

CODEX

MANUAL DE NACIONES Y CORPORACIONES

 CDB ENGINE

ESTUDIO 

CRÉDITOS:

Autor: Iñaki “Ikan” Sendino

Edición: Gaizka “Akerraren Adarrak” Marquez

Colaboradores: Martín Gabiria, Gaizka “Akerraren Adarrak” Marquez

Correctores: Patxi Larrabe, Gaizka “Akerraren Adarrak” Marquez, Iñaki “Ikan” Sendino

Diseño gráfico y maquetación: Gaizka “Akerraren Adarrak” Marquez inspirado en el trabajo de Francisco Solier y Pablo Jaime “Zonk-PJ” Conill Querol y utilizando parte de su material

Diseño de logo “Estudio D6”: Iñaki “Ikan” Sendino

Dibujo de Portada: David Revoy en licencia CC-By-Sa

Sistema de juego: Estas reglas y ambientación se han diseñado siguiendo las normas del CDB engine, creado por Pablo Jaime “Zonk-PJ” Conill Querol

Licencia: Todo este texto esta bajo licencia CC-BY-SA



Licencias de las imágenes:

- Ilustración de portada, David Revoy bajo licencia CC-BY-SA.
- Ilustración de la página 5 de dominio público con autor desconocido.
- Ilustración de la página 7, Iñaki “Ikan” Sendino bajo licencia CC-BY-SA.
- Ilustración de la página 14, Daniel Maland bajo licencia CC-by.
- Ilustración de la página 16, Daniel Maland bajo licencia CC-by.
- Ilustración de la página 19, Fotografía de “Unsplash” bajo dominio publico
- Ilustración de la página 21, Dominio publico con autor desconocido.
- Ilustración de la página 24, Daniel Maland bajo licencia CC-by.
- Ilustración de la página 25, Iñaki “Ikan” Sendino bajo licencia CC-by-SA.
- Ilustración de la página 27, Justin Nichols bajo licencia CC-by-SA

Otros PDFs Relacionados:

- Hiperespacio (<http://www.drivethrurpg.com/product/171108/Hiperespacio>)
- Crótalo (<http://www.drivethrurpg.com/product/167684/Crtalo?term=estudio>)



ÍNDICE:

2	CRÉDITOS
4	INTRODUCCIÓN
6	ALDER (REINO DE)
8	BLOQUE PANAZUL
8	TTI
9	TAI YONG PEGASUS
9	TRACER ROBOTICS
10	CHINA
11	INTERNATIONAL TRADE ORGANIZATION (ITO)
12	LIGA LATINOAMERICANA
13	PETRUS
13	DASHAWN BOTANICS
13	MON KAI WONG
13	N.R.A.
14	RASSVET
14	UMI
17	USE
18	YORUK
	APÉNDICES
22	NTs (TABLA)
23	PROTOCOLO DAMOCLES
25	PLANTILLAS

INTRODUCCIÓN

Año 2200, Hace 152 años que el astrónomo Albert Doumani descubrió el Auriga y la humanidad logró romper las barreras interestelares, dando comienzo su expansión por la galaxia. En los nuevos mundos, las ambiciosas megacorporaciones y las naciones expansionistas compiten por descubrir nuevas especies y tomar el control de los recursos exóticos.

La galaxia vive una paz intranquila, donde no todo es prosperidad y abundancia. Las megacorporaciones están inmersas en una guerra fría entre ellas e incluso algunas naciones sufren bloqueos económicos por parte de las naciones enemigas. Todas estas políticas e intrigas se combinan con la expansión y exploración de nuevos mundos, en la que un explorador con suerte puede realizar el descubrimiento del siglo y lograr que una superpotencia se alce victoriosa sobre todas las demás.



REINO DE ALDER

El reino de Alder era una colonia Europea, ahora independiente y con modelo de estado monárquico. Su cultura tiene cierta semejanza con el colonialismo inglés. Las grandes fortunas se trasladaron hasta Alder para ganar influencia y relevancia en su proceso de independencia. Es esta nueva aristocracia la gran impulsora de proyectos de exploración y colonización.

La colonia de Alder fue fundada en el año 2113 por la Unión Europea. El propósito principal de su fundación fue puramente colonial. Se fundaron grandes núcleos de población diseminados por el planeta y Alder fue construido con importante fuerza logística enfocada a la autosuficiencia y respeto por el medio ambiente.

Actualmente, las comunidades de Alder están establecidas como un reino propio, debido a que el gobierno colonial obligaba a pagar un tributo muy elevado a la Unión para regular su crecimiento y expansión. Sin embargo, la grandísima distancia que separaban Alder de la Tierra, con las dificultades burocráticas que esto supone, hicieron que la colonia se declarará independiente en 2184.

La declaración de independencia del gobierno de Alder fue aprobada de forma unilateral, por lo que se llevó a cabo de una forma totalmente diplomática. Dos fueron los factores clave de este hecho: la presencia de una estación de defensa orbital en Alder y la crisis financiera de la Unión Europea. Una alianza comercial entre las dos potencias se presentaba como un escenario mucho más beneficioso para ambas partes que seguir manteniendo todo el peso de la colonia.

Actualmente, Alder se ha extendido y ha colonizado muchos más sistemas a su alrededor, empezando a convertirse en una potencia más.

La sociedad de Alder

La reciente independencia de Alder ha creado un fuerte sentimiento de unión entre sus habitantes, que sienten un orgullo muy fuerte por su planeta.

La sociedad de Alder ha tratado de corregir los fallos cometidos históricamente en la Tierra. En Alder las energías renovables y el respeto al medio ambiente son unos principios que se respetan y se inculcan desde muy jóvenes a los niños. La sociedad es muy aristocrática, las clases altas gozan de claros privilegios como grandes haciendas palaciegas y sirvientes. Las colecciones de obras de arte son muy habituales y un pasatiempo frecuente... Muchos filántropos de Alder han llegado a formar expediciones interestelares y organizar recursos para fletar una nave VH, fruto de su afán descubridor.

Tipo de gobierno: Monarquía

Nivel Legal: 5

La forma de gobierno de Alder es una monarquía parlamentaria, donde la reina gobierna y es aconsejada por un grupo de ministros, elegidos democráticamente.

Casi cuarenta años después de haber conseguido la independencia, Alder ha expandido su control sobre los sistemas vecinos y ha formado bases y puntos de extracción de recursos en los planetas adyacentes. El gobierno de la reina Katherine I ha sido próspero y todos miran con ilusión a la nueva y joven sucesora Jezabel I, que está previsto que ascienda al trono en cuanto cumpla la mayoría de edad en 2221.

Personajes de interés

Reina Katherine I - Primera reina de Alder. Anteriormente gobernadora de la colonia, fue nombrada reina tras liderar todo el proceso de independizar el planeta. Es muy respetada por conseguirlo sin derramamiento de sangre y por su buena gestión en general.

Heredera Jezabel I -Heredera al trono de Alder. Criada entre lujos y con poco contacto con el mundo exterior, Jezabel ha pasado gran parte de su infancia en el palacio real.

Lord Kenneth Bretón I - Coronel de la flota real de Alder.

Selenia T'shev - Ministra de asuntos exteriores.

Lady Tricia Pickwick - Ministra de comercio.

Sitios de interés

Capital - Ultramar: Situada en un archipiélago natural, Ultramar es el centro neurálgico del reino. Aquí es donde se encuentran el Palacio Real, la Universidad de Talay y el Ascensor Espacial. Población: 1,7 Millones de habitantes

Puerto espacial- Outer harbour: Aquí atraca toda nave que quiera descender a Alder. Debido a la reducida cantidad de superficie terrestre en el planeta, apenas hay espacios donde las naves grandes pueden atracar. El Ascensor Espacial desciende directamente a Ultramar. Las mercancías son trasladadas en lanzaderas.

Universidad de Talay: La universidad más grande de toda la galaxia. En esta universidad se puede estudiar prácticamente cualquier campo del conocimiento, incluyendo materias diversas como la astro-navegación, xenología, robótica avanzada y otras.

