CACERÍA DE BICHOS

JUEGO DE ROL DE ACCIÓN Y CIENCIA FICCIÓN

CDE

ERIDU

Open Game License Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Fudge System Reference Document Copyright 2005, Grey Ghost Press, Inc.; Authors Steffan O'Sullivan and Ann Dupuis, with additional material by Peter Bonney, Deird'Re Brooks, Reimer Behrends, Shawn Garbett, Steven Hammond, Ed Heil, Bernard Hsiung, Sedge Lewis, Gordon McCormick, Kent Matthewson, Peter Mikelsons, Anthony Roberson, Andy Skinner, Stephan Szabo, John Ughrin., Dmitri Zagidulin

FATE (Fantastic Adventures in Tabletop Entertainment) copyright 2003 by Evil Hat Productions; Authors Robert Donoghue and Fred Hicks

eFudge 1999 Tranlated by: Santi Martínez "Yago", José Antonio Estarelles, Enrique M. González, Xoota y Rodabilsa.

Fudge DS revised by Pablo Jaime Conill Querol. All FUDGE DS text boxes are written by Pablo Jaime Conill Querol and considered Open Game License, except for the manoeuvres "Bloqueo", "Golpe en el Aire" and "Asfixiar", written by Ryback; the manoeuvre "fintar", written by Jon "Bandido" Perojo and the rules for "Niveles de Fatiga", written by Jorge Arredondo..

CdB: Cacería de Bichos by Pablo Jaime Conill Querol. All text considered Open Content. All Images are propertiy of Jon "Bandido" Perojo Gutierrez (Main Page, 29, 46, 73, 89, 169 and 195), Jose "Valver" Valverde (138), Jesus "Terminus" Calero (94, 97, 101, 153, 162 and 166), Juan F "Dogi Imura" Hidalgo Galán (20, 23, 25, 30, 58, 113, 191 and 193), Pablo "Cirtheru" Fernandez (65, 79, 82, 91, 117, 121, 123, 128 and 129,), Pablo Jaime "Zonk-PJ" Conill Querol (7, 39, 50, 89 and 105) and are used with permission.

"The Fudge logo is a Trademark of Grey Ghost Press, Inc., and is used under license. Logo design by Daniel M. Davis, www.agrys.net"

Demonio Sonriente
se enorgullece de presentar:

CdB: Eridu

de Zonk-PJ

Escrito y Maquetado: Pablo Jaime "Zonk-PJ" Conill Querol.

Diseño de Maquetación: Pablo Jaime "Zonk-PJ" Conill Querol y Jon "Bandido" Perojo Gutierrez.

Dibujos: Jesús "Terminus" Calero, Jon "Bandido" Perojo Gutierrez, Juan F "Dogi Imura" Hidalgo Galán, Pablo "Cirtheru" Fernandez y Pablo Jaime "Zonk-PJ" Conill Querol,

Corrección y revisión de textos: Alejandra González Rodríguez y Pablo Jaime "Zonk-PJ" Conill Querol.

Playtesters: Javier "Bolingo" D'Amato Casado, Juan Ventura Breva, Ricardo "Ricardito" Valls, Victor Sos Rochera, Javier Doñate, Sergi Martinez Oliver.

Agradecimiento Especial a: Mis jugadores, que aguantan mis expermientos y mis diseños de sistemas año tras año.

Dedicado a *Lawrence G. Dillitio* y a *Michael Strackzinsky*. Ellos son los culpables de que este suplemento exista...

Índice

CAPÍTULO 1: Introducción 7

CAPÍTULO 2: Creación de Personajes 8

CREANDO PERSONAJES 8
HABILIDADES 9
PLANTILLAS 19
RAZAS DE LAS CRÓNICAS DE ERIDU 20
- Confederación Terrestre 20
- Alianza Uu'man 21
- Imperio Vaethurog 26
- Consorcio Verithian 27
- Imperio Gnonar 29
- Razas de los Sistemas Neutrales 31

