia reparadora instantánea, ideal para arreglar armaduras en momentos de tensión. Repara instantáneamente 1D8 por cápsula. **Precio: 200 Pl.**



NAVES ESPACIALES

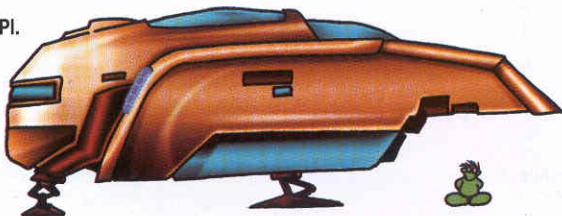
Las naves espaciales se han convertido en el único medio de transporte fiable entre planetas (decidieron dejar de lado los teletransportadores cuando una horda de hombres-mosca asoló una ciudad Fantreides).

Por ahora sólo especificaremos tres tipos de naves de manufactura Yuland-Weytani. En un futuro próximo, se describirán las naves espaciales de cada raza y demás artilugios de transporte.

Corbeta Ligera

La Corbeta Ligera es la nave predilecta de los exploradores, tiene poca capacidad de carga pero es rápida, ágil y muy maniobrable. Está armada con una torreta que incorpora un cañón láser mediano.

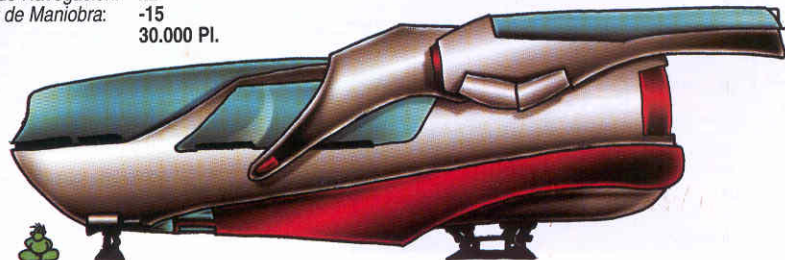
Blindaje:	1000
Escudos:	3D10x10
Armas:	Cañón Láser Mediano (daño 6D6x10) (sólo puede disparar al frente)
	Torreta con Cañón Láser Pequeño (daño 4D6x10) (ángulo de disparo: 360°)
Sistemas:	Soporte Vital, Escáner Simple, 1 Cápsula de Escape, Carga 10 toneladas
Ordenador de Navegación:	x1
Modificador de Maniobra:	+5
Precio:	15.000 PI.



Fragata Estándar

La Fragata Estándar es la nave básica para los ejércitos de cada planeta y es la más usada por los mercaderes. Tiene una excelente capacidad de carga para mercancías y/o tropas. Es poco maniobrable pero incluye un motor de navegación mejorado. Está bien protegida pero carece de mucha potencia de fuego. Más preparada para la defensa de su carga que para el ataque.

Blindaje:	2500
Escudos:	5D10x10
Armas:	2 Torretas con Cañón Mediano (daño 6D6x10) (ángulo de disparo: 360°)
Sistemas:	Soporte Vital, Robot de Carga, Control de Aterrizaje, 3 Cápsulas de Escape, Carga 50 toneladas.
Ordenador de Navegación:	x2
Modificador de Maniobra:	-15
Precio:	30.000 PI.



Galeón Estándar

El Galeón Estándar es la nave de guerra por excelencia. Se usa tanto en batallas estelares como en misiones de bloqueo o vigilancias fronterizas. Está fuertemente armada y blindada, y no suele usarse como transporte de carga.

Blindaje: 4000

Escudos: 2D10x100

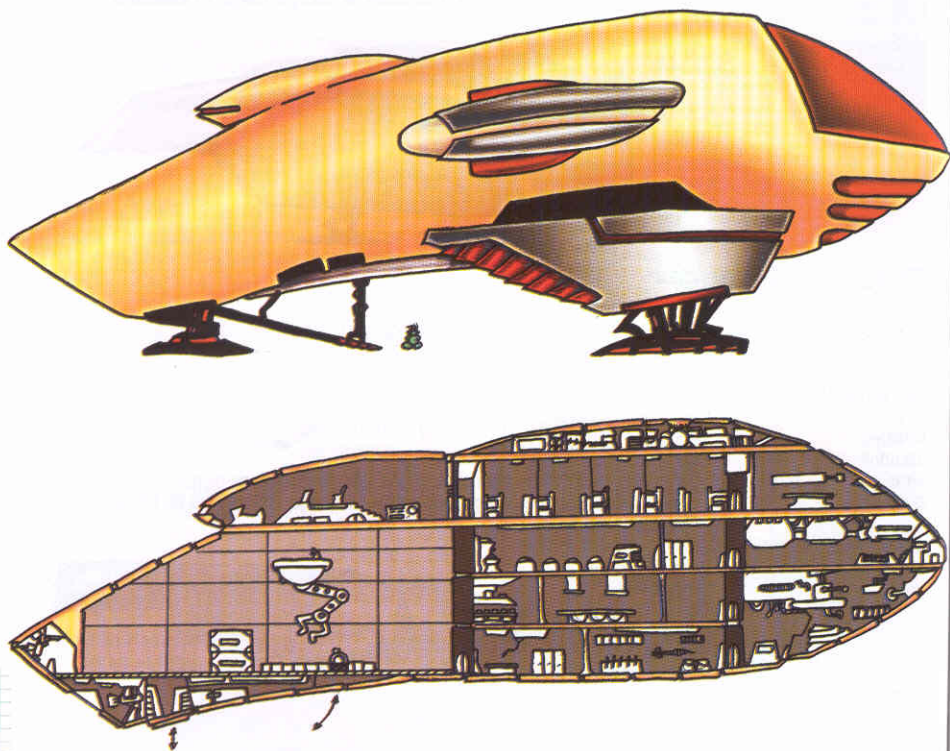
Armas: Cañón Láser Pesado (daño 8D6x10) (sólo puede disparar al frente)
2 Torretas con Cañón Láser Mediano (daño 6D6x10) (ángulo de disparo: 360°)
Cargador de 6 Torpedos (daño 4D8x10)

Sistemas: Soporte Vital, Escáner Simple, Control de Aterrizaje, 2 Cápsulas de Escape.
Carga 5 toneladas.

Ordenador de Navegación: x1

Modificador de Maniobra: -10

Precio: 50.000 PI.



Glosario de Naves

Blindaje: Puntos de Vida de la Nave, cuando llegan a 0 la nave explota.

Escudos: Funcionan igual que las Armaduras, pero no tienen durabilidad, incluso después de varios impactos siguen absorbiendo igual.

Armas: Cualquier arma situada en una torreta necesita de un artillero para funcionar. los torpedos pueden ser disparados tanto por el piloto como por cualquier miembro de la tripulación usando Cerebro+Sistemas.

Sistemas de la Nave

- **Soporte Vital:** Incluye el control de gravedad, condiciones atmosféricas ajustables, oxígeno, etc. Es OBLIGATORIO.

- **Escáner Simple:** Permite reconocer y recopilar información tanto de superficies planetarias como de naves y condiciones que se den en el espacio. Se requiere una tirada de Cerebro+Sistemas para que funcione correctamente.

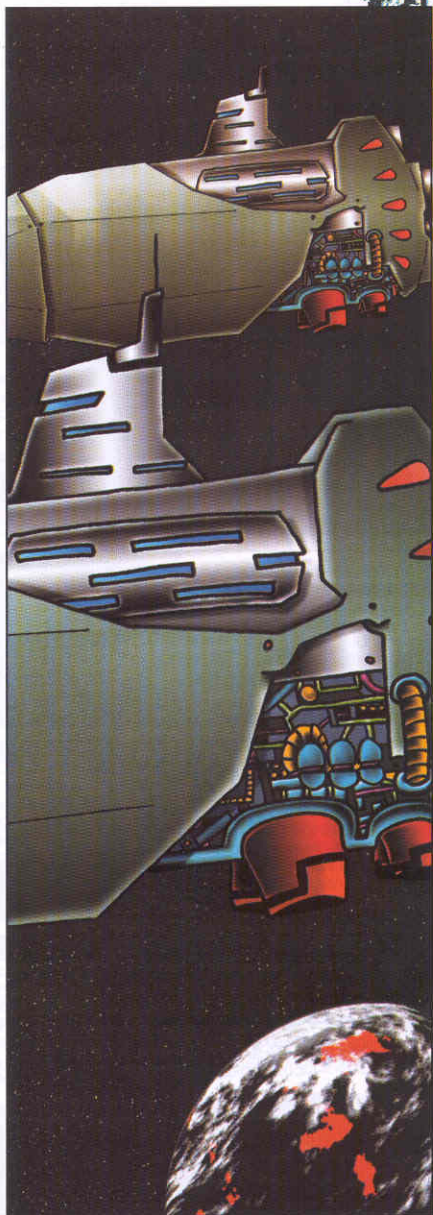
- **Robot de Carga:** Es simplemente un enorme brazo mecánico para cargar y descargar contenedores de mercancías.

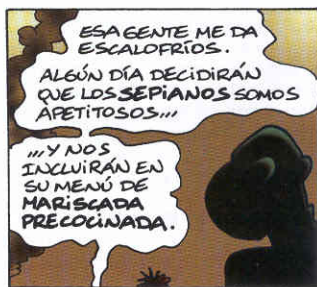
- **Control de Aterrizaje:** Este pequeño programa informático ayuda mediante señales acústicas y visuales al piloto. Otorga un +40 a todas las tiradas de Destreza+Pilotar (Espacial) para aterrizar en espacios.

- **Cápsulas de Escape:** Sirven para abandonar la nave en caso de peligro, tienen capacidad para 4 personas y poseen un pequeño ordenador que trazará la ruta más rápida al planeta habitable más cercano. Tiene suministros para una semana y su propio soporte vital.

- **Ordenador de Navegación:** Indica la velocidad de tránsito entre planetas y sistemas. En el Mapa Estelar se indican los días u horas de tránsito con un Ordenador de Navegación x1. Existen diferentes tipos de Ordenadores de Navegación, como por ejemplo el Ordenador de Navegación x2, que reduce el tiempo de tránsito a la mitad. Requiere una tirada de Cerebro+Navegación para orientarse correctamente.

- **Modificador de Maniobra:** Indica lo difícil que es maniobrar esta nave. Este modificador se aplica en la Probabilidad de Acierto (PA) de las tiradas de Destreza+Pilotar (Espacial).





CAPÍTULO V EL UNIVERSO

59

7350, Satélite Administrativo Central de Trentor.

Cuando subía al punto más alto del edificio administrativo G-99886-afb de la Central Administrativa de Trentor, siempre le embargaba una sensación de agorafobia totalmente incontrolable... Y es que los espacios abiertos no son sitios donde un nativo de Trentor esté muy a gusto. Demasiado aire, demasiada luz y sobre todo, demasiado espacio desaprovechado. Pero había sido citado por Klaus Hamruhr, el secretario del Alto Señor Jürgen, representante de los Fankonnen y dirigente destacado del Frente Patriótico Galáctico (F.P.G.) ante la Gran Asamblea Galáctica. Y no era juicioso contradecir tan amable invitación.

Estuvo contemplando durante unos minutos las serpientes de luz de varios miles de kilómetros que surcaban la superficie del satélite Trentor. Ya hacía unos cuantos siglos que, vagando por el espacio sideral, fue descubierta esta miasma de hierro y plástico. Estudios posteriores revelaron que servía como Satélite de la Muerte de un extinto Imperio Galáctico dirigido por un viejo Emperador. Durante el siglo pasado, se utilizó este amasijo metálico como centro de acogida de refugiados de las guerras de la Edad de los Conflictos, hasta que el número de refugiados fue tal que se cerraron fronteras y se dedicaron a adecentar un poco su nuevo hogar. Esta limpieza duró unos diez años, época que fue bautizada en Trentor como la Era Prontor, en honor a la Insigne Mujer de la Limpieza en Jefe, Ulrika Pols Prontor, encargada de supervisar los trabajos de acondicionamiento del maltrecho satélite. Una vez acabada tan digna y necesaria tarea, el gobierno autónomo de Trentor, al no tener otra forma de ganar dinero (no hay recursos naturales, ni industria, ni nada de nada), decidió invitar a la recién creada G.A.G. a que estableciera su base en dicho planeta. Así, Trentor se convirtió en el centro burocrático y administrativo de la aún joven pero poderosa Gran Asamblea Galáctica. Sin Trentor, ¿cómo se habría propiciado y regulado el comercio interplanetario de maquinaria sepiana o implantes ix-cosoftianos?. Los pensamientos de Salvor Heldon fueron truncados por el pesado sonido de unas botas metálicas. Poco después le llegó un olor a podrido tremendamente ofensivo: Klaus Hamruhr acababa de llegar.

-Buenas tardes, señor Heldon -empezó educado el nauseabundo Hamruhr.

-Que el Espíritu Galáctico le ilumine, secretario Hamruhr -replicó Heldon.

Klaus Hamruhr era un hombre de mediana edad con la faz extremadamente blanca, unos labios caídos y una nariz deformada debido a la presencia del tubo que emergía de uno de sus orificios y que le permitía aspirar continuamente los repugnantes gases de su planeta natal, Heidi Prime. Solamente una parte de su físico resultaba atractiva: sus profundos y grandes ojos azules, señal inequívoca de su consumo de Barretxa Mezclange.

-Nuestra conversación debe ser confidencial, así que supongo que no le molestará si le escaneo con este detector de micrófonos y microcámaras -aseveró Hamruhr mostrándole un diminuto aparato ix-cosoftiano y, sin esperar respuesta, pasándolo cerca de Heldon.

Nada hizo saltar la alarma, por lo que el Fankonnen intentó esbozar una sonrisa aprobatoria para mostrar su satisfacción, pero lo único que consiguió fue dejar a relucir sus malolientes y verduzcos dientes. Heldon le devolvió el saludo inexpresivamente.

-Querrá saber por qué le he hecho llamar -dijo Hamruhr.

Heldon asintió.

-Quiero hablar con usted acerca de la nueva ley sobre la Libre Circulación de Seres que ha propuesto la Unión Galáctica. (No quiero ver como los colectivistas Berim intentan convencer a mis esclavos de que existe un mundo mejor donde todos los seres nacen iguales! -arengó el Fankonnen con los ojos saliéndosele de las órbitas-. No, los Fankonnen no queremos esta ley y haremos lo que sea para que no se apruebe. Y aquí es donde entra usted.

Heldon le miró con suspicacia y le preguntó:

-Qué quiere que haga un insignificante funcionario como yo.

-Muy fácil- dijo Hamruhr con los ojos iluminados con un brillo sobrenatural, recuperando la frialdad y la capacidad analítica de alguien de su rango -acérquese...

En este apartado se presenta, en primer lugar, información sobre la G.A.G., destacando sobre todo los partidos políticos más representativos y las corporaciones supranacionales. A continuación, se detalla la historia más reciente del universo Outfan.