Estación de defensa orbital Tyron: Situada en la pequeña luna de Alder, esta base de operaciones cuenta con los medios suficientes como para producir daños significativos a cualquier nave que pretenda iniciar hostilidades. Esta base funciona como un portaaviones y, si fuera necesario, puede desplegar un cordón de defensa planetario.

Ferrocarril magnético: Los habitantes de Alder decidieron respetar el medio ambiente marino de su planeta, por

lo que el transporte ferroviario es uno de los más importantes. En lugar de construir una inmensa red de puentes para las vías de tren, éstas fueron construidas en el lecho marino. con túneles perfectamente



sellados y aislados los trenes de alta velocidad cruzan los océanos casi de manera invisible para la fauna submarina. El transporte entre las islas más pequeñas se realiza con veleros y catamaranes.

Política Internacional

Alianza:

USE

Tratado de libre comercio:

Bloque PanAzul
ITO
UMI

Pacto de no-agresion:

NRA
Yoruk

BLOQUE PANAZUL

El Bloque PanAzul es una alianza entre las grandes superpotencias del este asiático. Antes incluía a Mon Kai Wong y China, pero el incidente Prophet y el Protocolo Damocles causaron que las relaciones cesaran, dejando a ambas fuera del Bloque. Estas son las tres más presentes en la actualidad.

Política Internacional

Tratado de libre comercio:

Alder
UMI

Guerra Fría:

China
Mon Kai Won

TTI

El Bloque PanAzul es uno de los conglomerados de empresas más grandes que existen, y a la cabeza de este grupo esta TTI, una megacorporación Taiwanesa.

Biosynth

Impresión 3D de órganos
Utilizando el material genético del paciente, Biosynth es capaz de diseñar el órgano o extremidad que requiere el trasplante, aumentando la tasa de tolerancia a un nivel sin precedentes en la historia de los trasplantes e injertos. Cabe decir que el Biosynth no está exento de limitaciones. Al emplear el ADN del propio paciente, por ejemplo, un ciego de nacimiento no podrá reemplazar sus ojos para conseguir ver a través del Biosynth.

En el año 2032 el Bloque PanAzul no era más que una iniciativa en estado embrionario, hasta que TTI impulsó el proyecto Biosynth. TTI, en comunión con el Bloque Panazul, creó la primera impresora 3D de materia orgánica. De esta manera, fue capaz de crear miembros protésicos hechos de materia orgánica; es decir, donaciones de órganos sin ninguna clase de rechazo. Este proyecto situó al BloquePanAzul y a TTI en el mapa de las grandes superpotencias. En los años venideros TTI contribuyó en múltiples campos como la industria farmacéutica o la prevención sanitaria. En cuanto la era interestelar dio comienzo y comenzó la catalogación de nuevas formas de vida, TTI se aseguró de estar a la vanguardia en este campo.

TTI siempre ha invertido mucho capital y esfuerzo en expandir las fronteras cada vez más. No solo en un puro afán expansionista y colonizador, sino que también movido por un deseo de saber y conocer más. Sabe que siempre que se encuentre un nuevo planeta, por muy inhabitable que sea, si hay formas de vida, la exploración y la inversión habrá valido el esfuerzo.

TTI dedica una gran parte de sus departamentos médicos a crear nuevas vacunas, ya que cada nuevo planeta, por muy habitable que sea, siempre presenta un peligro de nuevas infecciones y enfermedades. Además de los virus, TTI siempre aprecia, incluso pagando una buena cantidad de créditos, que se cuente con ellos a la hora de catalogar y analizar nuevas criaturas xeno. Su alianza con Dashawn Botanics, además, los convierte en un tanto inexpertos en el campo de la botánica.

Entre sus últimos logros se encuentra el descubrimiento de las astro-medusas de Amaranto, así como de la sustancia EVA. Tras hallar semejante sustancia, capaz de reconfigurar material genético, TTI dirigió sus esfuerzos a romper las barreras que ataban a cada especie a su hábitat natural. La megacorp taiwanesa tenía en mente un mundo donde la evolución era algo capaz de comercializarse y hacerse a medida. Antes

del Protocolo Damocles, TTI inició líneas de investigación para la recombinación de material genético xeno y humano. (ver "Protocolo Damocles" página 21)

Su sede principal está en el Subsector Poseidón, en el sistema Shambala. En él cada miembro del Bloque PanAzul ha construido una colonia. La de TTI es Nueva Taipei

Nueva Taipei

Nueva Taipei es claramente identificable gracias a sus cinco Arcologías que destacan en la silueta de la ciudad. Cada Arcología es llamada como un dragón mitológico de oriente: Xuan Wu, Bai Hu, Ao Guang, Zhu Que y Makara. Las clases medias y altas viven en ellas, mientras que las clases más bajas no pueden permitirse pagar los alquileres de un alojamiento y viven en la periferia. Sin embargo TTI no descuida estos barrios y sigue manteniendo patrullas policiales (gracias a los robots policías de su aliada Tracer Robotics).

La vida en nueva Taipei es pacífica, las armas están bastante controladas y la seguridad en las arcologías es excelente. La entrada y salida de ellas está completamente monitorizada, y aunque hay zonas restringidas, los individuos poseen privacidad y libertad. Bien es cierto que ciertas manifestaciones por los derechos de los xeno están fuertemente reprimidas.

Población actual: 4.1 Millones de habitantes

Tipo de gobierno: Corporativo

Nivel legal: 5

La gestión de Nueva Taipei recae en los hombros del comité colonial del TTI. Estas personas son las que mantienen las arcologías y suburbios en orden y bajo control. Si bien es cierto que este comité tiene poder absoluto sobre sus ciudadanos, TTI aboga por un modelo de colaboración con sus habitantes. Cada trimestre se organizan reuniones donde representantes y delegados de las

arcologías se reúnen con el comité para transmitir sus preocupaciones, demandas y ruegos.

SITIOS DE INTERÉS

El mercado negro: Escondido entre paneles de neón, alcantarillas que escupen vapor y cableado eléctrico, ciertas trastiendas conducen a una pequeña galería de callejones en los subterráneos de Nueva Taipei. Ahí, entre rostros poco amigables, se puede conseguir casi cualquier cosa, si se está dispuesto a pagar los suficientes créditos.

El cuartel HOKO: En lugar de tener el cuartel policial en un emplazamiento en tierra en Nueva Taipei los cuerpos de seguridad operan desde una base aérea. Desarrollada junto a Pegasus, HOKO utiliza un sistema de AGE de última generación, donde el material invierte en cierto grado la gravedad terrestre en vez de generar gravedad artificial, haciendo la estructura mucho más ligera de lo normal. Las fuerzas de seguridad utilizan fuerzas robóticas apaciguadoras y HOKO hace de almacén donde se guardan todos los robots policías. Cuando hay un altercado simplemente se despliegan a través de una pequeña lanzadera en cuestión de minutos.

El museo del mundo xeno: Este magnífico museo es el mayor recopilatorio de muestras xeno de toda la galaxia. Además de reunir restos fosilizados, también tiene xenos disecados y vivos. TTI solo mantiene con vida a xenos de categoría verde (inofensivos y de carácter calmado), replicando sus hábitats naturales, como si de un zoo se tratase. Este es uno de los mayores atractivos turísticos para los xenólogos

PERSONAS DE INTERÉS

Señor Tong: es el alias que tiene el líder del mercado negro. Además de tener una red de contactos por toda Nueva Taipei, sus contactos también se encuentran dentro de la plantilla de la propia TTI y de vez en cuando ciertas

muestras de material xeno desaparecen misteriosamente.

Yolin Tsai: Jefa ejecutiva de TTI. Esta joven empresaria, hija de accionistas y burócratas, es una experta jurista y su ambición insaciable la ha situado en las más altas esferas del TTI. Sufrió un intento de asesinato que hace unos años, en el que a partir de un terrible accidente de coche la señorita Yolin perdió un brazo y muchos de sus órganos internos fueron dañados. Sin embargo, Jolin sobrevivió y, gracias a su fortuna y amistades con Tracer robotics, su cuerpo fue reconstruido con la más punta de las tecnologías. Tal vez su interés por la biología y el EVA tienen que ver con un profundo deseo de volver a ser como antaño.