DONES Y LIMITACIONES 35
- Dones 35
- Dones Raciales 37
- Limitaciones 38

CAPÍTULO 3: La Confederación Terrestre 40

HISTORIA DE LA CONFEDERACIÓN TERRESTRE 40
- Desde el 2007 hasta el 2012 40
- Desde el 2012 hasta la Salida hacia Marte 42
- La Tercera Guerra Mundial 47
- Desde la Posguerra hasta el 2050: La Primera Exploración del Sistema Solar. 49
- La Colonización del Sistema Solar 51
- El Descubrimiento (desde el 2086 hasta el 2090) 53
- La Guerra Corporativa y la Llegada del Dominio 54
- La Expansión del Dominio Elurtur (2102-2137) 57
- Drake y el Fin del Domino sobre la Tierra (2138-2147) 57
- La Restauración (2148-2188) 59
- La Primera Colonización (2188-Actualidad) 60
- Ahora 62

GOBIERNO 62
- Poder Ejecutivo: 62
- Poder Legislativo: 63
- Poder Judicial: 63
- Fuerzas Militares: 64
- Fuerzas Sociales: 64

SOCIEDAD 64
TECNOLOGÍA 66
RELIGIÓN 67
LISTA DE SISTEMAS DE LA CONFEDERACIÓN TERRESTRE 68

CAPÍTULO 4: La Alianza Uu'man 74

HISTORIA DE LA ALIANZA UU'MAN 74
- Desaparece la Pax Galáctica 75
- Concentus 76
- Orud y los Sorud 76

GOBIERNO 78
- Poder Ejecutivo 78
- Poder Legislativo 78
- Poder Judicial 78

VIGILIA PLANES Y VIGILIA ASTRUM 80
- Vigilia Planes 80
- Vigilia Astrum 80

SOCIEDAD 81
TECNOLOGÍA 82
RELIGIÓN 84
LISTA DE SISTEMAS DE LA ALIANZA UU'MAN 84

CAPÍTULO 5: El Imperio Vaethurog 92

HISTORIA DEL IMPERIO VAETHUROG 92
GOBIERNO 94
- Estructura de Poder en el Imperio 94
- Fuerzas Militares 95

SOCIEDAD 96
TECNOLOGÍA 96
RELIGIÓN 98
LISTA DE SISTEMAS DEL IMPERIO VAETHUROG 98

CAPÍTULO 6: El Consorcio Verithian 102

HISTORIA DEL CONSORCIO VERITHIAN 103
La Caída tras la Pax 103
El Sueño de Verithian 103
De vuelta al Espacio 104
GOBIERNO 106
Valos Vydaesia 106
SegCon (Casa Auth) 108
SOCIEDAD 108
TECNOLOGÍA 109
RELIGIÓN 111
LISTA DE SISTEMAS DEL CONSORCIO VERITHIAN 111

CAPÍTULO 7: El Imperio Gnonar 114

HISTORIA DEL IMPERIO GNONAR 114
Gömon y Kogun 114
La Traición de Thout 115
La Edad Oscura de Agag 116
El Imperio Gnonar 116
GOBIERNO 117
Fuerzas Policiales (Magistrados) 118
Fuerzas Militares 118
SOCIEDAD 120
TECNOLOGÍA 122
Religión 124
LISTA DE SISTEMAS DEL IMPERIO GNONAR 124

CAPÍTULO 8: Dirigiendo Cacerías en Eridu 130

EL MULTIVERSO CDB 130
PARTIDAS SUELTAS Y CAMPAÑAS EN ERIDU 132
JUGANDO FUERA DE LAS CRÓNICAS 132
JUGANDO DURANTE LAS CRÓNICAS 133
Cronología de las Crónicas de Eridu 134
JUGANDO LAS CRÓNICAS DE ERIDU 168

CAPÍTULO 9: Secretos dentro de Secretos .. 170

SECRETOS DEL PASADO 170
La Verdadera Historia de Eridu 170
SECRETOS DEL PRESENTE 177
Shehol 177
El Despertar de las Reinas Insecto 186
La Auténtica Naturaleza del Valos Vydaesia 187
Los Sorudnar 187
El Ojo que Todo lo Ve 188
Los Kuzaar 189
SECRETOS DEL FUTURO 189

CAPÍTULO 10: Poderes Psiónicos en Eridu..... 190

LA NATURALEZA DE LOS PODERES PSIÓNICOS EN ERIDU 190
El Olor de la Psiónica 190
La Psiónica y el Vacío 192
ARTEFACTOS PSIÓNICOS DE ERIDU 194
Artefactos del Vacío 194