Encontrarás un estudio sobre los planetas de las razas jugadoras. Después, se muestra un mapa del universo con todos los planetas conocidos representados en él. Finalmente, se explican los límites de la galaxia y las amenazas exteriores, y se detallan algunos antagonistas para que veáis lo que se os hecha encima.

LA GRAN ASAMBLEA GALÁCTICA

La G.A.G. es, para entendernos, las Naciones Unidas del universo Outfan. Consiste en un organismo creado por Fantaurianas, Alphan y Sepianos (después de la Guerra contra el Ojo del Tedio) que intenta aglutinar a todas las razas conocidas para formar un frente común contra las amenazas exteriores y para pacificar la galaxia, además de ser una buena herramienta para aprender a vivir juntos.

Según expertos en protocolo Alphan, "la mejor manera de tener una galaxia en paz es conviviendo (siempre que sea en habitaciones separadas y esterilizadas) pudiendo así discutir y enriquecerse mentalmente, sin pausas y sin barreras espaciales". Siguiendo este consejo, la G.A.G. alquiló por 50 años (con un contrato renovable) un antiguo Satélite de la Muerte llamado Trentor para su utilización como "centro administrativo para fomentar el diálogo y el buen entendimiento de todas las criaturas inteligentes de la galaxia y de fuera de la G.A.G."

Al crearse poco después de la Guerra del Tedio, resultó ser una iniciativa muy bien acogida por la gran mayoría de las razas de la galaxia. Algunas se unieron por el sentimiento de comunión reinante ante la adversidad, algunas por miedo, otras por obligación moral. Tantas razas y tantas razones han convertido una beneficiosa y necesaria institución en un nido de intrigas e intereses políticos y económicos totalmente partidistas y aparentemente alejados de las nobles intenciones expresadas en su carta de fundación.

En la actualidad, al menos aparentemente, las decisiones de la G.A.G. se toman democráticamente en su órgano más definitorio, la Asamblea. Muchas veces los pactos no duran más de unas pocas votaciones, siempre condicionados por los intereses momentáneos del partido. En la Asamblea, son representadas todas las razas miembro, agrupadas en distintos **partidos políticos**:

U.G. (Unidad Galáctica)

Creada por los Sepianos, los Alphan y las Fantaurianas durante el conflicto corporativo. Gracias al resurgir de la G.A.G., el partido ha tomado forma legal a ojos de las demás razas. Muchos mundos están pendientes de ingresar en la Unidad. Defienden la idea de un universo democrático, justo, libre e igual para todas las razas.

C.U.C. (Comité Unionista-Capitalista)

Formado por los Xenos, los Ix-Cosoftianos y la Yuland-Weytani, defienden un sistema capitalista universal en el que las empresas tengan un poder real frente a la sociedad. El Gremio quedó fuera de este partido por decisión propia.

F.P.G. (Frente Patriótico Galáctico)

Los poderes Fankonnen e Iti sostienen ideas totalitarias y pseudo-nacionalistas, intentando unir a todos los planetas bajo sus personales puntos de vista. El Gremio apoya a este grupo de una forma velada.

J.C.P. (Junta Cósmica Proletaria)

Sólo los Fanordos y los Berim forman este partido que promueve los derechos del trabajador y pretende unir la galaxia bajo el poder de los que trabajan la tierra y los asteroides.

G.N.I. (Grupo Neutro Insulso)

Los planetas restantes forman parte de esta organización. Se trata de un grupo marginal que, por decisión propia o forzosamente, ha sido relegado a convertirse en un partido sin peso específico en la política galáctica.



Algunos partidos políticos están subordinados a **megacorporaciones económicas** que detentan un poder cada vez mayor dentro de la Gran Asamblea Galáctica. Estos poderes económicos deben ser tenidos en cuenta para entender un poco la enmarañada trastienda de la G.A.G. A continuación, os damos los detalles más importantes de cada uno de ellos:

Yuland-Weytani

Una de las mayores corporaciones de la galaxia. Durante muchos años se trataba simplemente de una pequeña unión minera que se dedicaba a las explotaciones de bajo nivel y alcance local. Pero gracias al descubrimiento de un mineral básico para la creación del Meta-Acero, las acciones de la empresa subieron como la espuma. El fundador de la empresa minera Marcus Yuland y el científico Wigg Weytani, un Sepiano diseñador de naves que descubrió la combinación para crear el Meta-Acero, fundaron la corporación Yuland-Weytani, un nuevo peso pesado que abarcaba temas tan diversos como la minería, el desarrollo de naves, la investigación científica con fines militares y aeronavales, la producción de armas convencionales, etc. Aunque sigue en competencia directa con las demás corporaciones, se mantiene en bastante buena salud, domina algunos territorios y ha llegado a acuerdos comerciales con varios gobiernos planetarios.

El Gremio

Los miembros del Gremio no se consideran una corporación comercial sino que prefieren considerarse una especie de iglesia de navegantes y exploradores espaciales. Los miembros del Gremio se han hecho famosos por ser usuarios empedernidos de la Barretxa Mezclange. El gas que se extrae de esta especie permite a los Gremiales tener poderes más allá de lo normal, se cree que desarrollan unos sentidos muy agudos y una percepción sin límites. Gracias a esta percepción, son capaces de ver los vórtices espaciales que llevan a las naves a grandes distancias, sin tener que ir como los demás, de sistema en sistema. Este hecho les da una ventaja muy importante en temas comerciales pero los supedita a la extracción de la preciada substancia del planeta Fanrakis.

Los Transportistas Galácticos

Más comúnmente llamados Space Truckers, esta pandilla de bestias ciberimplantadas son los camioneros de la galaxia. Con sus descomunales aerocamiones espaciales, estos locos del volante llevan las mercancías entre sistemas. Los Camioneros van equipados con potentes ciberimplantes que les mantiene unidos mentalmente a la máquina, esto no sólo permite que permanezcan despiertos las 24 horas del día, sino que les aumenta los sentidos, la percepción y el control sobre sus kilométricas naves. Los Transportistas Galácticos han creado un sindicato propio que mantiene en jaque a muchos gobiernos planetarios.

Ix-Cosoft

Esta megapempresa más que una corporación es un monopolio totalitarista, controlado por el temido El-Gozzer y su rebelde sombra Gozzer-El. Ix-Cosoft gestiona todos los recursos informáticos de la galaxia, desde los pequeños pads de análisis hasta las supercomputadoras de las naves sepianas, todo es propiedad de Ix-Cosoft. Los Ix-Cosoftianos han desarrollado una manera muy eficaz de mantener el control sobre sus clientes, preparando modificaciones y reversiones de sus programas, sistemas de datos, meta-chips, etc. Este hecho y la manera que tienen de controlar el tema no los hacen muy populares entre la población galáctica media, que ve como sin poder evitarlo se cueñan en sus vidas y las controlan desde dentro.

XenoLand

La corporación XenoLand no puede competir con los grandes monstruos de la industria armamentística o aeronáutica, pero sí que gracias a sus alianzas, pactos y negocios han conseguido posicionarse bastante bien en la élite de las super-empresas. Sus parques de atracciones son conocidos en toda la galaxia y son el sueño de todo niño.

Ahora, con unos años a sus espaldas, la G.A.G. ha superado un primer estadio en el que se limitaba a promover encuentros interraciales y a aconsejar sobre las decisiones políticas globales (como por ejemplo, la ecología, la tecnología, etc.). La Gran Asamblea Galáctica no sólo tiene la misión de pacificar y difundir el entendimiento entre todas las razas conocidas, sino que también se ha convertido en un órgano soberano con capacidad para dictar leyes unitarias de carácter general que implican y afectan a todos los mundos conocidos. Debido a estas nuevas funciones, la G.A.G. ha tenido que dotarse de un brazo ejecutor: la Agencia Galáctica.



LA AGENCIA GALÁCTICA

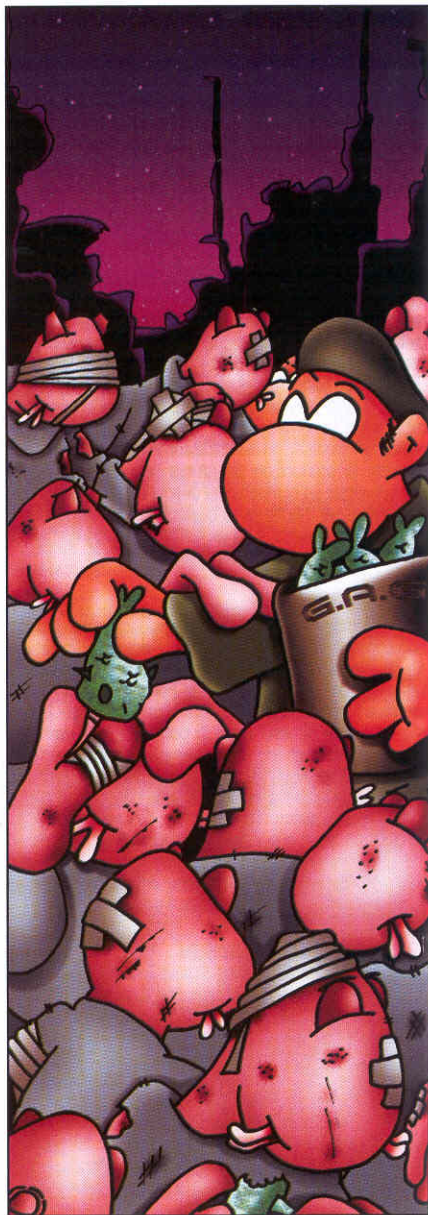
Para hacer cumplir sus leyes y decisiones, la Gran Asamblea Galáctica creó la Agencia Galáctica. Se trata del órgano encargado de hacer cumplir las resoluciones de la G.A.G. Es una organización de carácter policial cuya misión es velar por la aplicación de las leyes votadas en la Asamblea. Además, los miembros de la Agencia Galáctica son enviados en misiones de reconocimiento, exploración, protección, etc. relacionadas con los intereses de la G.A.G. o de los partidos que la forman.

Su funcionamiento interno está regido por una cadena de mando inquebrantable, siendo el escalafón más alto el reservado al Director de la Agencia (actualmente es una Alphan conocida como Leti N). Mucha gente piensa que el poder real dentro de la Agencia Galáctica lo ostentan otras personas, ya que el control de estas fuerzas de choque conlleva un poder muy envidiado por los diferentes intereses, tanto políticos como económicos presentes en la Gran Asamblea Galáctica.

Actualmente, la Agencia Galáctica tiene cerca de 5.000 miembros disponibles para llevar a cabo misiones en todos los rincones de la galaxia. Para convertirse en Agentes, los reclutas deben pasar unas pruebas físicas y mentales para después ser enviados a una Academia de Agentes de entre las muchas repartidas por toda la galaxia. Allí reciben la instrucción básica (defensa personal, derecho, conocimiento alienígena, etc.) para convertirse en Agentes en toda regla.

Una vez graduados, la Agencia Galáctica les encomienda misiones menores y les otorga un Carnet Blanco de Agente. Cuando tienen más experiencia, se les conceden Carnets superiores. El Carnet de Agente es una acreditación oficial que determina el nivel del Agente dentro de la A.G.:

- **Blanco:** sólo pueden realizar misiones encomendadas dentro de los Mundos Libres.
- **Bronce:** pueden hacer las misiones que deseen dentro de los Mundos Libres.
- **Plata:** como el Carnet Bronce pero además pueden llevar a cabo misiones oficiales fuera de los Mundos Libres (antiguas colonias y demás).
- **Oro:** pueden realizar las misiones que quieran dentro y fuera de los Mundos Libres.
- **Platino:** igual que el Carnet Oro pero también se les puede encomendar misiones oficiales fuera de la Galaxia (más allá del Ojo del Tedio, de la Zona Muerta, etc.)



HISTORIA

El universo conocido ha pasado muchas vicisitudes desde que los viajes espaciales permitieron el conocimiento de sus múltiples razas y la interacción entre ellas. A continuación, encontraréis una serie de datos históricos que determinaron (y en la mayoría de los casos aún determinan) las relaciones existentes entre muchas de las razas de la galaxia. Si quieres saber por qué los Fankonnen y los Alphan se odian o cuándo ocurrió la Guerra contra el Ojo del Tedio, sigue leyendo:

7225: La Época de la Luz

Durante las primeras épocas de la exploración espacial, los planetas con capacidad para realizar viejes interplanetarios llegaron a una alianza conocida como la Pax Galáctica. Fue una época próspera para la investigación y la exploración espacial. Se descubrieron los primeros vórtices estándar y se cartografiaron los sistemas conocidos. Las corporaciones aún no tenían mucho peso en la política galáctica y trabajaban de acuerdo a las leyes establecidas por la Pax Galáctica. Aunque las diferentes casas y planetas libres mantenían una tensa alianza, la paz se mantenía estable.

7257: El Edad de los Conflictos

Con el descubrimiento de la Barretxa Mezclange todo empezó a torcerse, el potencial de la substancia volvió al Gremio demasiado ambicioso y, tras pedir ayuda a un grupo de mercenarios Fankonnen, realizaron el primer ataque a una estación minera rival. Este triste evento pasó a la posteridad como "La Masacre de Kith Ohmarg" y supuso la ruptura de la Pax Galáctica entre las facciones Fankonnen y Alphan. El Gremio prosiguió sus extracciones y los Viajantes descubrieron la manera de dislocar la realidad espacio-temporal, creando sus propios vórtices. Consiguieron en muy poco tiempo acuerdos comerciales con los grandes planetas y aumentaron su poder y riqueza, se convirtieron en las manos que movían los hilos políticos de muchos planetas y su férreo control se extendió por la galaxia.

El conflicto armado entre los Alphan y los Fankonnen alcanzó cotas muy peligrosas con el bombardeo masivo en la Luna de Shub-Hadir, una colonia de extracción Fankonnen. Gracias a la intervención de los pequeños grupos neutrales no hubo represalias.

7289: El Tiempo del Metal

Cuando parecía que todo desembocaría en una guerra a gran escala, con el omnipotente Gremio observando desde la barrera, una pequeña explotación minera en la periferia del sistema Ursus descubrió el metal que revolucionaría el mundo de la aeronáutica espacial. Se trataba del Meta-Acero, un elemento casi indestructible, muy ligero y con un grado de fusión muy elevado. El secreto de este metal quedó escondi-

do en los archivos de la joven Yuland-Weytani. El poder del Gremio empezó a decaer gracias a la llegada de esta empresa que desarrollaba naves económicas, bien equipadas y protegidas por el nuevo Meta-Acero. Los piratas de las rutas espaciales vieron como era inútil atacar a esas naves pero sí que seguía siendo rentable asaltar los transportes creados por los Gremiales.