Jackie Lin: Jefe del departamento explorador del TTI. Un veterano que ha visto docenas de mundos diferentes y catalogado numerosas especies xeno. Es un experto en su campo y sus conferencias y documentales son muy populares. Aunque es un hombre tosco y de no demasiados modales, sus descubrimientos le han convertido en una especie de figura mediática. Su siguiente objetivo, según ha declarado en su última entrevista, es ser el primer hombre en descubrir un Doumani vivo.

Tai Yong Pegasus

De origen Tailandés, esta megacorporación está especializada en viajes espaciales. Está en una reñida carrera contra Mon Kai Wong para el desarrollo de motores VH de tercera generación. Fue la primera en desarrollar y fabricar los sistemas de gravedad artificial gracias a su exhaustivo análisis del AGE. Además de la carrera por el desarrollo de nuevos motores VH, también prestan especial atención al desarrollo y mejora de los sistemas de soporte vital.

Actualmente, son los principales fabricantes de cámaras criogénicas.

Tracer Robotics

Esta megacorporación controla el territorio de India, donde históricamente invirtió y construyó innumerables fábricas y centros de investigación. Tracer Robotics es una empresa puntera en I+D en el área de aumentos robóticos. Fue la empresa líder en ofrecer prótesis fabricadas con impresoras 3D y siempre estuvo en la cresta de la ola en dicho sector. Trata de impulsar nuevas tecnologías y su gama de aumentos se renueva cada pocos meses. En la sombra, trabajan en proyectos militares desarrollando nuevas armas, implantes y aumentos tecnológicos.

Han sido pioneros en la relación humano-máquina y a finales del siglo XXII lanzaron los primeros robots al mercado.

CHINA

Tras el inicio de la expansión espacial la Tierra había quedado en un estado de tensión, con Europa revuelta y dividida por el retroceso económico, los Estados Unidos sumidos en plena guerra civil y Latinoamérica y Rusia avanzando a pasos agigantados. Este nuevo panorama socio-político propició la fundación del Bloque PanAzul, un conglomerado de superpotencias asiáticas, para convertirse en una de las mayores potencias mundiales, ocupando el espacio dejado por las anteriores fuerzas.

Junto a TTI, Tay Yon Pegasus y Tracer Robotics, China creció como nunca lo había hecho una nación en siglos. Dedicándose principalmente a la mano de obra de bajo coste cada vez más cualificada, las empresas fueron llevando cada vez más y más empresas a territorio chino. Se creó tal deslocalización por parte de ciertas empresas que su industria dependía enteramente de China. Con la deslocalización ya avanzada, China se volcó en el espionaje industrial a gran escala hasta ser capaz de reproducir todos los demás procesos. Gracias a dicho espionaje logró copiar tecnologías avanzadas y no tardó en formar equipos

de ingenieros y divisiones científicas a la altura de las demás grandes superpotencias.

Debido a estas actividades, China se convirtió en la punta de lanza de la colonización espacial. A consecuencia de sus problemas de superpoblación, la expansión colonial ocupaba un lugar prioritario en su agenda.

Muchos colonos han llegado a innumerables planetas y al menos una docena de estaciones espaciales han sido fundadas por el gigante asiático. China se ha convertido poco a poco en la nación con más colonias fructíferas en el universo conocido, pero también es la nación con más colonias fracasadas y abandonadas. Una nación que se está levantando sobre los cadáveres de los fracasos.

Al descubrirse la enzima EVA en el sistema Amaranto, los científicos chinos detectaron una línea de investigación clara: mejoras genéticas para poder sobrevivir sin problema alguno en cualquier planeta. China pretendía combatir de esa manera a las adversidades ambientales o enfermedades xeno que tantas víctimas habían causado a lo largo de su etapa colonizadora.

Esta postura provocó tensiones con los científicos de TTI, que tenían otras intenciones e intereses para la enzima. Estas tensiones acabaron derivando en el "Protocolo Damocles" y en la ruptura de las relaciones de China con el Bloque PanAzul (*para más información sobre el Protocolo Damocles ver pagina 21*).

Política Internacional

Alianza:

Mon Kai Won

Tratado de libre comercio:

ITO
UMI

Guerra Fría:

Bloque PanAzul

INTERNATIONAL TRADE ORGANIZATION (ITO)

La Intenational Trade Organization (ITO) fue fundada por la OTAN como organismo independiente encargado de gestionar el tráfico entre la Tierra y sus colonias. Ahora, años después, ITO ha evolucionado y funciona como una suerte de "compañía de las indias", gestionando no solo el tráfico sino también las relaciones comerciales.

En el año 2075, la ITO estableció el AGE como nuevo material para basar la primera moneda de uso internacional a día de hoy: **el crédito (Cr)**.

La ITO opera como una megacorporación; sobrevive exclusivamente a través del comercio, estableciendo puertos espaciales en lugares clave y haciendo de puente entre diferentes sistemas.

Debido al alto coste de las naves y los motores VH, la ITO ha desarrollado un sistema de préstamos de naves a pilotos entusiastas con altas cualificaciones. Estos préstamos hacen que un piloto trabaje gratis para la ITO durante un largo periodo de entre 5 y 10 años, dependiendo del modelo de la nave, como transportista de mercancías entre sistemas. Sin embargo, bien los gastos de mantenimiento de la nave y soporte vital corren a cuenta del piloto por lo que los pilotos suelen pluriemplearse, trabajando para la ITO y comerciando con mercancías por su cuenta para poder subsistir. Una vez finalizado el pago del préstamo de la nave, puede elegir quedarse en la compañía con un sueldo

o establecerse por su cuenta.

Darse a la fuga con la nave supone la pena de muerte y se ofrecen grandes recompensas por recuperar al piloto, y la nave, por supuesto.

Este modelo de préstamos ha hecho que muchos exploradores y pilotos emprendedores, deseosos de explorar nuevos horizontes, hayan podido lanzarse al hiperespacio sin la necesidad de disponer de un gran capital.

Las estaciones espaciales que la ITO gestiona son núcleos de comercio entre mundos. Ofrecen a corps, naciones o colonias establecer un punto de compra-venta, recarga de combustible y soporte vital. A cambio, el puerto espacial cobra una tarifa por cada transacción o labor de mantenimiento. Estas estaciones suelen orbitar planetas importantes o estar estratégicamente situadas en mundos donde la parada sea casi obligatoria.

Política Internacional

Tratado de libre comercio:

Alder
China
NRA
Rassvet
USE

Guerra Fría:

Yoruk

LIGA LATINOAMERICANA

La liga latinoamericana es la alianza de las superpotencias que a día de hoy controlan latinoamérica y mantienen fuertes lazos con la NRA. Estas son las dos más presentes en la actualidad:

Política Internacional

Alianza:

Yoruk

Tratado de libre comercio:

USE

Pacto de no-agresión:

NRA
UMI

INCIDENTE PROPHET

Hasta el Incidente Prophet, en el año 2061, el estudio del Relé Auriga estaba siendo llevado casi exclusivamente por parte de Rusia y el Bloque PanAzul. Estas dos superpotencias habían sido las primeras en llegar hasta el relé y ellas estaban llevando a cabo el desarrollo de los primeros motores VH.

El Bloque pronto dejó atrás a los investigadores rusos y parecía que estaban a punto de terminar el primer prototipo de un motor VH. Sin embargo, Mon Kaio Won decidió romper toda clase de relaciones con el grupo, llevarse la investigación y el prototipo para poder terminarlo por su cuenta.

No obstante, en una inesperada sucesión de eventos, un grupo de hackers, llamados prophet, intentaron robar y revender los planos del motor VH. Cuando el Bloque y Mon Kai Won decidieron ir a por ellos para recuperar la información, ésta terminó en un servidor público, donde la información se hizo viral y la exclusividad de los motores VH dejó de pertenecer a una sola superpotencia.

El cómo terminó la información en aquel servidor público de Seúl es un secreto clasificado.

Petrus

Principal competidora de UMI en lo que respecta a minería espacial. En los primeros años de la era interestelar, antes del boom del AGE, Petrus inventó el primer reactor de fusión nuclear dotando de energía limpia a todo el globo. A día de hoy controla el 70% de los yacimientos de tritio, recurso fundamental para su monopolio energético.