CAPÍTULO 11: Vehículos de Eridu..... 196

Índice de Tablas

TABLA 2.1: Costes en Puntos de Desarrollo 9
TABLA 2.2: Acciones de Combate 10
TABLA 2.3: Rastreo de Combate y Rastreo de Fatiga 10
TABLA 2.4: Puntos de Herida y Puntos de Fatiga 10
TABLA 2.5: Iniciativa (INI) 11
TABLA 2.6: Movimiento (MOV) 11
Cronología 45
Cronología (2) 47
Cronología (3) 51
Cronología (4) 55
Sistemas de la Confederación Terrestre 69
Sistemas de la Alianza Uu'man 86
Sistemas del Imperio Vaethurog 100
Sistemas del Consorcio Verithian 112
Sistemas del Imperio Gnonar 125
TABLA 10.1: Acceso a Psiónica según Raza 191
TABLA 10.2: Dones Psiónicos a los que se puede acceder según Raza 192
TABLA 10.3: Dificultad de Detectar Poderes con el Olfato 192
TABLA 11.1: Vehículos Terrestres 196
TABLA 11.2: Vehículos Verithian 196
TABLA 11.3: Vehículos Uu'man 198
TABLA 11.4: Vehículos Gnonar 198
TABLA 11.5: Vehículos Vaethurog 200
TABLA 11.6: Vehículos Avianos 200
TABLA 11.7: Otros Vehículos 200

Cacería de Bichos en 1 página

Fudge es un juego diseñado para ser modificado por cada DJ. Esta versión de Fudge, pese a compartir muchas reglas con otros juegos que utilizan el sistema Fudge, contiene considerables diferencias, pero se sigue basando en la misma poderosa herramienta.

Personajes y Rasgos de Personaje

Los personajes en Fudge se describen con "Rasgos". Esto incluye los "Atributos" (rasgos comunes a todo el mundo), "Habilidades" (Un Rasgo que no es un Atributo y que puede mejorarse con el estudio y la práctica), "Dones" (Rasgos que no son Atributos o Habilidades pero que representan algo positivo para el personaje), y Limitaciones (cualquier Rasgo que limita las acciones del personaje o que le supone una reacción negativa por parte de otra gente).

En Fudge muchos Rasgos tienen un valor llamado "Nivel", que es dos cosas: una palabra y el valor numérico asociado a esa palabra. Ambos pueden utilizarse indistintamente a lo largo del juego, ya que es lo mismo decir "tengo una Destreza Buena o tengo Destreza +1". La lista de Niveles utilizada en Cacería de Bichos es ligeramente distinta de la utilizada en la versión normal de Fudge.

Legendario+2	7	Bueno	1
Legendario+1	6	**Normal**	**0**
Legendario	5	Mediocre	-1
Asombroso	4	Pobre	-2
Excelente	3	Terrible	-3
Grande	2	Abismal	-4

Para llevar a cabo una acción se tiran los 4dF (cuatro dados Fudge) que proporcionan valores entre -4 y +4, se suma (o resta) al Rasgo indicado por el DJ y el resultado es el nivel al que el personaje realiza su acción.

No se puede tener ningún Rasgo por encima de Excelente al crear un personaje, salvo que se tenga permiso específico del DJ.

CAPÍTULO 1: Introducción

Este PDF que estás leyendo en la pantalla de tu ordenador (o que has impreso y tienes en tus manos) es un suplemento para el juego de rol **Cacería de Bichos (CdB)**, y requiere el uso del CdB para poder ser disfrutado.

Este manual se concebió originalmente como una ayuda a los jugadores de la **Campaña Crónicas de Eridu**. Pero con el tiempo, la información que en el aparece ha aumentado y se ha convertido en un manual de ambientación por derecho propio.

La ambientación de Eridu se considera un **Plano Cercano del Multiverso CdB** (de hecho, es un plano extremadamente cercano y similar al Plano de **La Primera Colonización**). Pero tiene algo especial, y es que Eridu es uno de los pocos Planos en los que las barreras que separan las realidades se han debilitado y algo ha entrado. Lidiar con ese algo es en última instancia el tema central de las Crónicas de Eridu, y los Cazadores que vivan sus aventuras en esta ambientación verán la influencia de Shehol por todas partes.