7291: La Primera Guerra Corporativa

El Maestro del Gremio Sufus Anaut promulgó la Directriz Roja, un edicto del Gremio que ordenaba el ataque de todas las naves Yuland-Weytani que se divisaran. La primera guerra entre corporaciones había empezado. El Gremio pidió ayuda a un nuevo grupo industrial especializado en el desarrollo de armamento informático de alta tecnología llamado Ix-Cosoft. Estos desarrollaron armas capaces de atravesar el blindaje de Meta-Acero dándoles una ventaja táctica al Gremio. El empleo de mercenarios Fankonnen y Galienos empezó a mermar las tropas de la Yuland-Weytani y la joven corporación decidió empezar a defenderse creando un ejército especialmente creado para ello, los ahora famosos Marines Coloniales, sacados de los estratos más bajos de las colonias y centros de minería de los sistemas exteriores. Por toda la galaxia se extendió la guerra corporativa entre los mercenarios y los marines, y muchos mundos fueron devastados por el horrible conflicto.



7294: La Segunda Época de la Luz

Poco faltó para la destrucción del universo conocido. Afortunadamente, las negociaciones llevadas a cabo por los Alphan, las Fantaurianas y los Sepianos con las dos corporaciones condujeron a la Paz de Prandor. Poco a poco la calma volvió tanto a los planetas como a las facciones que apoyaban a uno y otro bando. Las dos corporaciones volvieron a trabajar unidas, intercambiando datos y diseños y la exploración espacial vivió su segunda época dorada. Se descubrieron muchos sistemas nuevos, y se llegó a los límites físicos de la galaxia: el Rift de Cypher, la Zona Muerta, la Gran Malla T'Sheenah y el Ojo del Tedio.

7304: La Amenaza Exterior

Cuando las primeras naves de exploración cruzaron el Ojo del Tedio, se encontraron con un espectáculo horrible. En todos los sistemas por los que pasaron, los planetas mostraban la misma terrible imagen, una enorme red los cubría totalmente, devorando cualquier forma de vida existente. Incluso los soles estaban cubiertos por una película de sensores y captadores de energía. Al entrar en el sistema algo se despertó en el universo, una especie de mente colectiva que activó todas las naves que se lanzaron en tromba contra los invasores. Los exploradores huyeron regresando a su galaxia pero los oscuros alienígenas les persiguieron sembrando el caos y la destrucción por doquier.

7306: La época del Terror

La amenaza extraterrestre pudo más que las rencillas y los pueblos y corporaciones se unieron en un frente común creando la Armada Estelar, un ejército compuesto por miembros de todas las razas y planetas luchando por expulsar a los alienígenas conquistadores. La Guerra contra el Ojo del Tedio duró mucho tiempo hasta que poco a poco la amenaza fue desapareciendo misteriosamente. La paz había vuelto a la mermada galaxia.

7333: Nuestros Tiempos

La amenaza extraterrestre ha dejado secuelas evidentes en la galaxia: la comunicación con los planetas exteriores se ha cortado, las rencillas por el poder han vuelto y residuos oscuros han quedado ocultos en el mismo seno del universo conocido. Los planetas se han unido en grandes grupos políticos y se discuten los temas de mayor importancia en la G.A.G. La guerra por la Barretxa sigue de manera encubierta en Fanrakis y el miedo a una segunda oleada de los oscuros extraterrestres amenaza la libertad de las razas del universo. La reciente creación de la Agencia Galáctica ha permitido conseguir una estabilidad que ha propiciado una nueva era de exploración espacial.

FICHAS PLANETARIAS

Leyenda

Poder de la G.A.G.

Nivel A: Libre acceso a todas las instituciones gubernamentales del planeta, disponibilidad de material y equipo de la Gran Asamblea Galáctica.

Nivel B: Acceso restringido a algunas de las instituciones del planeta, pero pueden conseguir material y equipo de la G.A.G.

Nivel C: Prohibido el acceso a todas las instituciones del planeta, no pueden conseguir material ni equipo de la G.A.G.

Nivel D: Prohibido el acceso a todas las instituciones del planeta y no pueden conseguir material ni equipo de la G.A.G. Además, los Agentes Galácticos están mal vistos por los habitantes de este planeta.

Comercio

Nivel A: Alto nivel comercial. Se puede conseguir todo tipo de equipo y armas (disponibilidad C, I, R y MR), además de las Armas Exóticas del planeta.

Nivel B: Nivel comercial medio. Se puede conseguir equipo y armas de disponibilidad C, I, y R, además de las Armas Exóticas del planeta.

Nivel C: Nivel comercial bajo. Sólo se puede conseguir equipo y armas de disponibilidad C, además de las Armas Exóticas del planeta.

Nivel del hampa

Nivel A: Alto nivel del hampa. Puedes disponer de todos los recursos humanos y materiales que tus plásticos puedan permitirte. Tienes un bonificador de +10 a la PA de Universografía relacionada con el hampa de este planeta.

Nivel B: Nivel medio del hampa. Puedes conseguir información no oficial y, en el mercado negro, puedes adquirir todo tipo de equipo, incluso Armas Exóticas de otros planetas.

Nivel C: Nivel bajo del hampa. Puedes conseguir información no oficial.

Nivel D: No hay hampa, ni mercado negro. No se puede conseguir ni equipo ni información de manera ilegal.

AMAZONIA

Población: 30.000 millones de habitantes.

Estructura planetaria: En Amazonia están representados casi todos los tipos de terrenos habitables, desde la selva tropical hasta las tundras nevadas. 85% tierra y 15% mar.

Situación actual: Las distintas razas pertenecen a grupos distintos: Berim [Junta Cósmica Proletaria], Iti [Frente Patriótico Galáctico] y Wikoo [Grupo Neutro Insulso].

Gobierno: Cada raza tiene su propio tipo de gobierno: Berim [Proletarismo comunal], Iti [Dictadura genética] y Wikoo [Consejo de ancianos].

Ciudades importantes:

- Salembroo [Capital Berim].
- Iti-witi-ik-ik-uiliti [abreviado como Wuik] [Capital Iti].
- Maxilla [Capital Wikoo].

POTENCIAL BÉLICO

Las tres razas poseen ejércitos importantes apostados en las fronteras. Cabe destacar:

- Los Monjes Guardianes Wikoo, que siguen los escritos de Lao-Gro. Basan su fuerza en la serenidad, el honor y la comunión mente-cuerpo.
- La RatzenKrieg, el más famoso destacamento de tanques miniatura del planeta.
- Los Cabreros de Acero, la más poderosa división armada de infantería pesada Berim.

ECONOMÍA

Desde hace poco, Amazonia ha empezado a comercializar sus productos al exterior: armas, productos agrícolas, semillas, máquinas reforestadoras y materias primas son su mayor baza en el mercado intergaláctico.

DETALLES PARA EL VJ

1. Zona Berim

Poder de la G.A.G.: **C**
Comercio: **B**
Nivel del hampa: **D**

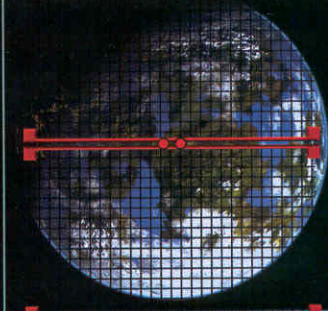
2. Zona Iti

Poder de la G.A.G.: **D**
Comercio: **B**
Nivel del hampa: **C**

3. Zona Wikoo

Poder de la G.A.G.: **B**
Comercio: **C**
Nivel del hampa: **C**

GATHERING INFORMATION...

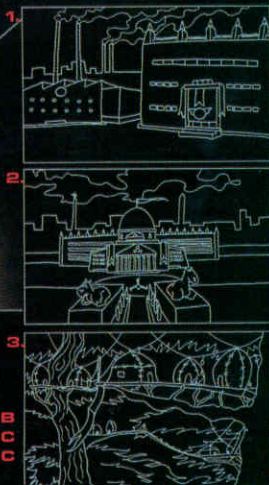


Medio Ambiente:
Atmósfera estándar.

Ecosistemas animales:
Gran cantidad de razas animales indígenas; el ecosistema permanece en buen estado.

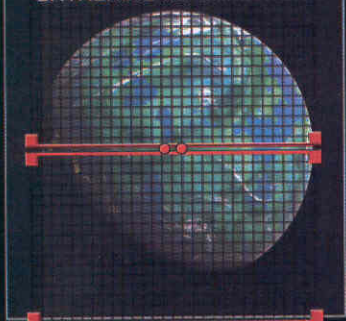
Ecosistemas vegetales:
Mucha variedad de plantas, legumbres y árboles.

Ecosistema marino:
El ecosistema marino es un poco reducido, por culpa sobre todo de la escasa masa acuática del planeta.



ALFA FANTAUURI

GATHERING INFORMATION...



Medio Ambiente:

Atmósfera estándar muy húmeda. El clima es brumoso en las franjas templadas y frías del planeta y asfixiantemente bochornoso en las tropicales.

Ecosistemas animales:

La biodiversidad animal se encuentra en buen estado, se mantiene el equilibrio original del planeta. La mayoría de animales son anfibios, aves y reptiles.

Ecosistemas vegetales:

Compuesto casi en su totalidad por algas tanto acuáticas como de litoral, pequeños arbustos y lánguidos árboles llamados Uzalas de más de 20 metros, muy parecidos a sauces llorones.

Ecosistema marino:

Extremadamente rico y variado.



Población: 4.000 millones de habitantes.

Estructura planetaria: 55% mares y océanos, 40% tierra y 5% hielo.

Situación actual: Miembros de la Unidad Galáctica.

Gobierno: Democracia matriarcal.

Ciudades Importantes:

- Fantauria [capital]
- Alfaville

POTENCIAL BÉLICO

Posee bastantes destacamentos de infantería, tropas blindadas, etc.

También tiene una pequeña flota de cazas y bombarderos espaciales. Sus tropas más conocidas son el 9º Regimiento de Amazonas de Alfa Fantauri. Voluptuosas mujeres ataviadas con armadura y casco que luchan con Arcos Constructor y armas Cuerpo a Cuerpo.

ECONOMÍA

Las Fantaurianas son muy buenas consejeras, científicas, psicólogas y espías. Sus servicios son contratados por toda la galaxia.

A parte de eso, el planeta exporta productos de Delicatessen, como el Caviar Fantaurio, las Barbas de Grumpi al Licor o las Ostras de Alfaville.

DETALLES PARA EL VJ

Alfa Fantauri

Poder de la G.A.G.: **A**
Comercio: **B**
Nivel del hampa: **C**

PLANETA: CÁLAFAN

67

Población: 3.500 millones de habitantes.

Estructura planetaria: 60% mares y océanos, 30% tierra, 10% hielo.

Situación actual: Hogar de los Alphan.

Gobierno: Miembro de la Unidad Galáctica.

Ciudades importantes:

- Letópolis [capital]
- Aidaño

GATHERING INFORMATION...



Medio Ambiente:

Atmósfera estándar pero con lluvias casi perpetuas.

Ecosistemas animales:

Diversas especies de animales de pequeño tamaño.

Ecosistemas vegetales:

La vegetación es muy abundante en Calafan, planeta en el que el ecosistema vegetal se mantiene inalterado.

Ecosistema marino:

Existe una inmensa fauna marina, desde pequeños peces hasta enormes monstruos marinos.

POTENCIAL BÉLICO

Gran cantidad de infantería ligera.

Varios regimientos de tropas y vehículos pesados y las nuevas unidades dotadas con dispositivos "RarodelaLeche".

ECONOMÍA

La economía Alphan se basa en el comercio y en la relación con las grandes corporaciones. Exportan *Barretxa Mezclange* a quién puede pagar los desorbitantes precios.

Gran parte de su riqueza proviene de sus sueldos como intermediarios en grandes tratos comerciales.

DETALLES PARA EL VJ

Calafan

Poder de la G.A.G.: A

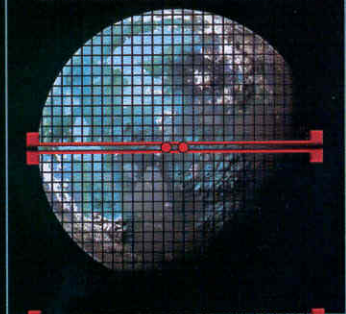
Comercio: A

Nivel del hampa: B



FANCONIS

GATHERING INFORMATION...



Medio Ambiente:
Atmósfera estándar.

Ecosistemas animales:
Pocas razas pueden sobrevivir en los helados páramos de Fanconis; sólo podemos encontrar razas de aves y pequeños cazadores piscívoros.

Ecosistemas vegetales:
Sólo las algas submarinas sobreviven en Fanconis.

Ecosistema marino:
El potencial de los mares fanconianos es descomunal. Hay razas de peces de todos los tipos imaginables, desde pequeñas sardinillas hasta enormes leviatanes.



Población: 1.500 millones de habitantes.

Estructura planetaria: Fanconis es un agreste mundo helado. Tan sólo en la región tropical el océano aparece junto a los hielos eternos.

Situación actual: Hogar de los Fanordos. Forma parte de la Junta Cósmica Proletaria.

Gobierno: Oligarquía ofidia.

Ciudades importantes:
- Fanconia (capital)
- Maquiavelis

POTENCIAL BÉLICO

Muchas unidades de élite equipadas con las mejores armas del mercado. Disponen de maquinaria de guerra pesada de última generación.

Los miembros de la Hermandad Serpiente son los más temidos y odiados espías y asesinos que existen.

ECONOMÍA

Fanconis exporta gran cantidad de conservas, ultramarinos y congelados de gran calidad provenientes de sus mares. Pero en realidad las principales fuentes de ingresos provienen de sus actividades como usureros y espías.

DETALLES PARA EL VJ

Fanconis

Poder de la G.A.G.: C
Comercio: C
Nivel de la hampa: A

FANRAKIS

Población: 200 millones de nativos.

Estructura planetaria: El desierto cubre todo el planeta. 100% tierra desértica.

Situación actual: En constante litigio.

Gobierno: Tribal.

Ciudades importantes:

- Sib Ilinus, capital Tasken.
- Fanraken, propiedad de los Alphan.
- Tesh Iblis, propiedad de los Fankonnen.
- Sib Tued, propiedad de los Fanordos.
- Mos Fansley, el puerto estelar más conocido de Fanrakis.

POTENCIAL BÉLICO

Las tropas Tasken no son muy poderosas, pero son valientes guerreros que defienden sus territorios con coraje y arrojo.

Los más poderosos entre sus combatientes se llaman Fandaykin y son una especie de templarios del desierto.

ECONOMÍA

La *Barretxa Mezclange* es el único producto que se puede exportar desde Fanrakis. Importan el resto de elementos de primera necesidad para su propio consumo.

DETALLES PARA EL VJ

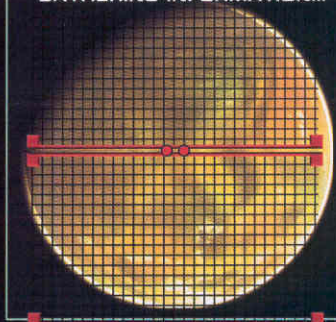
Fanrakis

Poder de la G.A.G.: **B**

Comercio: **A**

Nivel del hampa: **C**

GATHERING INFORMATION...