Debido a varios ataques y asaltos a sus naves cargueras, Petrus incorporó a su plantilla una fuerza militar completamente operativa. Sus bases y naves mercantes siempre cuentan con una seguridad infalible. Este cuerpo de seguridad no es un mero contrato con una P.M.A., se podría considerar como un ejército privado bajo las órdenes de la megacorporación. Sus estaciones mineras están muy protegidas, con una considerable militarización del personal de seguridad.

Dashawn Botanics

Esta megacorporación, especializada en cultivos agrarios, ha desarrollado semillas genéticamente modificadas para que puedan resistir y madurar en planetas extraterrestres. Goza de una muy buena opinión pública ya que ha eliminado el problema de las hambrunas a través de sus múltiples avances en la genética aplicada a la agricultura. Además, aboga por productos que cuidan el medio ambiente y una dieta totalmente libre de carne.

Entre sus logros se encuentra el haber conseguido des-extinguir plantas, tanto terrestres como alienígenas. Sus estudios sobre genética se centran en la flora y, en menor grado, en la fauna. Siempre está muy interesada en comprar muestras de flora nueva y no catalogada.

MON KAI WONG

Precursora de los motores VH. Sede en el sector Poseidon. Megacorp de origen

Surcoreano. Ellos fueron los primeros en fabricar motores VH y, aunque perdieron la patente por culpa del incidente de Prophet, siguen teniendo los mejores motores.

Tienen presencia en casi todas las estaciones espaciales; si una nave puede aparcar, Mon Kai estará ahí. Además, tiene una gran presencia en el I+D en sistemas de pilotaje y navegación.

El 28 de octubre del año 2097 una de sus mayores estaciones espaciales resultó destruida por motivos desconocidos (esta información se amplía en el suplemento "Hiperespacio" en un cuadro de texto en la página 12)

Tras el Incidente Prophet, Mon Kai terminó de desarrollar el prototipo y sacó al mercado el primer motor VH. Amasó una inmensa fortuna pero le costó su lugar en el Bloque PanAzul, sitio que ocuparía Tay Yon Pegasus más tarde.

Política Internacional

Alianza:

China

Guerra Fría:

Bloque PanAzul

NRA

Con el paso del tiempo y el avance de las nuevas tecnologías, el AGE y la exploración espacial, los combustibles fósiles cayeron en picado, una obvia consecuencia derivada de la creación de U.M.I. Este hecho fue un durísimo varapalo para el pueblo norteamericano, que se había vuelto energéticamente muy dependiente de estos. Esto desató una terrible crisis económica que derivó en múltiples revueltas.

Algunos de los partidos más arcaicos culpaban de la hambruna derivada de la crisis a los inmigrantes y estos a su vez acusaban a las clases altas de amasar riquezas y retener alimentos. Las revueltas se fueron intensificando hasta llegar a una

corta pero cruel guerra civil. La guerra apenas duró nueve días, periodo tras el cual agencias internacionales intervinieron obligando a detener el conflicto y estableciendo un nuevo proceso nacional.

La colaboración de la corporación Dashawn botanics en su entrega de alimentos fue vital para detener el proceso violento e iniciar los tratados de la que sería la NRA.

Política Internacional

Alianza:

USE

Tratado de libre comercio:

ITO

Pacto de no-agresión:

Alder
Liga Latinoamericana

Guerra Fría:

Yoruk

RASSVET

Tras la independencia de Yoruk, la nación rusa pendía de un hilo. Aprovechando la situación, el gigante de la industria armamentística Rassvet se hizo con el control del país en un golpe de estado. Pese a su origen corporativo, actualmente opera como un estado de pleno derecho (incluyendo ejército profesional).

En numerosas declaraciones afirma que Yoruk es un enemigo jurado, pero realmente no toma medidas drásticas contra él. Le interesa que Yoruk siga creciendo y creando revuelo, ya que esto crea demanda para los sistemas de defensa que Rassvet comercializa.

No tiene muchas colonias debido a su tardía entrada en el plano de las megacorps.



Política Internacional

Tratado de libre comercio:

ITO
UMI

Pacto de no-agresión:

USE

Guerra Fría:

Yoruk

UNITED MINING INDUSTRIES (UMI)

United Mining Industries (UMI) nació bajo la bandera de los Emiratos Árabes, aunque hoy en día es una de las mayores superpotencias de toda la galaxia.

UMI se formó como un conglomerado de las compañías petroleras líderes para

conseguir el monopolio del AGE, vital para la exploración espacial. Ya desde su fundación ha sido una empresa muy presente en la economía mundial. Actualmente, posee el monopolio del AGE, con un 78.34 % de la explotación galáctica, y últimamente sus intereses parecen estar empezando a difuminarse y expandirse a otras áreas.

Las estaciones mineras de UMI están extendidas por casi todo el espacio conocido, siendo exploradores y colonizadores pioneros. Sin embargo, esta rápida expansión hace que tengan poco control sobre lo que sucede en sus colonias, quedando las más pequeñas y poco rentables rápidamente abandonadas a su suerte. Incluso en algunas de las más alejadas se ha llegado a hablar de campos de concentración y violación de los derechos humanos más básicos. Todos estos escándalos hacen que UMI haya reaccionado, prometiendo ampliar el control de sus colonias e intentando poner al mando a gente cualificada y capaz.

UMI ofrece trabajo a casi cualquiera y promete salario y una vivienda a todo aquel que contribuya en la empresa. Ya sea en las colonias que generan alimentos, en labores de mantenimiento, de limpieza o, lo más importante, la minería, en UMI siempre hace falta más mano de obra.

Los especialistas en minería, especialmente en la rama submarina o espacial, están realmente cotizados y tienen un salario muy elevado. UMI también ofrece becas de investigación para que ingenieros y científicos estudien en sus campos de I+D.

HOME - Colonia de UMI en el sector Omini.

En el año 2101 la megacorporación minera creó la primera colonia totalmente independiente de la Tierra en el sector Omini; en concreto, un pequeño planeta rocoso en el sistema HOME. Si bien no ofrecía el mejor clima por ser bastante árido y caliente, era muy rico en minerales, tanto comunes como especiales.

Sociedad en Home

En la colonia UMI, la población se ha segmentado en diferentes estratos. Éstos se clasifican según su labor para con la megacorporación.

Peones: La clase más baja de la población, que es explotada por un sueldo mínimo y se utiliza como motor para poder mantener la colonia a flote. Los peones no disponen de seguros o sanidad gratuita. Los adolescentes y ancianos no reciben un trato especial y trabajan tanto como un adulto.

Población actual: 2.5 Millones de habitantes

Trabajadores: Este grupo incluye mano de obra especializada: ingenieros, técnicos, arquitectos, cirujanos, médicos o equipo de seguridad. Cobran un salario generoso y se les otorga una vivienda acorde a la relevancia de sus tareas. Tienen los mismos derechos que los residentes.

Los trabajadores y residentes viven cerca de sus puestos de trabajo, en zonas residenciales donde una tecnología a base de condensadores convierte la humedad del aire en agua potable, lo que les permite disponer de ciertos placeres como vacaciones, transporte público, tiendas, etc.

Población actual 1.2 Millones de habitantes

Residentes: Los residentes se consideran todos aquellos trabajadores que no puedan ejercer una labor; es decir, tullidos, niños, personas muy ancianas... Estos residentes tienen derechos básicos, como sanidad gratuita y educación.

Población actual: 640.000 habitantes

Familia: La familia la componen los más altos ejecutivos que controlan HOME. Muchos disponen de aumentos robóticos para perfeccionar en aquella tarea que se les ha asignado. Dentro de la familia conviven jefes de seguridad, encargados de líneas de producción, directores ejecutivos y accionistas.

La familia vive en zonas altamente vigiladas y con grandes lujos. Disponen

de médico propio, criados , helipuertos, piscinas y otros lujos.