En el Plano Cercano de Eridu podemos encontrar cinco gobiernos interplanetarios considerablemente poderosos: La **Alianza Uu'man**, herederos de los Primeros Humanos. El **Consorcio Verithian**, un consorcio económico de planetas parahumanos. El **Imperio Vaethurog**, un expansionista imperio con ansias de grandeza. El **Imperio Gnonar**, que es menos expansionista que los Vaethurog, pero mucho más disciplinado y organizado. Y la **Confederación Terrestre**, el gobierno de los humanos de la Tierra. En el Espacio Conocido hay otras especies, como los **Sorudnar**, el **Domino Elurtur** o los **Sistemas Neutrales** (a los que se adhieren planetas que no forman parte de los grandes poderes interestelares).

Alianza U'uman

Consorcio Verithian

Imperio Vaethurog

Imperio Gnonar

Confederación Terrestre

Sorudnar

CAPÍTULO 2: Creación de Personajes

Nadie aquí es exáctamente lo que parece ser...

Embajador G'Kar, Babylon 5

En la campaña **Cdb: Crónicas de Eridu** los Cazadores interpretarán a embajadores de los distintos gobiernos interplanetarios; pero en otras partidas realizadas en la ambientación de Eridu se pueden interpretar a otros muchos tipos de personaje. El objetivo de este capítulo es proporcionar las reglas concretas para la creación de personaje de entre las presentadas en el CdB que se utilizarán para esta ambientación, así como las distintas Plantillas Raciales de las distintas razas que pueblan Eridu.

Para facilitar el uso de este manual para la creación de personajes, incluimos las tablas para obtener los Atributos Secundarios, así como la **Tabla de Costes en Puntos de Desarrollo** y las listas de Dones y Limitaciones del manual. Así esperamos minimizar la necesidad de consultar dos manuales para crear un personaje de Eridu.

CREANDO PERSONAJES

Los Puntos de Desarrollo son la herramienta que utiliza el CdB para crear y desarrollar personajes. Con ellos se pueden comprar Atributos, Habilidades, Dones e incluso se pueden obtener Puntos de Desarrollo al adquirir algunas Limitaciones o reducir el valor inicial de los Atributos.

Cuando el DJ decide el Nivel de Poder, se decide también la cantidad de PD de los que se dispone para crear un personaje y los límites que hay al adquirir Rasgos. A continuación explicamos cómo se adquieren los distintos Rasgos del CdB, aunque *antes de ponerse a comprar rasgos es necesario escoger a qué raza pertenece el personaje* (ver **Razas de Eridu**, más adelante).

Atributos

Los personajes empiezan con todos los Atributos a Normal (0). Como se puede ver en la **Tabla 2.1: Costes en Puntos de Desarrollo,** aumentar ese valor tiene un coste en Puntos de Desarrollo que dependerá del valor que se tenga y al que se quiera llegar. Disminuir los Atributos por debajo de Normal (0) es posible, y al hacerlo se obtienen Puntos de Desarrollo.

Por ejemplo: Alfonso quiere que su Cazador Míster Stark tenga Destreza Grande (+2). Su DJ le ha dicho que el Nivel de Poder es Grande, por lo que le está permitido tener atributos a ese nivel. Alfonso mira la ***Tabla 2.1*** *y ve que subir un Atributo de Normal (0) a Bueno (+1) le cuesta 6 PD, y subir un Atributo de Bueno (+1) a Grande (+2) le cuesta* ***12 PD****, por lo que en total tener Destreza Grande (+2) le cuesta 18 PD.*

Otro ejemplo: el DJ le ha dicho a Juan que el Nivel de Poder es Mediocre, y que dispone de 30 PD. Juan se quiere hacer un personaje diplomático y decide que la FUE no le importa excesivamente, por lo que decide reducir su FUE de Normal (0) a Mediocre (-1), obteniendo ***3 Puntos de Desarrollo*** *por ello, tal como se indica en la* ***Tabla 2.1****.*

Si se van a utilizar Plantillas Raciales se deben aplicar antes de modificar los Atributos.

Dones

Cada Don tiene un coste en Puntos de Desarrollo. En el manual del CdB tienes todos los Dones explicados con sus costes en PD incluidos. En este manual se añaden algunos Dones a dicha lista, los podrás econtrar más adelante.

Limitaciones

Algunas Limitaciones, en concreto las Limitaciones Normales y las Limitaciones Dobladas, proporcionan Puntos de Desarrollo al ser adquiridas. La cantidad concreta de PD dependerá de cada Limitación, y se indica su descripción en el Capítulo de Creación de Personajes del manual del CdB, aunque también en las tablas que proporcionamos en este manual.