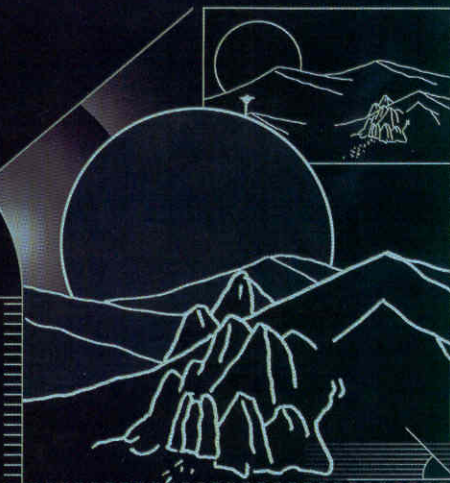


Medio Ambiente:
Atmósfera estándar cargada de Barretxa Mezclange.

Ecosistemas animales:
Hay pequeños mamíferos roedores e insectos, pero las criaturas más características del planeta son las enormes Gusanas.

Ecosistemas vegetales:
Ninguno aparentemente.

Ecosistema marino:
No existen mares.



HEIDI PRIME

GATHERING INFORMATION...



Medio Ambiente:
Atmósfera asquerosa.

Ecosistemas animales:
Casi todas las formas de vida han sido eliminadas o se han extinguido; sólo permanecen intactas las especies con utilidad militar o alimenticia.

Ecosistemas vegetales:
Sólo se conservan en granjas las especies destinadas al alimento.

Ecosistema marino:
Toda clase de criaturas mutantes y bichos de mal ver que habitan en las fosas, los canales y los subterráneos inundados del planeta.



Población: 3.000 millones de habitantes.

Estructura planetaria: 50% tierra habitada, 20% tierras yermas y 30% mares contaminados.

Situación actual: Fundadores del Frente Patriótico Galáctico

Gobierno: Baronía despótica.

Ciudades importantes:

- Rotenmeyeropolis [Capital]
- FogVille

POTENCIAL BÉLICO

Los Fankonnen disponen de una enorme cantidad de guerreros de entre los que destacan:

-**Caballería de Asalto Niebla:** Caballería ligera montada en lo que parecen enormes San Bernards mutados y convertidos en descomunales bestias de guerra.

-**Intoxicadores:** Son los mejores soldados de línea. Los más reverenciados y brutos de las tropas Fankonnen.

ECONOMÍA

Su economía se basa en el alquiler y venta de Mercenarios al resto de planetas. Además exportan maquinaria bélica pesada.

DETALLES PARA EL VJ

Heidi Prime

Poder de la G.A.G.: C
Comercio: A
Nivel del hampa: B

SEPIA PRIME

Población: 3.000 millones de habitantes.

Estructura planetaria: 70% de aguas oceánicas, 30% de arrecifes y pequeñas islas.

Situación actual: Hogar de los Sepianos.
Miembro de la Unidad Galáctica.

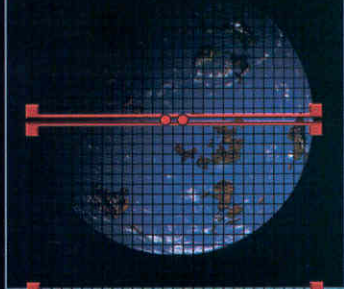
Gobierno: Democracia tecnocrática.

Ciudades importantes:

- Afeirapolis [capital]
- Calamarrom

17
18
19
20
21
22
23
24
25

GATHERING INFORMATION...



Medio Ambiente:
Atmósfera estándar.

Ecosistemas animales:
Algunas razas de aves marinas y algún que otro mamífero marino.
Una raza de pequeñas focas conocida como Suirants han sido domesticadas y se han convertido en animales de compañía para los Sepianos.

Ecosistemas vegetales:
Gran cantidad de razas de algas comestibles y vegetación costera.

Ecosistema marino:
Sepia Prime posee un riquísimo ecosistema marino.

POTENCIAL BÉLICO

Los astilleros no paran de crear tanto cañoneras como destructores. Algunos destacamentos se mantienen vigilantes en la órbita planetaria.

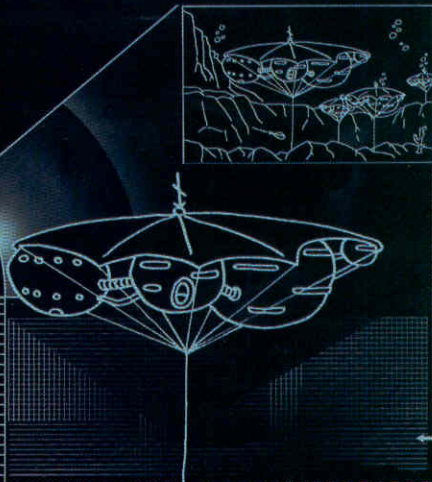
ECONOMÍA

Comercian con material tecnológico, naves y armamento pesado.

DETALLES PARA EL VJ

Sepia Prime

Poder de la G.A.G.: A
Comercio: A
Nivel del hampa: C



ALFA CENTAURI

MAURO

SEPIA PRIME

ASTILLEROS

OLAFAN

A

ALFA FANTAUORI

HOMOLKA

ENGUS

METROPOLIS

LUNA ENGUS

B

HEIDI PRIME

XENOLAND

SIGMA PRIMUS

WORMHOLE

MILITARY TRAINING ROUTE

A. BRODY

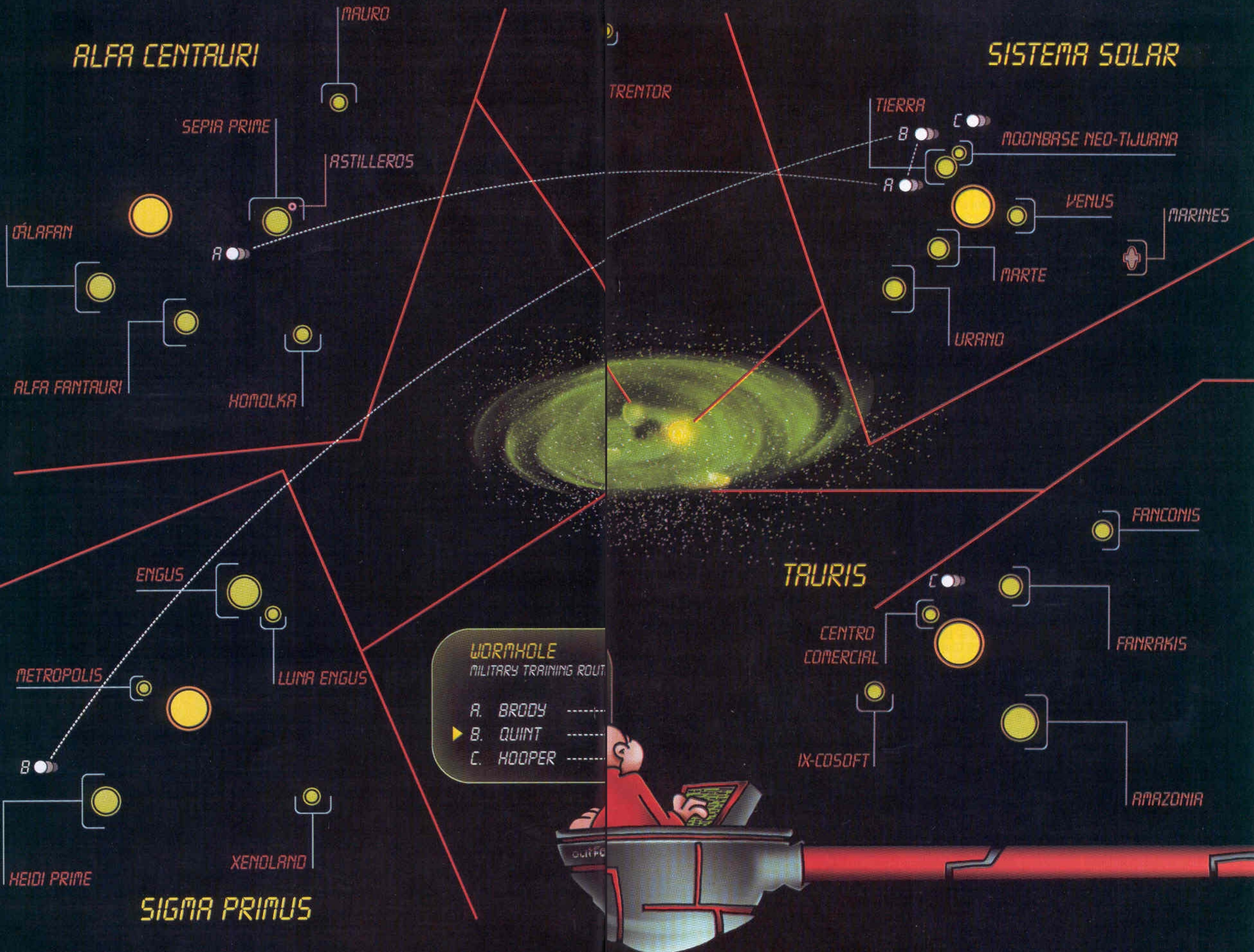
▶ B. QUINT

C. HOOPER

OUTPOST

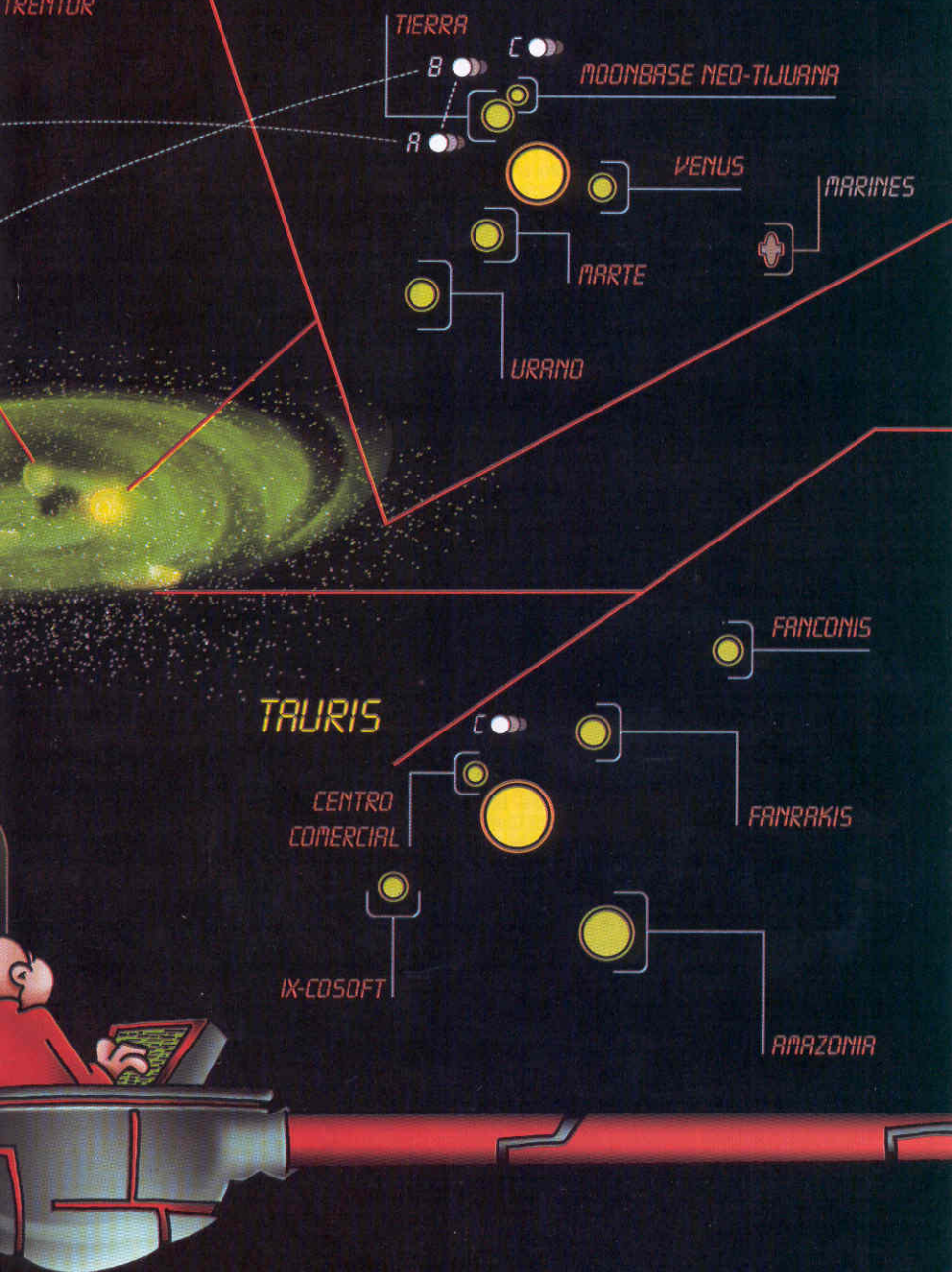
ALFA CENTAURI

SISTEMA SOLAR



SISTEMA SOLAR

TRENTOR



TIERRA

B

A

C

MOONBASE NEO-TIJUANA

VENUS

MARINES

MARTE

URANO

TAURIS

CENTRO
COMERCIAL

IX-COSOFT

FANCONIS

FANRAKIS

AMAZONIA

EL INFINITO ESTÁ MÁS ALLÁ

El universo es mucho más amplio de lo que piensas, más allá de los límites de los sistemas centrales se extiende un vasto mundo antes civilizado y próspero y ahora olvidado debido a la amenaza proveniente del Ojo del Tedio. Un cosmos lleno de amenazas y criaturas desconocidas que acechan en los rincones más apartados y téticos.

Más allá de los Mundos Libres

Aunque desconocidos por los habitantes de los Mundos Libres, existen gran cantidad de vestigios de antiguas civilizaciones anteriores al primer ataque de las fuerzas del Tedio. Entre ellos hay que hablar de:

Antiguas Colonias

Antes del ataque desde el Ojo del Tedio, muchos planetas tenían colonias y puestos avanzados en toda la galaxia. Con el avance de la guerra, los sistemas fueron comunicándose y durante años permanecieron en la oscuridad del olvido. Ahora, poco a poco, los arriesgados viajeros vuelven a surcar el espacio encontrando colonias intactas, otras totalmente arrasadas, o incluso algunas en las que los habitantes parecen haber desaparecido (o volatilizado) como por arte de magia.

Piratas

Algunos colonos sobreviven gracias a la piratería, realizando razzias desde sus bases secretas. Los más conocidos entre los piratas son los temidos Comandos G.E., un grupo que defiende con valor y coraje la existencia de un sector de universo gay y que venera a su jefe Kenik como a una entidad casi divina. Se les puede ver a los mandos de sus cazas arco iris. Son de conducta noble y sólo atacan a aquellos que tienen demasiado dinero y que no lo comparten.

Mutantes

En algunas colonias exteriores, las condiciones de hacinamiento y el instinto de supervivencia han convertido a los colonos en seres deformes y peligrosos. Sus mentes y cuerpos se quebraron por el aislamiento, el miedo y la consaguineidad. Ahora algunos mundos están poblados por seres grotescos, por criaturas antaño humanas que sólo desean vengarse de los que los abandonaron.