Población actual: 210 habitantes

Población ajena a la corporación:

Los habitantes de Home se dedican principalmente a la minería y a tareas de abastecimiento de la colonia. Sin embargo, en las áreas residenciales de los trabajadores y en los puertos mercantes de HOME, se pueden encontrar comercios y negocios ajenos a UMI. Estos negocios pueden ser de dos tipos: entidades subcontratadas para un proyecto específico o negocios más libres como tiendas o comercios pequeños que alquilan el local de UMI y pagan cuota como residentes.

Tipo de gobierno: Corporativo

Nivel Legal: 6

Todas las leyes, funcionarios y decisiones se toman en los despachos de los altos ejecutivos, aquellos que se denominan "familia". No son elegidos por el pueblo, sino que es la directiva de la empresa la que se encarga de asignar a estos líderes.

La población está vigilada en las calles y demás zonas públicas. Se respeta y permite la privacidad de sus habitantes. Todos los artículos que se quieran vender deben pasar por estrictos controles y

RELÉ SOLARIS

En el año 2087 se descubrió el Relé Solaris, vagando cerca de la nebulosa Patroklo. La sonda Voyager XII, encargada de comprobar si era un relé con camino de vuelta, dio la mala noticia de que el relé era huérfano. El destino de Solaris era un vacío espacial sin interés colonial alguno.

Encontrar un relé sin camino de vuelta significó un gran varapalo para aquellos deseosos de ampliar más aún sus fronteras. Sin embargo, para los gobiernos terrestres, este relé supuso la oportunidad de abrir un nuevo camino hasta la Tierra.

El 9 de diciembre de 2088 los Estados Unidos de Europa y la NRA, junto con el apoyo de ITO, pusieron en marcha el proyecto Exodus. Su objetivo era construir una instalación capaz de desplazar el Relé Solaris y reajustarlo para que disparará hacia el sector Terra. Siete años después, el proyecto Exodus culminó satisfactoriamente y el camino a Terra fue restaurado.



el acceso a la información online está protegido por un cortafuegos de UMI.

PERSONAJES DE INTERÉS:

Winston Malkhaz, Gerente de UMI:

Aun siendo uno de los hombres más poderosos de la galaxia, Winston trata de mantener el mayor anonimato posible. Su filosofía de vida es muy sencilla: cuanto más expuesto esté, más peligro puede correr. Hay quien lo tacha de paranoico, pero es cierto que muchos grupos violentos lo tienen en el punto de mira por sus numerosos atentados al medio ambiente y derechos humanos. Ha sido dado por muerto varias veces, pero Winston siempre recurre a dobles.

Susan Panim, Jefa de contratación

externa: Criada en los barrios bajos de Bangladesh, Susan consiguió enrolarse como tripulación en un crucero de UMI. Su gran capacidad de análisis y juicio responsable la han llevado a un cargo muy respetable dentro de la organización. Susan controla a un gran equipo de coordinadoras y entre todas se encargan de generar contratos para P.M.A. y diversos *freelancers*. Si alguien quiere que le caigan los mejores trabajos de UMI, mejor que aprenda a llevarse bien con Susan Panim o estará recogiendo basura interestelar durante semanas.

Gurav Bhatia, científico jefe en el

sistema Crótalo: Es un hombre brillante y muy enfocado al pensamiento racional, de hecho hay veces que roza la barrera de lo ético o moralmente correcto. Suyo es el Premio Nobel al descubrimiento xeno del año gracias al líquen hallado en Crótalo. Es uno de los científicos más prestigiosos en la plantilla de UMI y los ejecutivos y accionistas están ansiosos por ver qué secretos más está a punto de desvelar en los años venideros gracias al líquen de Crótalo (para más información sobre el xeno-líquén, ver suplemento "Crótalo").

Política Internacional

Tratado de libre comercio:

Alder
China
Bloque PanAzul
Rassvet
Yoruk

Pacto de no-agresión:

Liga Latinoamericana

USE

En 2045 la Unión Europea perdió miles de millones de euros al perder su nave insignia Stardust camino a Auriga. La posterior crisis económica que sufrió dejó una Europa fracturada, con abandonos por parte de algunos países. Lo que quedaba era una Unión Europea reducida, y con una clara separación de norte-sur. Durante casi medio siglo se produjeron gran cantidad de cambios en muchos aspectos económicos, fronterizos y en el número de sus miembros hasta acabar convirtiéndose en los actuales USE (Estados Unidos Europeos).

Actualmente, los USE se han ido recuperando hasta volver a estar entre las principales potencias. Aunque su número de colonias es menor que en otras, una conveniente alianza con ITO les otorga una buena movilidad además de tener una división científica realmente eficaz y polivalente.

Fueron USE los que dieron con la respuesta al problema de las comunicaciones interestelares. Desarrollaron con éxito la primera estación EPR. Han pasado muchos años desde entonces y ahora la comunicación EPR es algo bastante común. Sin embargo, Europa es el mayor importador de estos sistemas y siempre son los más punteros y utilizados.

Política Internacional

Alianza:

Alder
NRA

Tratado de libre comercio:

ITO
Liga Latinoamericana

Pacto de no-agresión:

Rassvet
Yoruk

YORUK

El sistema Yoruk fue colonizado por Rusia en el año 2090. Situado en el subsector Thus, la abundancia de metales y minerales en este planeta transformaron rápidamente la superficie en un paisaje de minas, fábricas y bloques de hormigón donde se alojaban los trabajadores. La población creció de una forma sustancial debido a la gran demanda de mano de obra.

A medida que aumentaba la población y la influencia de la colonia, el gobierno ruso hacía más tangible su presencia y enviaba más y más cuerpos de vigilancia. Con Yoruk cada vez más militarizado, las relaciones Yoruk-Rusia estaban destinadas a acabar mal. Cada vez que el gobernador colonial, Basili Voronkov I, solicitaba más libertades, el gobierno ruso denegaba las demandas y apretaba más las tuercas. El gobernador Voronkov veía a la patria rusa como un parásito que se alimentaba del sudor y sangre de su pueblo.

El día 4 de febrero del año 2130 (calendario terrestre), tras una larguísima conferencia con el gobierno ruso, Voronkov realizó una criba de todos sus asesores fieles al régimen terrestre. Había decidido que Yoruk no sería un esclavo de Rusia ni un día más. Ese mismo día las fragatas mercantes cargadas de suministros dejaron de viajar hacia a la Tierra y las comunicaciones desde Yoruk cesaron repentinamente. Rusia envió una flota para reconocer el terreno, no contaba con

que Yoruk había previsto que su actuación tendría represalias.