Habilidades

Las Habilidades tienen un valor por defecto que es igual al valor del Atributo en que se basa menos una cantidad variable (conforme a la **REGLA OPCIONAL: Valores por Defecto Alternativos para las Habilidades** del CdB pags 24-25). Este valor por defecto es a partir del que se empiezan a gastar Puntos de Desarrollo, dependen de la procedencia, y se muestran más adelante.

Por ejemplo: Alfonso, cuyo personaje Míster Stark tiene Destreza Grande (+2), tiene como valor por defecto en la habilidad de Rifle de DES-2 (Normal [0]) al ser de la Confederación Terrestre. Por lo tanto, si quiere que Míster Stark tenga la Habilidad Rifle a Excelente, tendrá que gastar 2 PD para subirla de Normal (0) a Bueno (+1), 4 PD para subir la Habilidad de Bueno (+1) a Grande (+2) y 8 PD para subirla de Grande (+2) a Excelente (+3), lo que hace un total de 14 PD.

HABILIDADES

Como ya hemos dicho, los Atributos en Cacería de Bichos influyen directamente a las Habilidades. **Todas las Habilidades tienen un valor por defecto que depende de un Atributo.** Los jugadores gastan Puntos de Desarrollo para subir niveles en las Habilidades, y los suben a partir de ese valor por defecto usando los costes de la **Tabla 2.1: Costes en Puntos de Desarrollo**.

Algunas Habilidades tienen el indicativo **/NT- x** tras el nombre de la Habilidad. Esto indica que se aprenden a cierto Nivel Tecnológico; por lo general el de la sociedad a la que el personaje pertenece, pero esto se puede modificar con Dones (tanto los que aparecen en el **Manual del Cazador**, como en este mismo manual).

TABLA 2.1: Costes en Puntos de Desarrollo

Cambio	Coste de Atributos	Coste de Habilidades
Bajar un Atributo de Pobre (-2) a Terrible (-3)	-3	-
Bajar un Atributo de Mediocre (-1) a Pobre (-2)	-3	-
Bajar un Atributo de Normal (0) a Mediocre (-1)	-3	-
Subir un Rasgo de Terrible (-3) a Pobre (-2)	3	1
Subir un Rasgo de Pobre (-2) a Mediocre (-1)	3	1
Subir un Rasgo de Mediocre (-1) a Normal (0)	3	1
Subir un Rasgo de Normal (0) a Bueno (+1)	6	2
Subir un Rasgo de Buena (+1) a Grande. (+2)	12	4
Subir un Rasgo de Grande (+2) a Excelente (+3)	24	8
Subir un Rasgo de Excelente (+3) a Asombroso (+4)	36	12
Subir un Rasgo de Asombroso (+4) a Legendario (+5)	48	16
Subir un Rasgo a Legendario+1 (+6) o Legendario +2 (+7)	72	24

Tabla 2.2: Acciones de Combate

DES	PER					
	Pobre (-2)	Mediocre (-1)	Normal (0)	Bueno (+1)	Grande (+2)	Excelente (+3)
Pobre (-2)	2	3	3	3	4	4
Mediocre (-1)	3	4	4	5	5	6
Normal (0)	3	4	5	6	6	7
Bueno (+1)	3	5	6	6	7	7
Grande (+2)	4	5	6	7	7	8
Excelente (+3)	4	6	7	7	8	9

TABLA 2.3: Rastreo de Combate y Rastreo de Fatiga

CON	Categoría de Heridas / Categoría de Fatiga				
	Rasguño/ Fatigado	Herida / Aturdido	Herid. Grave/ Gravemente Aturdido	Incapacitado /Incapacitado	Moribundo / Exhausto
Pobre (-2)	1-2	3-4	5	6	7+
Mediocre (-1)	1-2	3-4	5-6	7	8+
Normal (0)	1-2	3-4	5-6	7-8	9+
Bueno (+1)	1-3	4-5	6-7	8-9	10+
Grande (+2)	1-3	4-6	7-8	9-10	11+
Excelente (+3)	1-3	4-6	7-9	10-11	12+

TABLA 24: Puntos de Herida y Puntos de Fatiga

VOL	Categoría de Heridas / Categoría de Fatiga				
	Rasguño / Fatigado	Herida / Aturdido	Herid. Grave/ Gravemente Aturdido	Incapacitado /Incapacitado	Moribundo / Exhausto
Pobre (-2)	OOO	O	O	O	O
Mediocre (-1)	OOO	OO	O	O	O
Normal (0)	OOO	OO	OO	O	O
Bueno (+1)	OOOO	OO	OO	O	O
Grande (+2)	OOOO	OO	OO	OO	O
Excelente (+3)	OOOO	OOO	OO	OO	OO