Fronteras físicas de la galaxia conocida

La galaxia es muy extensa y en ella hay numerosos sistemas. Para hacer posibles y más fáciles los viajes estelares, los miembros del Gremio han impuesto el centro en el punto de unión de tres sistemas. Es el llamado Punto 0.0.0, marcado con una eterboya que emite señal constantemente y que se ha convertido en un lugar turístico muy importante. Los límites externos de la galaxia son:

El Rift de Cypher

Una descomunal cinta de energía negativa totalmente infranqueable para cualquier ser vivo o máquina. Los rumores dicen que cuando atraviesas el Rift encuentras el negativo del universo, es decir, un lugar donde los Itis son gente de bien, los Wikoos son destructores de vida, etc.

La Zona Muerta

Un cementerio galáctico de dimensiones colosales (algunos estudiosos han dictaminado que su tamaño es dos mil veces más grande que el de la galaxia conocida), donde misteriosamente, van a parar todos los desperdicios del universo (restos de planetas destruidos, naves varadas, asteroides, etc.) que no han sido atraídos por la gravedad de algún planeta. Hay informes que apuntan que en esta zona habitan unos piratas estelares que no envejecen y que comandados por Ajasbero se dedican a atemorizar a los incautos que se atreven a viajar cerca de su territorio.

La Gran Malla T'Sheena

Nada se sabe de esta grandiosa construcción de millones de kilómetros de largo y ancho. La Gran Malla está hecha de un material desconocido que irradia tal energía que no deja acercarse a nadie, por lo que aún no se ha podido tomar ninguna muestra. Unos extraños e inquietantes pictogramas y unos bajorelieves con formas octópodos parecen advertir al viajero de que no debe cruzar esta frontera. Además, hace un olor a pescado impresionante por lo que poca gente se acerca, salvo los Sepianos que lo han elegido como lugar de peregrinación.

El Ojo del Tedio

Se trata de una nebulosa de ciclópeas dimensiones que alberga en su centro un remolino en constante movimiento que permite acceder al universo vecino, el Universo del Tedio. Cualquier intento de cruzar dicha nebulosa por otro punto es inútil porque las máquinas

dejan de funcionar y parece que el tiempo se detenga. Frente al agujero, hay una monumental estación espacial aparentemente abandonada que parecía albergar la primera línea de defensa ante los horrores provenientes de más allá del Ojo del Tedio.

Más allá del Ojo del Tedio

El Ojo del Tedio es la representación física del aburrimiento, el olvido y el mal rollo en general. Las fuerzas oscuras provenientes de él ya han intentado erradicar la vida en el universo pero fueron detenidos en el último momento. Se cree que los poderes que acechan como buitres más allá del Ojo del Tedio están reagrupándose para dar el golpe final, mientras que los oscuros amos que les dirigen pugnan por hacerse con el trofeo:

Hermanad de Wazzabi, el de los Ojos Cerrados

El señor del Sueño y las Pesadillas. Es uno de los dioses que desea hincar los dientes en los mundos vivos. Gracias a su Hermanad de Asesinos Ciegos pretenden hundir a las razas libres en una perpetua pesadilla en vida.

Hijos de Shau, el Pozo del Olvido

Quizás el más temido de los dioses tediosos, es el que trae el olvido, la nada, la oscuridad. Mediante sus Paladines Oscuros destruirá el universo... algún día.

Seguidoras de Silinia, la Reina del Miedo

Entidad negativa que quiere congelar de miedo a toda la galaxia. No hay nada que deseen más las seguidoras de Silinia, las horribles Damas del Miedo que ver los corazones helados de sus víctimas en sus manos. Escondidas tras sus oscuras máscaras sonrientes, estas terribles señoras del pánico pretenden clavar sus tacones en las sienes de sus adversarios.

Sacerdotes de Miwa, el Señor de la Locura

Pretende sumir al universo en la locura más absoluta, propagándose como la peste entre las mentes de las débiles razas humanoides. Sus Enloquecedores ya se han infiltrado en muchos mundos y han empezado a minar los cerebros de algunos cargos importantes.

Otro peligro que acecha en silencio es el de la **Oscura Mente Global**, una consciencia colectiva que convierte convulsivamente a todo ser vivo que encuentra en una criatura carente de valores, de deseos o de iniciativa.



VILLANOS Y DEMÁS GENTE DE MAL VIVIR

¿Qué sería un juego de rol sin una galería de malos que dediquen todo su tiempo a incordiar la paz de nuestros héroes? A continuación, vamos a presentaros una serie de antagonistas como muestra del tipo de elementos que puedes encontrarte en este universo:

Slobodan Fankonnen, el Ensartador

Raza: Fankonnen.

Descripción física: Típico Fankonnen de gran corpulencia, aspecto repulsivo y voz atronadora. Tuerto debido a un duelo con su hermano mayor al que mató para hacerse con las riendas de su familia, sustituye esta carencia con un implante mecánico. Viste los antiguos colores de la casa, el gris y el marrón, en una túnica holgada, pero ha cambiado el emblema familiar por el de un cochinillo ensartado, lo que le ha valido el apelativo de Slobodan, el Ensartador. Posee una inmensa riqueza robada a su propia familia que le ha permitido organizar un ejército personal considerable. Este hecho junto a su carácter irascible y paranoico le convierte en un enemigo a tener en cuenta.

Motivación: Devolver la antigua gloria a los Fankonnen. Para ello piensa destruir la G.A.G. a la que cree responsable del progresivo debilitamiento de sus conciudadanos.

Recursos: Prácticamente inagotables, además de las riquezas familiares, dispone de varias líneas de contrabando y de grupos de mercenarios a sueldo.

Potencial: Dispone de un ejército de más de tres mil hombres y de una pequeña flota de naves. Se rumorea que ha conseguido robar prototipos bélicos.

Historia: Al final de la guerra contra el Ojo del Tedio, el máximo representante militar Fankonnen premió a Slobodan con las más altas condecoraciones. Al volver a la vida civil, descubrió los intentos de su familia por entrar a formar parte de la G.A.G., por lo que retó y mató a su hermano mayor para hacerse con el control de la familia y así poder optar al trono. Para llegar al poder, contrató a mercenarios del Ojo del Tedio para eliminar a su tío, el Barón. Su traición fue descubierta, pero consiguió huir antes de ser ejecutado, llevándose consigo gran parte de la fortuna familiar. Ahora, desde una base oculta, lleva a cabo operaciones de limpieza étnica contra cualquier raza perteneciente a la G.A.G. (menos la suya propia claro), a las que acusa de su exilio.

Belfet Lelebet, el Ridículo

Raza: Iti.

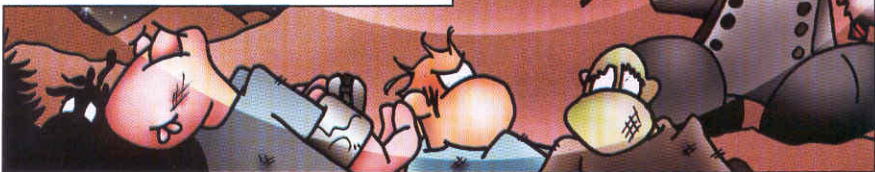
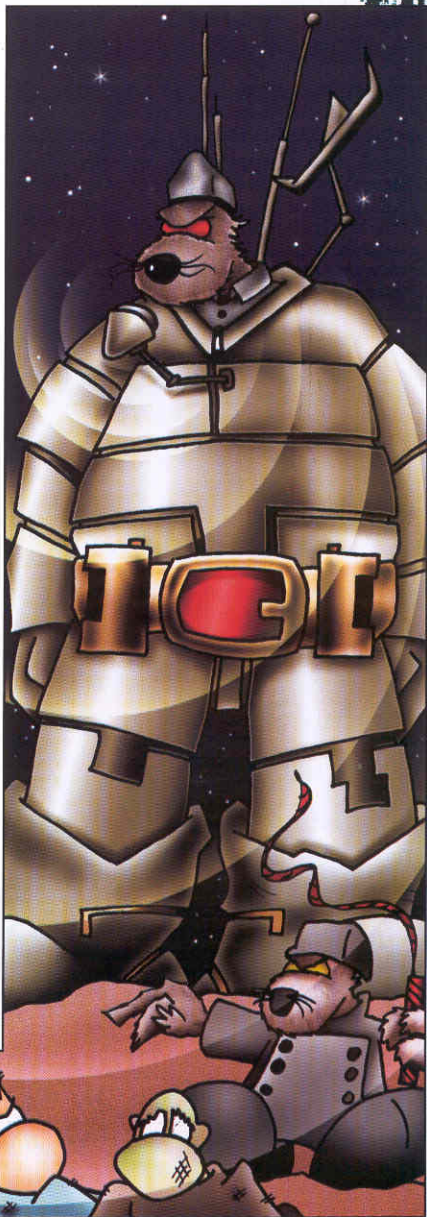
Descripción física: De tamaño pequeño, incluso para ser Iti, este enclenque ser tiene el pelaje oscuro con un mechón gris que cruza su lomo. Tiene una voz desagradablemente estridente y chillona que pone de los nervios a cualquier persona o ente que tenga la desgracia de oírle. Gracias a sus contactos, ha conseguido una exoarmadura de aspecto simiesco de casi tres metros de altura con un modulador de voz que convierte sus chillidos en un aterrador sonido gutural, además de múltiples dispositivos que le convierten en una máquina de matar. Tiene un gran complejo de inferioridad que suple infligiendo dolor a los demás. Es cruel y despótico y no alberga ningún buen sentimiento hacia el resto de los seres vivientes.

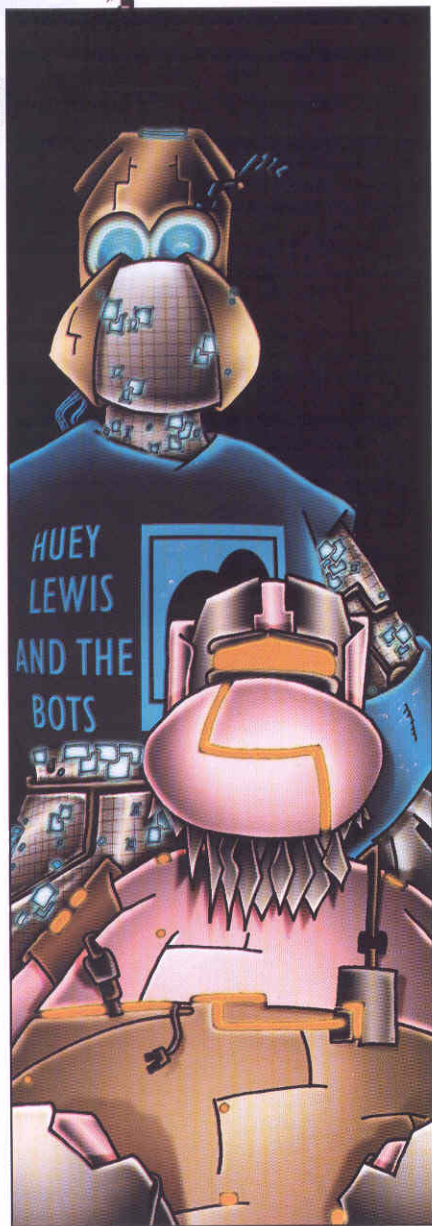
Motivación: Lo único que le mueve es su afán por mantener y expandir su red intergaláctica de tráfico de esclavos (¡para poder seguir causando dolor!).

Recursos: Provenientes del tráfico de esclavos, no sólo posee grandes riquezas materiales sino que tiene a su disposición gran cantidad de carne de cañón para emplear en sus oscuras maquinaciones.

Potencial: A su cargo tiene un nutrido grupo de soldados de élite y esclavistas, dominados por el miedo, que a su vez controlan a las masas de esclavos armados que le sirven de ejército. Además, mantiene buenas relaciones con el hampa intergaláctica de la que es un miembro destacado.

Historia: Tras una execrable vida como bufón del maestro esclavista Tosher, Belfet asesinó a su amo envenenando su comida. Nadie creyó que él fuera el responsable, por lo que continuó con su patética existencia. Cuando mató a su quinto señor, nadie quiso ocupar tan peligroso cargo, por lo que cuando Belfet se presentó nadie se le opuso. Poco después, al ver que no era asesinado, se montó un complot para derrocarlo pero Belfet se adelantó (nadie entiende cómo) consiguiendo la exoarmadura, empezando así su régimen de terror.





Butgil y Terenspenser, los Hermanos Calatrabot

Raza: Androides.

Descripción física: Estos dos seres son un tipo de androides que quedaron desfasados hace ya unos cuantos años. Están hechos de Meta-Acero y poseen un ordenador central mejorado con piezas sueltas que han ido encontrando por la galaxia. La inclusión de material tecnológico de distintas fuentes les ha provocado graves trastornos psicológicos en su patrón de comportamiento. Además, no saben cómo utilizar muchas de los recambios modernos que han ido incorporando a su cuerpo. Butgil es un robot bajito, con barba y con aparentes problemas de obesidad, es decir, que tiene una carcasa redonda donde ha ido incorporando los nuevos componentes que ha ido encontrando, lo que le da una apariencia rechoncha. En cambio, Terenspenser es alto, con ojos azules de neón y delgado, sólo incorpora pequeños componentes que no alteren su (para él) perfecta imagen, ya que es un narcisista acabado.

Motivación: Son cazarecompensas intergalácticos que cobran su salario en especias, es decir, aparatos que puedan incorporar a sus cuerpos. El problema es que sus anticuados procesadores internos no les permiten saber si los objetos que reciben como pago son realmente mortíferos o una simple cafetera. Este hecho no es óbice para que sean considerados inofensivos, ya que intentando mejorar sus propios componentes consiguen transformar inocentes electrodomésticos en armas de destrucción masiva.

Recursos: Solamente poseen una nave que les permite encontrar a sus objetivos a los que capturan o matan para recibir una recompensa. Ellos mismos son su propio capital (nunca mejor dicho), por lo que deben continuar actualizándose para no quedar obsoletos.

Potencial: Aleatorio, ya que están constantemente remodelándose para mejorar sus componentes. De un día para otro, pasan de ser brutales adversarios a tostadoras con piernas.

Historia: No se sabe nada de su origen ya que han cambiado tanto que no se puede identificar su manufactura. Lo único que se sabe es que fueron creados mucho antes de la Guerra del Ojo del Tedio y que llevan más de 500 años con conciencia propia. La única manera de contactar con ellos es a través de su web personal: www.lelamanbantrinidad.rb. No consultan los mails con demasiada frecuencia pero si se persevera se puede contratar sus servicios.

Mandrax. el Cerebrito

Raza: Desconocida.