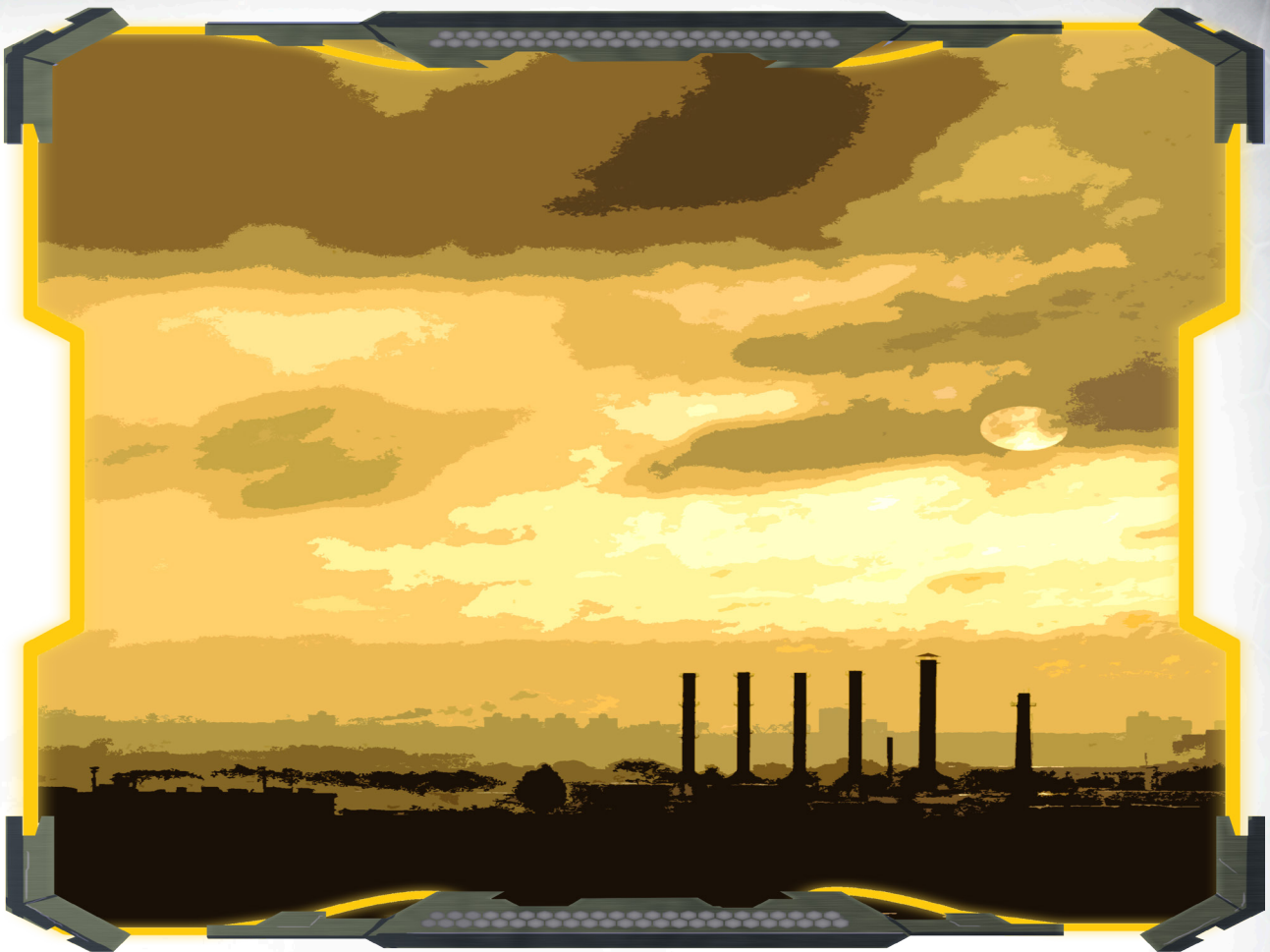
Yoruk no disponía de gran armamento ni de estaciones de defensa.. Sin embargo, el comandante de defensa, Artiom Kovalensky, sabía lo que se hacía. Utilizando todos los sensores a su disposición, localizó el punto de salida desde el hiperespacio de la flota rusa. Las lanzaderas de Yoruk se encontraban armadas y en estado Defcon 2. En cuanto los radares localizaron el punto de salida, dispararon todos sus misiles, impactando a las naves rusas tan pronto salieron del hiperespacio, sin darles tiempo a reaccionar.

Con una gran parte de su flota en ruinas, Rusia no tuvo más remedio que negociar con Yoruk. Había perdido muchos hombres y naves en aquella maniobra y Yoruk no disponía de muchas más maneras de defenderse. Sin embargo, las negociaciones caían una y otra vez en saco roto. El gobernador Voronkov dejó el asunto en manos del capitán Kovalensky, quien ideó y ordenó la operación KRASK.

Con los restos de la flota rusa y algunas naves propias, la flota de Yoruk lanzó una docena de naves contra centros estratégicos rusos en la Tierra, en una operación suicida sin precedentes. En esta operación se vieron por primera vez las consecuencias de un aterrizaje VH en la atmósfera terrestre.

Las implosiones que sucedieron por todo el territorio ruso fueron brutales, con un alto coste humano y económico para Rusia. Se calcula que se perdieron alrededor de 300.000 vidas. Tras la operación KRASK, el gobierno ruso estaba en estado crítico, con megacorporaciones acosándolo como buitres sobre un animal a punto de morir. Esta crisis, que terminó con la disolución del estado ruso, resultó en la independencia de Yoruk como nación.

Actualmente, Yoruk se expande por el sector Thus a una velocidad importante, aunque tarde o temprano se verá obligado a frenar para asegurar el terreno que van reclamando.



Tipo de gobierno: Dictadura totalitaria
Nivel legal: 8

El estado de ley marcial que se impuso para sacar a Yoruk del yugo ruso aún perdura. De hecho, el anciano gobernador colonial, Basili Voronkov, que se hizo con el cargo de emperador para lidiar con la crisis de la independencia, no ha abdicado ni promovido ningún cambio en las esferas de poder de Yoruk.

Yoruk es una nación belicosa y su ejército es de los más punteros que existen. Aunque no supongan una fuerza muy numerosa, se teme que se atrevan a repetir la operación KRASK. Las P.M.A. (Private Military Army) siempre agradecen tener yoruks en sus filas, porque saben que son los mejores soldados, aunque también los más implacables y brutales.

La policía y los militares son, fundamentalmente, la misma fuerza. No obstante, también podemos encontrar una muy temida policía secreta y unas fuerzas especiales conocidas como Neo-Spetznaz.

Hay un toque de queda impuesto para los civiles, además de estar sometidos a un mínimo de cinco registros militares diarios. Los militares tienen permiso para disparar primero y preguntar después. y, por si fuera poco, no se abren juicios contra militares si más tarde se descubre que la víctima era inocente. La privacidad es casi inexistente y los militares pueden registrar cualquier propiedad sin necesidad de una orden judicial.

Personas de interés

Basili Voronkov: El emperador de Yoruk. Está en un estado muy avanzado de vejez, superando los 150 años de edad. Corren rumores de que sus médicos personales han realizado docenas de operaciones para mantener el cuerpo del líder sano y fuerte. Aunque también se dice que de esta manera no podría haber vivido mucho más, y que Basili es en realidad un clon y que el original murió hace años.

Pietro Sokolov: Ingeniero jefe de la sección de I+D del desarrollo

armamentístico. Una de las mentes más brillantes de la ingeniería de guerra. Gracias a su colaboración con Voronkov, los soldados de élite de Yoruk pueden disponer de un NT armamentístico de NT8.

Maria Tereshkova II: Virreina de la región de Yurukov, un sistema anexo a Yoruk. Envidia la posición de poder de Voronkov. Ansía el día en el que alcance el puesto de emperatriz. Su manera de gobernar es un reflejo de cómo consiguió llegar al poder: a través de la manipulación y el engaño, pero sin derramamiento de sangre.

Lugares de interés

Rassnavia: Capital y centro neurálgico del imperio. Esta gran urbe, rodeada de factorías y fundiciones, es la ciudad más grande de todo el planeta. En ella se encuentran el principal puerto espacial, así como innumerables cuarteles y la sede de la policía secreta.

Población: 8 millones de habitantes

Palacio Zemsky: Residencia de Voronkov y de todos sus criados. Aquí es donde sus consejeros se reúnen para las reuniones de estado. Se rumorea de la existencia de un búnker con un laboratorio secreto bajo el suelo, pero son solo rumores de algún miembro de limpieza que ha bebido de más. En las asambleas se reúnen Voronkov, los representantes de los comerciantes de Yoruk y los altos cargos militares y ministros.

Gulag Lagerwey: Campo de trabajo de prisioneros. No es un centro de prisioneros criminales estrictamente; en él también se pueden encontrar prisioneros políticos, voces que se alzan contra el gobierno de Voronkov.

Región de Yurukov: Primer planeta anexionado al imperio. En él, Yoruk ha instalado varias plantas de refinamiento de AGE así como un departamento de desarrollo tecnológico para desarrollo de motores VH, puesto que, debido a la operación Krask, ninguna corporación les vende ya motores de segunda generación.