Tabla 2.5: Iniciativa (INI)

DES	PER					
	Pobre (-2)	Mediocre (-1)	Normal (0)	Bueno (+1)	Grande (+2)	Excelente (+3)
Pobre (-2)	-2	-1	-1	0	0	+1
Mediocre (-1)	-1	-1	0	0	+1	+1
Normal (0)	-1	0	0	+1	+1	+1
Bueno (+1)	0	0	+1	+1	+1	+2
Grande (+2)	0	+1	+1	+1	+2	+2
Excelente(+3)	+1	+1	+1	+2	+2	+3

Tabla 2.6: Movimiento (MOV)

DES	FUE					
	Pobre (-2)	Mediocre (-1)	Normal (0)	Bueno (+1)	Grande (+2)	Excelente (+3)
Pobre (-2)	3	4	4	5	5	6
Mediocre (-1)	4	4	5	5	6	6
Normal (0)	4	5	5	6	6	7
Bueno (+1)	5	5	6	6	7	7
Grande (+2)	5	6	6	7	7	8
Excelente(+3)	6	6	7	7	8	8

A partir de la siguiente página proporcionamos la lista de los valores por defecto de las Habilidades teniendo en cuenta la sociedad interestelar de la que proviene el personaje. Dicha lista desequilibra la creación de personaje según la nación de origen (cuando por lo demás, la Creación de Personajes en el CdB es muy equilibrada), pero es un desequilibrio menor (de algunos niveles de Habilidad) y entendemos que enriquece la ambientación.

Estos valores por defecto están calculados considerando los Niveles Tecnológicos dominantes en esas sociedades, aunque es posible que algunas razas dentro de esas sociedades tengan acceso a Niveles Tecnológicos más elevados en algunas habilidades (cosa que será señalado específicamente en la raza), como por ejemplo sucede con los Aqa'shte.

Tras la lista con los valores por defecto según la sociedad interplanetaria a la que se pertenezca, proporcionamos también una lista de los Niveles Tecnológicos de cada uno de los distintos estados interestelares que se pueden encontrar en la ambientación de **Eridu** (de nuevo, dominantes, ya que algunas razas tienen acceso a niveles más elevados o bajos que los de su sociedad) .

Los personajes pertenecientes a dichas culturas conocen las Habilidades a los NTs indicados, (salvo que en su raza se expecifique lo contrario), aunque existen Dones que pueden cambiar los NTs a los que se conocen ciertas o todas las Habilidades. Sobre todo tras la formación de Eridu, pues como la estación es principalmente NT4, los miembros de los distintos gobiernos presentes recibirán entrenamiento en cómo **manejar** aparatos de NT 4.

Cuando una persona conoce una Habilidad a varios NTs no tiene distintos niveles en dicha Habilidad, sino que tiene el mismo nivel en ambos NTs. Un DJ con gusto por el realismo puede querer cambiar esto.