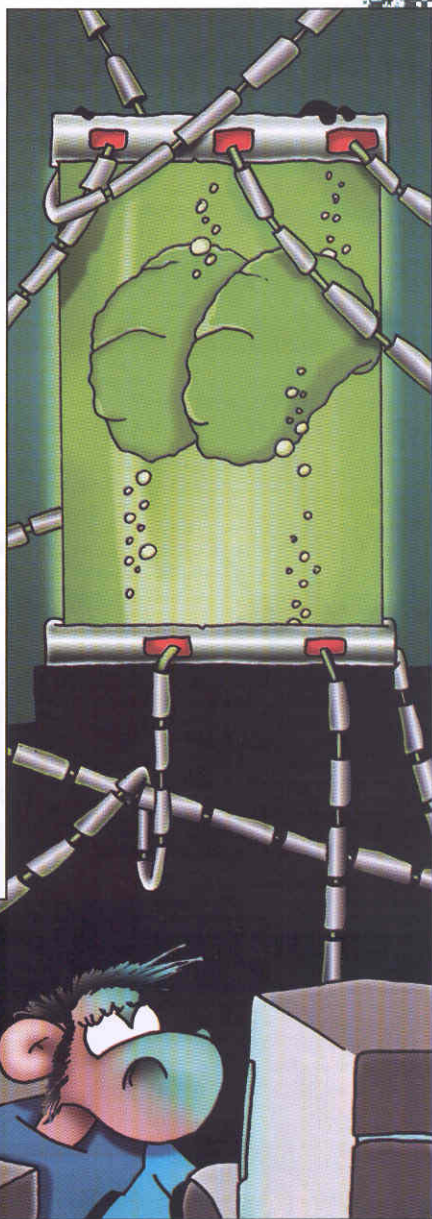
Descripción física: Un cerebro del tamaño de una pelota de fútbol con dos ojos saltones de un color rojo brillante, comprimido en un tarro de vidrio conectado a un aparato que transforma sus impulsos cerebrales en palabras.

Motivación: Conquista del universo (como todo buen supervillano que se precie) gracias a su ejército de simios superinteligentes.

Recursos: Muy elevados. Provenientes de robos de obras de arte a lo largo de toda la galaxia, realizados por sus monos, que luego vende en el mercado negro.

Potencial: Ser superinteligente que ha desarrollado poderes relacionados con el cerebro (telequinesis, telepatía, control mental, etc.) por lo que es tremendamente peligroso. Además, su ejército simiesco le proporciona la fuerza física cuando es necesaria. Gran conocedor del mundo científico, ha desarrollado peligrosas armas mentales.

Historia: No se sabe nada seguro de este cerebro viviente. Viejos informes le relacionan con un genio científico de raza desconocida que intentó desarrollar una superarma de control mental a nivel planetario. Cuando Ix-Cosoft y los Sepianos se unieron para hacerle frente y enviaron un contingente a su laboratorio orbital para acabar con él, sólo encontraron el cadáver decapitado del científico y todos los informes destruidos. El caso fue cerrado, pero décadas más tarde ocurrieron una serie de sucesos aparentemente relacionados con los estudios del científico. Ni Ix-Cosoft, ni los Sepianos quieren hacer declaraciones sobre el caso para no mostrar su ineptitud ante la G.A.G., pero hay demasiadas coincidencias...





CAPÍTULO VI AVENTURA INTRODUCTORIA

7360, Edificio Y-18023-DBA del Satélite Central Administrativo de Trentor.

Pam Loury tecleaba frenéticamente la consola de su ordenador. El tiempo pasaba y de un momento a otro se iba a dar la señal. Todo debía de estar preparado y arreglado antes de que sonara la bocina. Las computadoras se alineaban como si formaran una caravana cruzando el desierto. Sus respectivos conductores las trataban con destreza y cariño, aunque de vez en cuando se les escapaba un ahogado exabrupto al ver que no les hacían caso. Los ordenadores contestaban con indescifrables pitidos y demás sonidos crípticos.

Los ojos rojos de los miembros de la casta de funcionarios lloraban por las largas horas pasadas ante estas incansables máquinas infernales. Ningún otro signo de cansancio asomaba en sus concentradas faces. Los dedos galopaban raudos por el campo de letras y creaban un interminable torrente de información que aparecía en la pantalla.

La señorita Loury llevaba dos días sin dormir. El trabajo se le había acumulado y debía acabarlo. La ausencia de su compañero de planta Jarri Batel había obligado al resto a hacer horas extra. No se sabían las causas de su ausentismo laboral pero todos pagaban por ello. La planta debía realizar una serie de tareas a la semana independientemente del número de trabajadores, esa era la ley y por tanto había de cumplirse.

Ser miembro de la casta de funcionarios de Trentor conllevaba una serie de obligaciones: obedecer al superior con diligencia y sin rechistar, cumplir los planes económicos aprobados por la Alcaldía, casarse con un miembro de su estrato social, no tener animales domésticos, etc. Una existencia totalmente reglada desde el nacimiento que permitía vivir con relativa estabilidad dentro del cada vez más convulso universo que les había tocado. Y es que desde que se habían puesto al servicio de la Gran Asamblea Galáctica no habían parado de moverse, siempre de un sitio a otro para ayudar a los desvalidos... Pero nadie se preocupaba por ellos. Nadie decía: "Pobres funcionarios, llevan cinco semanas transcribiendo las enmiendas a la aplicación de la Ley de Defensa de los Phuzztiks de la Luna de Engus" o "Tendríamos que hacerles un monumento, gracias a la eficiencia e imparcialidad de los funcionarios de Trentor a la hora de redactar las leyes de la G.A.G. cada vez hay menos malentendidos y la paz ya no es una utopía". Y es que ser miembro de la casta de funcionarios conllevaba una serie de obligaciones, pero también una satisfacción personal por el trabajo bien hecho que ahuyentaba el fantasma de la Renuncia, la única manera de abandonar la casta.

El concepto de Renuncia resultaba casi incomprensible para los no nativos de Trentor. El oficio de un Trentoriano es hereditario sin posibilidad de cambio. Según estudios de genetiogenealogía encargados por el Alcalde, los genes determinan la función social del individuo: si tu padre es funcionario de Recogida de Materiales Inservibles y Viejos, tú debes continuar la tradición por ley. En el caso de que un hijo decida no seguir el libro vital marcado por sus genes, puede utilizar la Renuncia. Este derecho de todo Trentoriano implica la no aceptación del oficio legado por sangre. Este hecho conlleva la degradación a un nivel inferior dentro de la escala social de él y toda su familia, por lo que pocas veces se produce ya que la presión de los demás miembros de su clan lo hace imposible. Destacar también que la única manera de subir en el escalafón social es cumpliendo perfectamente con las funciones que tienen encomendadas y cayendo en gracia ante el Alcalde, única persona con esta competencia. Realmente, la migración (sea ascendente o descendente) dentro del escalafón social imperante es casi inexistente en Trentor.

Pam Loury estaba cada vez más nerviosa. Sólo le faltaba imprimir pero la máquina se negaba a realizar su trabajo. Cuando no era un problema mecánico, el papel se quedaba atascado y sino el ordenador daba error. "No hay tiempo, no hay tiempo", repetía, en voz baja, como un mantra la responsable de la planta 19 del Edificio Y-18023-DBA del Satélite Central Administrativo de Trentor, mientras intentaba hacer funcionar la diabólica impresora. Repentinamente, una idea le vino a la cabeza: reiniciar la máquina. Entonces, pudo finalmente sacar las copias.

El sonido de una gran bocina rompió la frenética actividad. Los funcionarios dejaron sus menesteres y se encaminaron hacia la salida rápidamente pero en orden. Ya había pasado otra jornada más, una de tantas otras. Pam Loury no sabía cuando tiempo podría aguantar la presión a la que estaba sometida. De lo único que estaba segura era de que si no volvía pronto Jarri Batel le iría a buscar aunque eso fuera trabajo de los Muchachos del Alcalde, la policía municipal de Trentor. Palabra de funcionaria.

Aquí encontraréis una primera aventura para AJs y VJs noveles. Te servirá para familiarizarte con las reglas y para empezar a cohesionar el grupo de jugadores. Como podrás comprobar no es muy difícil pero ya plantea algunas de las constantes del universo Outfan. Puedes modificar, añadir u omitir la información que te damos para personalizar la historia a tu gusto. Nada más, disfruta de la aventura.

Legenda

Los textos escritos en **negrita** son información destinada al VJ que los AJs en principio desconocen: información adicional, posibles acciones que pueden realizar los AJs, paridas varias, etc.

Los textos escritos en *cursiva* son datos que puede leer el VJ a los AJs directamente, sirven para introducirlos en la historia y dar detalles de ambientación.

Los demás textos son información sobre el desarrollo de la partida y las diferentes acciones que se suceden.

7338: RESCATE EN ENGUS

Esta historia sitúa a los AJs en medio de la densa selva de Engus en una misión de rescate para buscar al diplomático Jivo Tariu. Este Alphan tenía que negociar con el Gremio para conseguir un trato prioritario en el comercio de Gremio-Cola. Según informó el Gremio, nunca llegó a la cita. Su nave fue abordada por Mercenarios Fankonnen que simularon un accidente e hicieron bajar la nave hasta Engus. Una vez eliminadas las principales pistas, llevaron al Alphan a un pequeño búnker desde donde sería trasladado a Heidi Prime para su interrogatorio. Esta misión encubierta fue organizada por un representante Fankonnen de la G.A.G. que se mantiene en la sombra.

Trentor

Los AJs empiezan la aventura en uno de los bares de la Agencia aprovechando el permiso de fin de semana.

"Os encontráis tomando cervezas Wineken y comiendo deliciosos platos de la gastronomía de Sepia Prime. El bar tiene dos plantas: la de abajo destinada a Agentes y miembros de las castas administrativas de Trentor y la superior, repleta de altos cargos y mandos de la Agencia. El ambiente es relajado y tranquilo porque mucha gente ha ido a su planeta natal aprovechando el permiso".



Desde los altavoces repartidos por todo el bar, se convoca a todos los Agentes de nivel 1 a que vayan al Departamento 35-V del NoDo (Nódulo de Documentación) para recibir información.

"Cuando os dirigís hacia la salida, tres veteranos lti rien entre dientes y oís un claro: Pardillos. Salís en dirección a los Turboascensores con los que llegaréis al NoDo... Se abren las puertas y os encontráis ante un enorme anfiteatro con algunos Agentes y miembros de la casta administrativa llevando informes de un lado a otro. A vuestra espalda, una enorme pantalla escupe datos continuamente y a vuestros lados dos escaleras permiten acceder a los departamentos numerados en los que se divide en NoDo. El 35-V parece desierto."

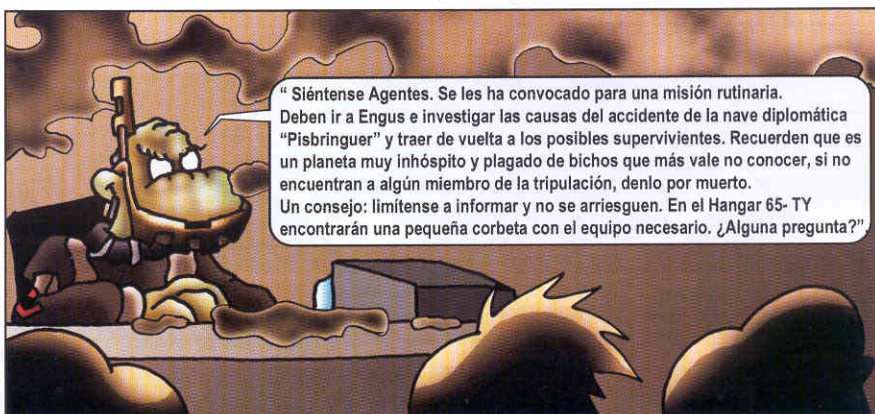
Cuando los AJs entren en el Departamento 35-V del NoDo, encontrarán una pequeña pantalla con una ranura para las tarjetas de identificación. Tras identificarse, la máquina expulsa un papelito:

Misión:	XCHFD-3456K
Tipo:	Investigación
Localización:	Engus
Nivel de dificultad:	Bajo
Objetivo:	Encontrar los restos de la nave diplomática Alphan "Pisbringer" y localizar a la tripulación.
Datos suplementarios:	Despacho del Almirante Velgar, planta 75 puerta 97-A.

Los AJs deben dirigirse al Despacho del Almirante Velgar para recabar más información sobre la misión.

"Salís del TurboAscensor en la planta indicada, os movéis entre innumerables despachos hasta encontrar uno con el nombre de Almirante Velgar en la puerta. Un fétido humo sale por debajo de la puerta y desde el exterior oís una atronadora voz hablando por el intercomunicador. Llamáis a la puerta y se os invita a entrar. Cuando abris la puerta encontráis, tras una mesa de metal oscura, un Fankonnen de casi dos metros de altura y muy corpulento. Enciende el depurador de ambiente y se coloca el respirador, mientras os invita a sentaros."

Si un AJ decide ser grosero y escuchar tras la puerta, pídele que haga una tirada de Atención+Sigilo. La conversación que mantiene el Fankonnen parece estar poniéndole muy nervioso y no para de asentir servilmente a su interlocutor.



Los AJs pueden preguntar lo que deseen al Almirante pero éste será muy parco en respuestas y evitará dar información privilegiada.

Los Agentes pueden darse cuenta de que se les está ocultando algo, pero su misión debe cumplirse. Al cabo de un corto espacio de tiempo llegarán a la zona de hangares.

"Una técnica Fantauriana está haciendo los últimos repastos a la corbeta, desde el exterior parece un poco vieja y cascada, con marcas de láser y rasgones en la pintura. Con una gran sonrisa, la técnica os da un pequeño Meta-chip en el que se encuentran los datos exactos de la última localización de la "Pisbringer" y se aleja hacia la consola de control. Entráis en la nave. El interior no mejora mucho con respecto a la parte externa, pero parece que todo funciona correctamente. Una vez estáis preparados y tras hacer una señal a la Fantauriana, los enormes portones del hangar se abren, y frente a vosotros, véis la magnificencia de Trentor con sus altos rascacielos y sus cúpulas de cristal bañadas por el sol."

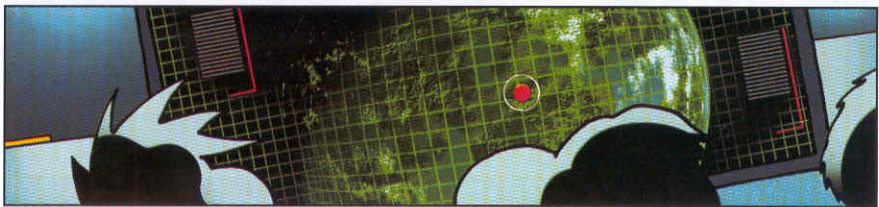


Haz que los jugadores digan qué posición ocupan dentro de la nave, dejando claro quién pilota. Los otros puestos posibles son: escáners y navegación. Salir del hangar no debería ser un problema ya que los generadores de campo y los rayos de tracción dan un modificador de +20 a la PA en las tiradas de Pilotar (Espacial). Una vez fuera de la órbita del planeta, los AJs deberían configurar el ordenador de Navegación que gracias al Meta-Chip tiene un modificador de +15 a la PA.