Política Internacional

Alianza:

Liga Latinoamericana

Tratado de libre comercio:

UMI

Pacto de no-agresión:

Alder
USE

Guerra Fría:

ITO
NRA
RASSVET

APÉNDICES



NT	protecciones	armamento	comunicaciones	informática	robótica	medicina	xenología *	genética	seguridad	sensores	transportes	astronaves**
Alder	7	7	7	7	6	7	3	7	7	7	6	2º gen
China	7	7	7	7	7	7	1	8	7	7	7	2º gen
Dashawn Botanics	7	7	7	7	7	7	1	7	7	7	7	2º gen
ITO	7	7	7	7	7	7	1	7	8	7	7	2º gen
Mon Kay Won	7	7	7	7	7	7	0	7	7	7	7	3º gen
NRA	7	7	7	7	7	7	2	7	7	7	7	2º gen
Petrus	7	7	7	7	7	7	0	7	7	7	7	2º gen
Rassvet	8	7	7	7	7	7	0	7	7	7	7	2º gen
Tai Yon Pegasus	7	7	7	7	7	7	0	7	7	7	7	3º gen
Tracer Robotics	7	7	7	7	7	7	0	7	7	7	7	2º gen
TTI	6	7	7	7	7	7	4	7	7	7	7	2º gen
UMI	7	7	7	7	7	7	1	7	7	8	7	2º gen
USE	7	7	7	7	7	7	1	7	7	7	7	2º gen
Yoruk	7	8	7	7	6	7	0	7	7	7	6	1º gen

* El nivel "xenología" indica el nivel científico medio de los especialistas de esa facción en ese campo.

** Astronaves hace relación a la generación del motor VH del que disponen, para más información ver el suplemento "Hiperespacio".

Armamento: Aunque Yoruk posee las armas más punteras de todas las superpotencias mantiene con mucho celo el secreto de desarrollarlas. Por eso en armamento aparecen dos líderes del sector. Uno siendo Yoruk con sus armas punteras, pero al no comercializarlas la NRA es la principal competidora en el desarrollo armamentístico galáctico.

Genética: El campo de la genética se divide en:

Genética botánica, donde Dashawn Botanics es líder.

Genética animal, donde TTI es líder.

NT atrasados

Consideramos que cada Director de Juego gestione como considere más oportuno el hecho de tener NT reducidos o elevados en ciertos casos. Puede optar por la limitación o el talento de NT atrasado/elevado para dicha nacionalidad por defecto u obviarlos. (En las plantillas **no** se ha tenido en cuenta)

PROTOCOLO DAMOCLES

En el 2185 el grupo Bloque PanAzul, un conglomerado de megacorporaciones asiáticas y el Gobierno Chino, comenzaron la colonización de uno de los planetas en el sector Domus. Esta colonia, llamada Xin Ju (nuevo hogar en mandarín) fue financiado en gran parte por el Gobierno Chino, mientras que TTI, la empresa líder del Bloque, se responsabilizó sobre la investigación y catalogación de formas de vida xeno. Nadie esperaba que esta colonia fuese a suponer la escisión del Bloque PanAzul tras años de colaboración y expansión intensiva.

Una vez establecida la colonia en el sistema Juren, se enviaron numerosas sondas para explorar los sistemas vecinos. La United Mining Industries (UMI) también estaba iniciando su expansión en Domus y los asiáticos querían establecer su dominancia. Las sondas que se enviaron al sistema Amaranto detectaron formas de vida complejas en un gigante de gas. Fascinados por semejante descubrimiento se enviaron naves para tomar muestras y catalogar esta nueva forma de vida. Meses después las naves catalogaron a las formas de vida como las astromedusas de Amaranto.

Estas medusas gigantes volaban libremente entre las nubes del gigante de gas. No mostraban signos de inteligencia ni reaccionaron a la presencia de las naves o sondas. Si bien esto era un hecho remarcable (ya que era la primera forma de vida catalogada en un gigante gaseoso) las astromedusas aún guardaban un tesoro mayor. Al poco de comenzar su análisis se descubrió que las astromedusas segregaban una sustancia orgánica muy sencilla de recoger. A esta sustancia se la llamó EVA .

Un análisis posterior en Xin Ju descubrió el potencial que tenía el EVA. Los expertos descubrieron que el material genético de las astromedusas estaba en constante cambio, utilizando el EVA como

catalizador para estas reconfiguraciones del ADN. Utilizándolo en una fase embrionaria se podía reconfigurar el ADN de un ser vivo como nunca antes, sin prácticamente ningún efecto secundario. En pocas palabras: con el EVA se podía controlar la mismísima evolución humana.

Ya desde los análisis preliminares hubo discordancias entre los departamentos de desarrollo chinos y los portavoces de la corporación taiwanesa

El tremendo potencial del EVA se mantuvo como información clasificada. Aún no querían hacerlo público debido a que no querían que otras megacorporaciones se lanzaran a la conquista de las astromedusas. Sin embargo, empezaron a haber ciertas discrepancias respecto a qué hacer con el reciente descubrimiento. TTI , respaldado por el Bloque PanAzul, quería utilizar el EVA para poder adaptar diferentes formas de vida Xeno a otros planetas, incluso tenía planes para lo que ellos denominaban "Biomodificaciones xeno implantadas en humanos". China por otro lado, deseaba utilizar el EVA para crear una nueva generación de superhombres, dar el siguiente paso en la escala de la evolución.

Las tensiones entre TTI y China estaban escalando y cada vez iban a peor. De vez en cuando cierto envío de mercancías chinas se perdía por culpa de los taiwaneses, otras veces el cargamento taiwanés era saqueado en una ruta que los chinos debían proteger, etc. No se sabe aún si estos pequeños deslices fueron planeados, por azar o por un tercer jugador queriendo causar discordia. Al final esta "guerra de guerrillas", combinada con la inicial disputa sobre el EVA, no hacía más que añadir leña al fuego. Dos años después, TTI contrato a la P.M.A. Argonaut para establecer un control sobre Xin Ju. Ningún cargamento, nave o tripulación china saldría o entraría en el planeta. El representante de TTI, Lee Teng-hui, declaró que este bloqueo no se trataba de tomar a los chinos en la colonia como rehenes, sino que era una medida de seguridad para mantener la confidencialidad de los proyectos del EVA.

La ausencia de respuesta directa por parte de los chinos cogió a la gente desprevenida. No daba su brazo a torcer en lo que respecta al control del EVA, pero tampoco adoptó medidas decisivas para desbloquear la situación en la colonia. Este conflicto se alargó durante muchos meses, donde todas las negociaciones y propuestas de reconciliación caían en saco roto. Sin embargo, a los veinte meses de bloqueo, el servicio de espionaje de TTI captó ciertos movimientos de capital y recursos chinos para algo llamado Proyecto Heilong.

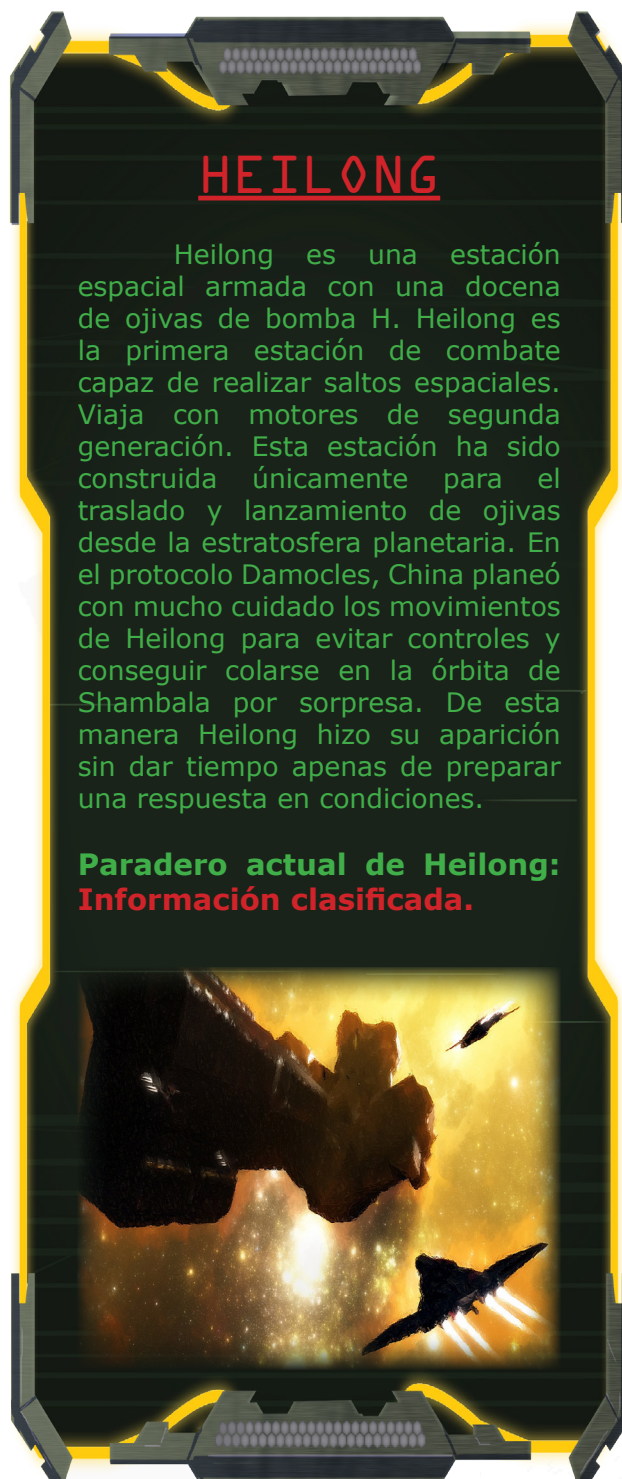
Los espías revelaron que China había comenzado a construir algo en la órbita de su colonia en Fusang, un sistema vecino de la sede del Bloque PanAzul. Los departamentos de espionaje se dedicaron noche y día a investigar sobre lo que tramaba china. Por desgracia solo llegaron a recolectar extrañas desviaciones de capital, naves de suministros que perdían sospechosamente su cargamento, etc. El grupo ejecutivo del Bloque PanAzul convocó, bajo amenaza, al Gobierno Chino a la conferencia bianual del Bloque, para que diera explicaciones. Esta conferencia se celebraría en el palacio de congresos de la sede del Grupo, en el sistema Shambala.