Viaje a Engus

El viaje se desarrolla con tranquilidad (a menos que el VJ tenga ganas de marcha y decida que un satélite de combate se desmeleno, o que deban pasar a través de una lluvia de meteoritos, etc.).

"Tras veinte horas de viaje, una enorme luz verde baña la cabina. Se trata de Engus, el planeta más grande de los Mundos Libres... Millones y millones de kilómetros de selva virgen habitada por millones y millones de formas de vida a cada cual más rara. Los datos del ordenador de navegación os permiten situaros en el sitio donde estaba la "Pisbringer" antes de caer al planeta".



Los jugadores deberán usar los escáners de la nave para encontrar la nave en la superficie del planeta. Una vez localizada la "Pisbringer", tendrán que tomar tierra cerca de los restos de la nave Alphan.

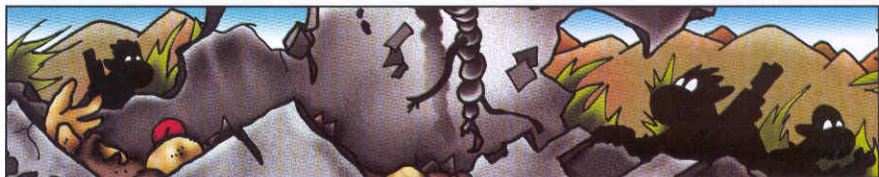
"Las placas delanteras de la nave soportan bien la fricción con la atmósfera. No parece que aterrizar vaya a ser una tarea muy difícil...De repente, el escáner empieza a emitir un pitido agudo y molesto, mientras que en la pantalla aparece una enorme mancha justo debajo de la nave. En menos de una fracción de segundo, una descomunal cabeza dos veces más grande que la nave se yergue frente al casco. Se trata de una de las especies más características de esta planeta: los Megasaurios".



El piloto de la nave debe hacer una tirada de Destreza+Pilotar (Espacial) con un modificador de -10 a la PA para no comerse al Megasaurio (o para no ser comido por él). Una vez esquivada la bestia, el trayecto continúa sin problemas. En caso de fallar la tirada, haz que la nave esté en pleno funcionamiento pero que los AJs se lleven un buen susto. Para posar la nave, el piloto debe tirar Destreza+Pilotar (Espacial) sin modificadores.

Engus

"Os posáis en un pequeño claro con todos los árboles aplastados a unos cien metros de la nave de los Alphan. Al llegar descubrís los restos de la "Pisbrinquer", en su interior encontráis los cuerpos sin vida de los miembros de la tripulación, pero ni rastro del diplomático".



Los AJs deben investigar los restos para encontrar pistas. Si examinan la nave pueden descubrir señales de lucha, impactos en el casco y de un extraño boquete en el lateral de la nave demasiado grande para haber sido provocado por un disparo. Dejamos a tu criterio lo que puedan encontrar en el interior (armas, Plásticos, etc.). Si examinan los alrededores descubrirán marcas de botas militares que conducen selva adentro.

Hazles tirar unas cuantas veces Atención+Buscar para que vayan siguiendo bien las marcas de las botas.

"Las señales de botas se pierden en la espesura pero pueden seguirse con facilidad debido a la humedad del suelo. En tan solo unos minutos, la selva os envuelve perdiendo el sentido de la orientación. Si no fuera por el rastro que dejáis seguro que seríais incapaces de encontrar el camino de vuelta. Descomunales árboles centenarios cubiertos de enredaderas entorpecen vuestro paso y alegran vuestra vista. Os sentís asustados y alucinados a partes iguales, el ambiente en el que os encontráis os recuerda a una enorme basilica verde. Los sonidos lejanos de bestias desconocidas y el asfixiante aire húmedo y denso hace que vuestros pasos sean pesados y lentos. Camináis durante lo que os parece una eternidad, apartando lianas y matorrales hasta que llegáis a un pequeño claro con un árbol más pequeño de lo habitual en el centro. Contempláis una escena dantesca, dos cuerpos despellejados y decapitados cuelgan de las ramas del árbol por los pies, en el suelo, los restos de sus ropas y equipo aparecen bañados de sangre."



Los Ajs pueden registrar los restos pero sólo descubrirán unas ropas negras, con marcas de láser en sus pechos y poco más. En este punto las pisadas aparecen mucho más separadas, como si hubiesen salido corriendo.

Nota: Los restos de disparos son muy difíciles de reconocer ya que son producto del arma de un Fanpredator que está de caza y ha tomado como objetivo al grupo en el que se encuentra el diplomático.

"Parece que a partir de este punto la selva se vuelve menos tupida, los árboles han dejado paso a una sabana salpicada de plantas enclenques y pequeños matorrales. Después de media hora, encontráis frente a vosotros una nueva pared de árboles que separa la sabana de la selva. En la distancia véis una figura vestida de negro que corre aterrada hacia vosotros a unos doscientos metros. De repente, una luz rojiza de láser cruza las ramas y le atraviesa el pecho".

Si los personajes corren hacia ahí, verán como una especie de fantasma salta de la copa de los árboles y se posa al lado de su víctima. Cuando ve a los AJs, emite un extraño grito y se pierde entre la maleza. Al llegar al lado del cuerpo, descubren que se trata de un Fankonnen ya que su máscara lo delata. Desde esta posición, se divisa un búnker prefabricado a unos 200 metros.

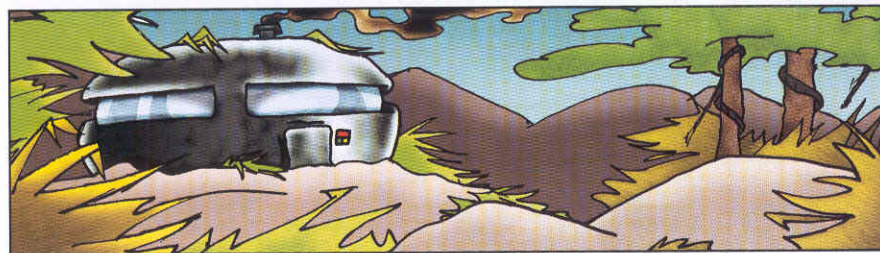


Búnker de los Fankonnen

"El búnker es una construcción cuadrada de Meta-Acero. Parece ser que sólo tenga una puerta de entrada y no parece que haya actividad en el exterior. El rastro de pasos termina aquí y en la pared de la entrada véis restos de sangre. En uno de sus laterales, hay un aerodeslizador con capacidad para diez personas".

Los jugadores deben intentar entrar en el búnker sin hacer mucho ruido. Este búnker es el lugar donde tienen retenido al diplomático Alphan. Parece ser que el ataque del Fanpredator ha retrasado los planes de evacuación de los Mercenarios Fankonnen que se han atrincherado en el interior a la espera de la llegada de un transporte. Dentro hay cinco Mercenarios vigilando al prisionero, uno en el centro de mando y cuatro en las dependencias. El interior del búnker está acondicionado (aire polucionado) para los Fankonnen.

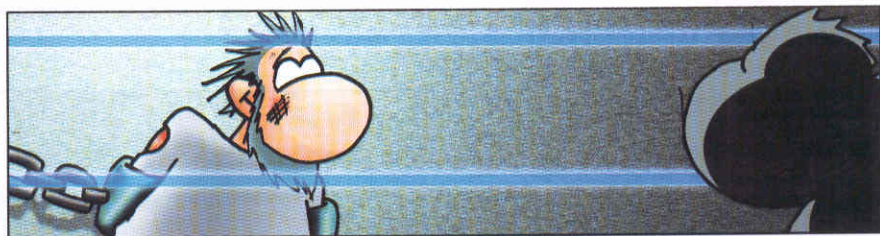
- A) Centro de Control: En el centro de esta habitación, una consola semicircular controla el funcionamiento del búnker (acondicionamiento, comunicaciones, alarmas, etc.) Un Fankonnen vigila los paneles.
- B) Dependencias: Este pequeño cuarto con cuatro literas sirve de dormitorio y sala de reuniones. De su interior, salen cuatro voces que parecen estar discutiendo.
- C) Armería/Lavabo: Pequeña de habitación que sirve tanto de armería como de aseo (si los Fankonnen se asean alguna vez).
- D) Celda: Hay barrotes-láser que impiden la salida. Jivo Tario se encuentra en una esquina con los ojos vendados y las manos atadas a la espalda. Está situado bajo un enorme ventilador que crea una columna de aire resplandeciente.



Los personajes deben rescatar al Alphan y llevarlo con vida hasta Trentor. Hay dos maneras de entrar en el búnker: por la fuerza (la puerta tiene 60 Puntos de Vida) o mediante la astucia (intentando engañar al guardia del interior usando el videocomunicador externo). Si salen con vida del búnker, deben regresar hasta su nave a pie o en aerodeslizador. Recuerda que para utilizar un aerodeslizador, algún AJ debe tener la Habilidad Pilotar (Gravítico).

Si los Agentes hablan con el Alphan, éste les explicará que su nave fue abordada por los Mercenarios y que estaban esperando la llegada de una nave con un importante dirigente que debía trasladarlo hasta Heidi Prime. El diplomático no sabe o no quiere explicar el porqué de su secuestro.

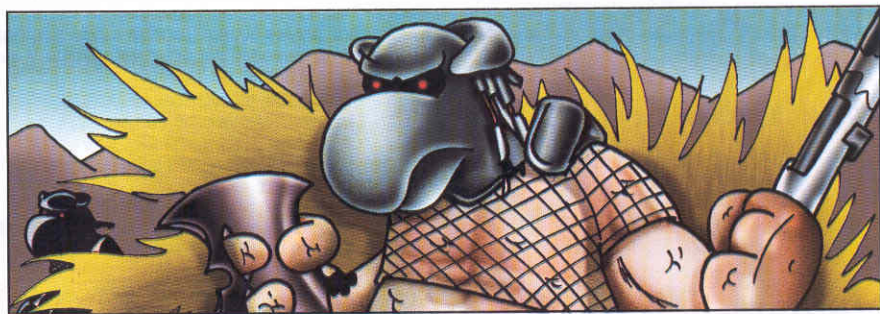
"Justo cuando estáis a punto de alcanzar vuestra nave, un zumbido metálico suena tras vosotros. Dos pequeñas motos gravíticas atraviesan como relámpagos la jungla en vuestra dirección. En cada una de ellas dos Mercenarios os disparan a discreción con sus armas. Os encontráis atrapados entre la selva y los láseres."



Los jugadores sólo pueden disparar a los pilotos, ya que es imposible destruir las motos debido a su blindaje.

Recuerda que debido a la velocidad de las motos la PA para impactarlas es de -20. Si al cabo de tres turnos no se han cargado a los Fankonnen sigue leyendo, sino pasa al apartado "Regreso a Trentor".

"De repente una de las naves salta en mil pedazos, catapultando a sus ocupantes hacia la espesura. Una extraña risa sardónica surge de ninguna parte. La otra moto intenta emprender la retirada, pero algo la detiene antes de que pueda hacerlo. Una pequeña flecha metálica claramente distinguible atraviesa el depósito de combustible convirtiendo el vehículo y a sus tripulantes en una bola de fuego. Frente a vosotros una silueta cobra forma, un delgado ser revestido de una extraña armadura se yergue ante vuestros ojos. Se trata de un Fanpredator, una de las razas más mortíferas de toda la galaxia."



Si los AJs deciden enfrentarse al Fanpredator, verán aparecer de entre los árboles quince miembros de la misma raza que parecían estar valorando las aptitudes del joven cazador. En resumen, haz que invoquen al dios de los roleros al grito de "Por Patas"... que suban a la nave y emprendan el viaje de regreso a Trentor.

Regreso a Trentor

"Abandonáis la órbita de Engus y programáis el regreso automático".

El VJ debe tener en cuenta que el ordenador de navegación de cualquier nave de la Agencia siempre tiene las coordenadas de Trentor, por lo que los cálculos se hacen automáticamente y no requieren tirada.

Trentor

"Aterrizáis en el hangar desde el que partisteis. Allí os esperan un miembro de la casta administrativa y dos representantes Alphan. El embajador Jivo Tariu se despide de vosotros haciendo gala de sus dotes diplomáticas y os convoca dentro de unos días en sus dependencias privadas para premiarlos. El administrativo os informa que debéis entregar el informe de misión directamente al almirante Velgar. Tras adecentaros, os presentáis en su despacho. Os recibe con cara de pocos amigos, coge el informe y, sin mediar palabra, os invita a iros. Al salir de su habitación, véis al fondo del pasillo un hombre encapuchado acompañado de cuatro miembros de la Guardia Ducal que se dirige a ver a Velgar."



Conclusión

Parece que los AJs se han visto involucrados en una aventura que les supera. De cara a próximas partidas, puedes continuar esta campaña haciendo hincapié en la personalidad del encapuchado y sus oscuros planes. A partir de ahora tú decides "por donde irán los láser".

Puntos de Experiencia

- a) Por devolver con vida al embajador Jivo Tariu, los AJs reciben 3.000 Plásticos a repartir entre ellos y una carta de recomendación de los Alphan.
- b) La Agencia les permite quedarse con el equipo básico (armas, armadura, etc.; la nave no se considera equipo básico) que tengan, es decir el proporcionado por la Agencia y el que hayan encontrado.
- c) Puntos de Experiencia recomendados:
 - Por llevar a cabo la misión con éxito: 25 PX para cada AJ.
 - Por usar la astucia en lugar de la fuerza física para entrar en el búnker: 10 PX para el que haya dado la idea.
 - Recuerda que si un jugador ha interpretado bien su personaje o ha realizado acciones espectaculares, destacables, etc. puedes otorgarle más puntos según tu criterio.

Fichas de Personajes No Jugadores

Jivo Tariu

Raza: Alphan
Profesión: Diplomático

Características:

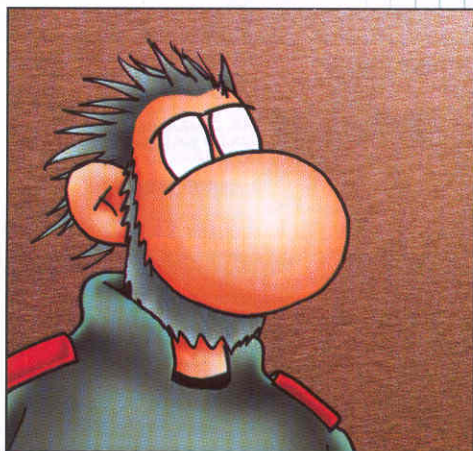
Fuerza: 24
Destreza: 35
Resistencia: 30
Atención: 30
Cerebro: 40
Savoir Faire: 45

Habilidades:

Armas a Distancia: 20
Comercio: 25
Conocimiento Alienígena: 43
Diplomacia: 47
Engaño: 20
Política: 33
Sangre Fría: 17

Equipo: Ropa de embajador

Puntos de vida: 32 Puntos de Vida



Mercenarios Fankonnen

Raza: Fankonnen
Profesión: Mercenario

Características:

Fuerza: 29
Destreza: 25
Resistencia: 32
Atención: 27
Cerebro: 20
Savoir Faire: 17

Habilidades:

Adaptación: 30
Armas a Distancia: 35
Armas Cuerpo a Cuerpo: 15
Conocimiento Alienígena: 43
Defensa: 17
Pelea: 21
Pilotar (Gravítico): 20
Supervivencia: 15

Equipo:

Ropa negra de Mercenario
Respiradores
Armas: KT-21 y daga eléctrica
(ver Equipo)

Armadura: Burbuja (ver Equipo)

Puntos de vida: 15 Puntos de Vida



ENGUS
[24 H DESPUÉS DEL
RESCATE DE JIVO TARIU]

¿DÓNDE ESTARÁ
EL BUNKER?

...Y ESE ENCAPUCHADO,
¿QUÉ TRAMARA?

ME DABA UN
ROLLO SAREK
MUY RARO...

¡OUCH!
PERDONE.

A MÍ ME
RECORDABA
AL EMPERADOR
PALPATINE...

OH, VALE...
¡NO EMPECEMOS!

BUENO, CREO QUE
LLAMARÉ A RITA Y
LE DIRÉ QUE NOS
QUEDAMOS UN PAR
DE HORAS POR
AQUÍ...

ME APETECE
TOMAR EL
SOL.

SÍ, ME IRÍA
BIEN UN POCO
DE TRANQUILIDAD.

* * COTO PRIVADO DE LAZA FANPREDATOR. ¡LARGO DE AQUÍ!

AVENTURA

FICHAS PERSONALES

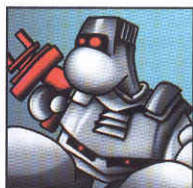
Si después de leer este juego de rol, te ves asaltado por dudas del tipo, "No entiendo por qué las Fantaurianas teniendo esa especie de tentáculo en la cabeza son la raza más hermosa de la galaxia" o "Por qué unos descendientes de sepías marinas son los seres más mañosos de Outfan" o "Por qué Outfan no ha llegado a mi librería especializada", no te preocupes... puedes conseguir las respuestas a través de tres canales:

- Consulta la página www.outfan.com en la que podrás encontrar información y novedades sobre todo el mundo Outfan.

- Únete a outfan@yahoo.com, la lista de correo de Outfan en la que se responderán todas las dudas que nos queráis formular. Puedes suscribirte a ella mandando un correo electrónico a outfan-subscribe@yahoo.com, poniendo como subject (tema) y cuerpo del mensaje palabra 'subscribe'. Para más información, consulta www.outfan.com.

- Envía un mail a info@outfan.com y se os responderá en la medida de lo posible.

A continuación, os pasamos a presentar a los miembros del Gabinete Prensa de la G.A.G que amablemente contestarán a todas vuestras preguntas:



Nombre: Sky Bone

Raza: Fanrom

Profesión: Corresponsal de guerra, ex-instructor

Frase: "Yo sí oigo las explosiones en el espacio; la imparcialidad es un mito".



Nombre: Urumov

Raza: Berim

Profesión: Hombre del tiempo

Frase: "A qué huelen las nubes de Amazonia...zum, zum: a pólvora".



Nombre: Mer'Kad'Al

Raza: Tasken

Profesión: Jefe de prensa

Frase: "Esa crónica era para ayer, pedazo vago".



Nombre: R* 374

Raza: Ix-Cosoft

Profesión: Informativos

Frase: "Si no eres capaz de mejorar mi silencio, calla".



Nombre: G

Raza: Iti

Profesión: Redactor

Frase: "Tranquilo amigo eres especial, a tí nunca te traicionaría..."



Nombre: Lilith

Raza: Fantauriana

Profesión: Script

Frase: "Todos pertenecemos a la G.A.G, pero algunas más que otros".



Nombre: Glop

Raza: Sepiano

Profesión: Operador de cámara

Frase: "Diooooo... creo que debería haberlo desenchufado antes".

GLOSARIO

Absorción: Capacidad de las armaduras y escudos de las naves para absorber el daño hecho por un arma. (página 53).

Agencia Galáctica (A.G.): Departamento de la G.A.G. que vela por la seguridad y la paz en la galaxia (página 62).

Agente Jugador (AJ): Nombre que se da a todos los jugadores de Outfan (página 12).

Alcance (ALC): Alcance máximo del arma, normalmente se indica en metros (página 46).

Características: Porcentajes que marcan las aptitudes físicas, mentales y sociales básicas del AJ (página 25).

Crítico: Acción extraordinariamente bien hecha (página 35).

Daño: Cantidad de Daño expresado en dados que puede hacer un arma (página 36).

Defensa: Acción que realiza en AJ en combate para minimizar los efectos de un ataque, parando o esquivando (página 36).

Disponibilidad (DISP): Facilidad para encontrar un arma en los distintos mercados planetarios (página 46).

Experiencia: Valor que indica la progresión de un AJ. (página 40).

Gran Asamblea Galáctica (G.A.G.): Conjunto de razas y corporaciones unidas para formar un frente común contra las amenazas exteriores y para pacificar la galaxia (página 60).

Habilidades: Porcentajes que indican las aptitudes aprendidas o innatas del AJ (página 25).

Impacto (IMP): Modificador a la PA de ataque que otorga un arma. Puede ser negativo o positivo (página 46).

Iniciativa: Indica la secuencia en que los AJs y PNJs actúan durante un combate (página 35).

Mejora: Indica lo bien que se ha realizado una acción. Permite al VJ calificar el grado de éxito de una acción (página 34).

Modificadores: Situaciones especiales o variables diversas que pueden alterar la PA de alguna tirada (página 38).

Personajes No Jugadores (PNJs): Nombre que se da a los personajes controlados por el VJ (ejemplo página 76).

Pifia: Desastroso resultado de una acción (página 35).

Plásticos (PI.): Moneda oficial de los Mundos Libres creada por la G.A.G. (página 12).

Probabilidad de Acierto (PA): Porcentaje que indica las posibilidades de realizar bien una acción (página 27).

Punto Crítico: Máximo Daño acumulado que puede absorber una armadura antes de romperse (página 53).

Puntos de Vida: Total de vida de un personaje (página 12).

Sistemas: Conjunto de material eléctrico y mecánico que se puede encontrar en una nave (página 27).

Turno de combate: Espacio de tiempo durante el que los AJs y los PNJs luchan (página 35).

Ventajas: Modificaciones permanentes que el AJ puede adquirir con experiencia. Son aptitudes únicas o mejoras físicas, mentales o sociales (página 41).

Vigilante del Juego (VJ): Nombre que recibe el Master en Outfan (página 12).

OUTFAN EPILOGO

Adoro a John Belushi (¿quién no recuerda su parodia de *Star Trek* en *Saturday Night Live*?). Me gustan algunas ocurrencias de Mel Brooks (aunque nunca lo reconoceré en público, porque hay que tener agallas para aguantar el resto del metraje y sus numeritos musicales). Soy un auténtico fan de las "películas juveniles guarrindongas" de los años ochenta, tipo *Animal House* o *Porky's*. Otro ejemplo de humor predilecto: las películas de Kevin Smith, a su vez gran fan de los films "teen" de los ochenta y actual máximo exponente de los film-freak, en los que mezcla guarradas de mal gusto, metafísica fumeta y referencias subculturales a partes iguales, elementos que se alternan a lo bestia en películas como *Clerks*, *Mallrats*, *Persiguiendo a Amy*, *Dogma* y *Jay* y *Silent Bob Contraatacan*. Kevin Smith ha heredado ese sentimiento de cine gamberro ochentero, erótico-festivo, psicotrópico y hasta escatológico que marcó época. Y ese es el humor que, subliminalmente, se esconde debajo de OUTFAN, pero que no se degustará de forma explícita. ¿Será posible fundir a Belushi, Brooks, Smith, a John Hughes, ¡¡a los Hermanos Zucker!! y a un siglo de Ci-Fi con el filtro épico-decadente y que el resultado tenga entidad propia?

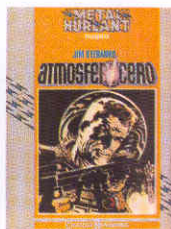
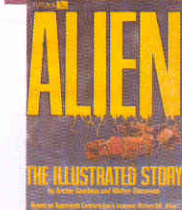
Estamos en ello... Vosotros juzgaréis.

Hacia tiempo que amigos, familiares y editores me retaban a que creara una nueva obra, un nuevo universo. Una de las iniciativas al respeto culminó en *Fanpiro*, co-editado con La Factoría de Ideas, y que se convirtió en el primer crossover -*Vampiro/Fanhunter*- entre marcas de juegos de rol que se editara en España (y, creo, en el mundo).

Hacia ya tiempo que pensaba en ambientar aventuras en el espacio. Una parte de *Fanhunter* transcurría en otros mundos, pero no se lanzaba abiertamente a la conquista de otros planetas... Me di cuenta de un terrible handicap: odio dibujar naves. Me explico: me encanta dibujar naves, diseñarlas, pero cuando tengo que repetirlas varias veces y en distintas posiciones, la cosa se me pone cuesta arriba. Ocurre lo mismo con perros, barcos y coches ¿Y qué es una serie de Ciencia-Ficción sin naves?

Pero como dice Indiana Jones, "Sin riesgo no hay emoción"; y como aconseja el maestro Yoda, "Hazlo o no lo hagas, pero no lo intentes"... y comenzó la creación de mundos, la búsqueda de un background lógico, el desarrollo de personajes principales que protagonizarían el cómic, razas, política, comunicación y navegación interplanetaria, el diseño de naves...

Así pues, sólo faltaba encontrar el equipo apropiado para llevarlo a cabo, y ahí surgieron las mentes maestras de Raúl Mercadal y Joan Pol Romeu, cuyo disco duro cerebral está tan repleto de subcultura como el mío. Una vez contactado el comando de apoyo (Héctor Lorda, Marta Torrus y Pablo Martín), comenzamos a pasarlo en grande configurando un mundo, luego otro, y otro más, hasta que tuvimos tantas ideas que necesitábamos varios sistemas estelares para colocarlas.





Ahí fuera hay todo un Universo por explorar. Un Universo que será todo lo grande que vosotros queráis.

Y el factor FAN tiene mucho que ver en OUTFAN.

Supongo que la culpa la tiene Alejo Cuervo, uno de los más grandes divulgadores de la Ciencia-Ficción, tanto a nivel periodístico a través de revistas de información, como a nivel de mostrador: cuando era un renacuajo, entré en su tienda en busca de Lovecraft (sólo Lovecraft, únicamente Lovecraft, exclusivamente Lovecraft) y salí interesado por Robert Silverberg, A. E. Van Vogt, Thomas M. Disch, Philip K. Dick y otros muchos autores más. Me convirtió, me hizo ver la luz, je, je, je.

De momentos así surge la afición, surge el vicio, y buscando en tu interior te das cuenta de lo mucho que te han emocionado series, películas y libros de Ciencia-Ficción, lo mucho que te han divertido y dejado clavado en el asiento, esos libros de los que te han hablado, los flashes que vienen a tu cabeza de episodios televisivos, películas o cómics que pasaron ante tus ojos y se quedaron clavados en tu retina, en el cerebro, y que poco a poco, navegando por Internet o visitando las librerías, identificamos como U.F.O., *Espacio 1999*, *Ulises 31*, *Fahrenheit 451*, *Micronautas*, *Heavy Metal*, *Clarke y Kubrick*, *Den*, *Galáctica*, *Star Trek*, *El Incal*, *Thunderbirds*, *Rom*, *El Planeta de los Simios*, *Godzilla*, *La Guerra de las Galaxias*, *Flash Gordon*, *Buck Rogers*, *Los Invasores*, *Red Dwarf* y un etcétera que llenaría las 96 páginas de este libro.

Homenajear, mantener el respeto por el original y reírse a la vez sin caer en el plagio y en la intrusión en los derechos de autor ajenos no es nada fácil. Seremos cuidadosos al respecto. Ese es el límite. Los objetivos a partir de aquí serán muy ambiciosos: introducir a nuestros lectores y jugadores en el mundillo de la Ciencia-Ficción en clave de humor (y, esperemos, tentar a los jugadores para que busquen los referentes originales, creando hábito de lectura); divertir y entretener; y, sobre todo, reflejar en el Universo OUTFAN algunas de las temáticas más incongruentes de nuestro mundo, de la Tierra, intentando que la gente reflexione sobre ellas: ecología, emigración, intolerancia, totalitarismo...

Esperemos que pacificar y poner orden en el Universo OUTFAN sea más fácil que en este mundo de locos en el que nos ha tocado vivir (y que, sin ir más lejos, aporta una cantidad ingente de material para argumentos de Ciencia-Ficción, la mayoría de ellos bastante apocalípticos, por desgracia).

Que el espíritu de John Belushi os acompañe, y recordad aquella máxima intergaláctica que define a la perfección las intenciones de OUTFAN:

“¿No hay Torre? (Comandante Buck Murdock, Alpha Beta Base).

Cels Piñol

Instructor Fanrom, R.S.S. (Regimiento Saturados de Subcultura)



outfan RPG

Nombre: _____

Jugador: _____

Raza: _____

Profesión: _____

Sexo: _____

Tendencias: _____

HABILIDADES Ptos.

Adaptación

Alerta

Armas Cuerpo a Cuerpo

Armas Exóticas:

Armas a Distancia

Buscar

Ciencias

Comercio

Comunicaciones

Conocimiento Alienígena

Defensa

Diplomacia

Electrónica

Engaño

Mecánica

Navegación

Pelea

Pilotar:

Política

Primeros Auxilios

Proeza Física

Sangre Fría

Sigilo

Sistemas

Supervivencia

Universografía:

CARACTERÍSTICAS

Ptos. Max.

- ☐ FUERZA
- ☐ DESTREZA
- ☐ RESISTENCIA
- ☐ ATENCIÓN
- ☐ CEREBRO
- ☐ SAVOIR-FAIRE

ARMADURA:

Absorción:

Modificador:

Especial:

Daño Acumulado:

Punto Crítico:

ARMA:

ALC. DAÑO Imp. PA

Especial:

ARMA:

ALC. DAÑO Imp. PA

Especial:

ARMA:

ALC. DAÑO Imp. PA

Especial:

PUNTOS DE VIDA

EPICISMO

Totales	Actuales	Dado	Puntos

EQUIPO**EXPERIENCIA**

Total

Puntos
Restantes

Nivel

Título

DESCRIPCIÓN [AJ]

Raza:

Pelo:

Piel:

Ojos:

Altura:

Peso:

**VENTAJAS****PLÁSTICOS****TIPO DE NAVE:**

(Nombre:)

(Blindaje Total:) (Blindaje Actual:)

(Absorción de Escudo:)

(ARMA:) (DAÑO:) (ANGULO DE ROTACIÓN:)

(Sistemas:)

(Ordenador de Navegación:) (Modificador de Maniobra:)