En su comparecencia en Shambala, el primer ministro chino expuso los distintos "desplantes y ofensas" realizados a su nación por parte del grupo. También reveló aquello que las agencias de espionaje trataban de averiguar: el proyecto Heilong, una estación espacial armada con capacidad de lanzar un ataque nuclear desde órbita planetaria.

En ese mismo instante, los radares del Bloque PanAzul dieron el aviso de que algo masivo estaba saliendo del hiperespacio en la órbita del planeta. El primer ministro chino anunció que los ejecutivos del Grupo PanAzul rindieran la colonia de Xin Ju y el control de las astromedusas de Amaranto a China, o una ojiva nuclear reduciría a cenizas la sede entera del grupo. Las negociaciones no duraron más de hora y media, ya que cuando Heilong apareció y se vio claramente que China no estaba de farol, los ejecutivos

accedieron a sus condiciones. Una vez China aseguró la colonia de Xin Ju retiró a Heilong de Shambala.

Este suceso dio comienzo a una situación de alta tensión en los sectores de la periferia. Los sectores Domus y Poseidón ahora son una zona caliente donde empieza a verse mucha más militarización, naves armadas, controles y puestos de combate cerca de los relés.



PLANTILLAS



PLANTILLAS

Soldado Yoruk (91 PD)

Los soldados Yoruk son los únicos con acceso al poderoso armamento del imperio Yoruk y los únicos que han aprendido a dominarlo, al menos oficialmente. Esta plantilla representa a uno de esos soldados

Los aspectos relacionados con el imperio de Yoruk son frecuentes, ya sea porque es **Terriblemente Leal**, o **Todo un fanático**. Muchos pueden realmente estar **Hartos del sistema opresor** y haberse fugado con el armamento siendo un **Desertor despreciable**. tal vez ha desobedecido una ley injusta y se encuentra en **Busca y captura**.

Habilidades: Agilidad 2, Armas Cortas 1, Armas cortas NT8 0, Armas Largas (NT 7) 2, Armas Largas (NT 8) 1 Armas Montadas 1, Armas Pesadas 1, Armas pesadas NT8 0, Atención 2, Comunicaciones 0, Conducir Vehículos (Pesados) 0, Demoliciones 1, Esquivar 1, Pelea 1, Sigilo 1, Supervivencia 1, Vigor 2, Voluntad 2.

Talentos: Escala positiva 1

Xeno-Científico de TTI: (104 PD)

Esta plantilla representa al Xeno-científico de TTI, especializado en la exploración de nuevos planetas y en catalogar nuevas especies.

Los aspectos relacionados con quehaceres científicos son habituales. Ya sea porque es **Muy quisquilloso con el procedimiento**, porque **No soporta ver sus utensilios sucios**, o porque hace todo **Como le viene en gana**. No es de extrañar que estos científicos tengan **Una curiosidad insana**, o que **Respeten toda forma de vida**.

Habilidades: Agilidad 2, Armas Cortas 1, Atención 2, Averiguar Intenciones 1, Ciencia (Xenología) 3, Ciencia (medicina) 0, Computadora 2, Comunicaciones 1, Electrónica 0, Esquivar 1, Mecánica 0, Navegación 1,, Pilotar (Aeronave) 1, Pilotar (Astronave) 1, Sensores 1, Supervivencia 1, Vigor 2, Voluntad 2.

Talento: Doctorado en Xenología (Elegir campo), Entrenado en otra gravedad (7 PD)

Catedrático de Alder: (91 PD)

Esta plantilla representa a un profesor catedrático de la Universidad de Alder habituado a viajar para llevar a cabo investigaciones y proyectos. Los catedráticos de Alder viajan por casi toda la galaxia investigando y compartiendo conocimientos en base a los acuerdos de investigación forjados con sus socios comerciales.

La propia universidad de Talai, en Alder financia muchas expediciones y organiza eventos de divulgación científica con regularidad, lo que hace que muchos de estos catedráticos puedan ser encontrados en cualquier lugar. Como aspecto podría querer viajar para saciar su **Curiosidad científica**, tal vez **Busca desesperadamente el descubrimiento del siglo**, igual **Quiere hacer grandes cosas** o busca ser **Recordado a cualquier precio**.

Habilidades: Agilidad 2, Armas Cortas 0, Atención 2, Averiguar Intenciones 1, Ciencia (Elegir una) 3, Ciencia (Elegir 2) 0, Computadora 2, Comunicaciones 1, Esquivar 1, Ingeniería 0, Instrucción 2, Pilotar (Ligeros) 1, Sensores 1, Supervivencia 2, Vigor 1, Voluntad 2.

Talento: Doctorado a elegir 4 PD

Buscador de UMI (94 PD)

Esta plantilla representa a un explorador de UMI especializado en localizar y buscar filones de minerales y valorar la rentabilidad de las prospecciones.

Para ello cuenta con un conocimiento de sensores muy avanzados, estudios en geología e ingeniería o arquitectura así como formación minera.

Los buscadores de UMI suelen tener aspectos relacionados con la exploración o el afán de descubrir nuevos minerales, ya sean movidos por **La terrible avaricia**, por la necesidad de **Alejarse de todo** o incluso simplemente porque **Es un explorador intrépido**.

Habilidades: Agilidad 1, Armas Cortas 1, Atención 2, Computadoras 1, Ciencia (geología) 2, Comunicaciones 0, Conducir vehículo ligero 1, Conducir vehículo pesado 0, Ingeniería 1, Oficio (Minero) 2, Nadar 0, Navegación 1, Sensores 3, Supervivencia 2, Vigor 2, Voluntad 2

Talento: Entrenado en otra gravedad (a elegir).

Mecánico de Tracer Robotics: (68 PD)

Los mecánicos de Tracer Robotics son los mejores en el campo de los implantes y biomods. Sus habilidades pueden extrapolarse a otros muchos campos naturalmente, pero es su conocimiento de NT8 en robótica lo que los hace especialmente valorados como mecánicos de grandes naves, instalaciones y salas de aumentos robóticos. Los aspectos suelen ser muy variados y no tienen una tendencia especialmente marcada.

Habilidades: Agilidad 1, Atención 2, Averiguar Intenciones 0, Ciencia (Ingeniería) 2, Ciencia (medicina) 0, Computadora 1, Conducir Vehículos (Ligeros) 1, Electrónica 2, Mecánica 3, Supervivencia 1, Vigor 2, Voluntad 2.

Talentos: Manitas (6 PD)