Valores por defecto de Habilidades según Sociedad Interestelar

Habilidad	Imperio Vaethurog	Confederación Terrestre	Alianza Uu'man	Consorcio Verithian	Imperio Gnonar
Agilidad	DES-1	DES-1	DES-1	DES-1	DES-1
Arcos	DES-3	DES-3	DES-3	DES-3	DES-2
Armas Arrojadizas	DES-2	DES-2	DES-3	DES-2	DES-2
Armas Cuerpo Cuerpo	FUE-2	FUE-3	FUE-3	FUE-3	FUE-1
Armas Montadas /NT	PER-3	PER-3	PER-3	PER-3	PER-3
Armas Pesadas /NT	DES-3	DES-3	DES-3	DES-3	DES-3
Atención	PER-2	PER-2	PER-2	PER-2	PER-2
Averiguar Intenciones	PER-2	PER-2	PER-2	PER-2	PER-2
Ciencia (Especialidad) /NT	INT-3	INT-2	INT-2	INT-2	INT-3
Computadora /NT	INT-3	INT-2	INT-1	INT-2	INT-2
Comunicaciones /NT	INT-3	INT-2	INT-2	INT-2	INT-2
Conducir Vehículo (Especialidad) /NT	DES-2	DES-2	DES-2	DES-2	DES-2
Conocimiento (Especialidad)/NT	INT-3	INT-3	INT-3	INT-3	INT-3
Delito	VOL-3	VOL-3	VOL-3	VOL-2	VOL-3
Demoliciones /NT	PER-3	PER-3	PER-3	PER-3	PER-3
Disfraz	PER-2	PER-2	PER-2	PER-2	PER-2
Electrónica /NT	INT-3	INT-2	INT-2	INT-2	INT-2
Escalar	FUE-1	FUE-2	FUE-2	FUE-2	FUE-2
Esquivar	DES-2	DES-2	DES-2	DES-2	DES-2
Etiqueta	VOL-3	VOL-2	VOL-2	VOL-2	VOL-2
Ingeniería /NT	INT-3	INT-2	INT-2	INT-2	INT-3
Instrucción	VOL-3	VOL-3	VOL-3	VOL-3	VOL-3
Intimidar	VOL-1	VOL-2	VOL-2	VOL-2	VOL-2
Lenguajes	INT-3	INT-2	INT-2	INT-2	INT-2
Liderazgo	VOL-2	VOL-2	VOL-2	VOL-2	VOL-2
Mecánica /NT	INT-2	INT-3	INT-3	INT-3	INT-3
Montar	CON-2	CON-3	CON-3	CON-3	CON-3
Nadar	CON-2	CON-2	CON-2	CON-2	CON-2
Navegación/NT	INT-3	INT-3	INT-3	INT-3	INT-3
Observador /NT	PER-3	PER-3	PER-3	PER-3	PER-3
Pelea	FUE-1	FUE-2	FUE-2	FUE-2	FUE-2
Persuadir	VOL-2	VOL-2	VOL-2	VOL-2	VOL-2
Pilotar (Especialidad) /NT	DES-3	DES-2	DES-2	DES-2	DES-3
Pistola /NT	DES-2	DES-2	DES-2	DES-2	DES-2
Primeros Auxilios /NT	INT-2	INT-2	INT-2	INT-2	INT-2
Rifle /NT	DES-2	DES-2	DES-2	DES-2	DES-2
Sensores /NT	INT-3	INT-2	INT-2	INT-2	INT-2
Sigilo	DES-2	DES-2	DES-2	DES-2	DES-2
Supervivencia (Entorno)	PER-1	PER-2	PER-3	PER-2	PER-2
Vigor	CON-1	CON-1	CON-1	CON-1	CON-1

Niveles Tecnológicos de las Habilidades según Sociedad Interestelar

Habilidad	Imperio Vaethurog	Confederación Terrestre	Alianza Uu'man	Consorcio Verithian	Imperio Gnonar
Armas Montadas	NT 3	NT 3	NT 4	NT 2	NT 3
Armas Pesadas	NT 3	NT 3	NT 4	NT 2	NT 3
Ciencia (Biología)	NT 2	NT 3	NT 3	NT 3	NT 3
Ciencia (Física)	NT 2	NT 3	NT 4	NT 3	NT 2
Ciencia (Forense)	NT 2	NT 3	NT 3	NT 3	NT 2
Ciencia (Genética)	NT 2	NT 3	NT 3	NT 3	NT 3
Ciencia (Informática)	NT 2	NT 3	NT 4	NT 3	NT 2
Ciencia (Matemáticas)	NT 2	NT 3	NT 4	NT 3	NT 2
Ciencia (Medicina)	NT 2	NT 3	NT 3	NT 3	NT 3
Ciencia (Química)	NT 2	NT 3	NT 3	NT 4	NT 3
Ciencia (Robótica)	NT 2	NT 3	NT 2	NT 3	NT 2
Ciencia (Xenología)	NT 2	NT 3	NT 3	NT 3	NT 3
Computadora	NT 2	NT 3	NT 4	NT 3	NT 2
Comunicaciones	NT 3	NT 3	NT 4	NT 3	NT 3
Conducir Vehículo (Andadores)	NT 2	NT 2	NT 1	NT 3	NT 2
Conducir Vehículo (Hovercraft)	NT 2	NT 3	NT 3	NT 2	NT 2
Conducir Vehículo (Orugas)	NT 2	NT 3	NT 3	NT 2	NT 2
Conducir Vehículo (Ruedas)	NT 2	NT 3	NT 3	NT 3	NT 2
Conocimiento (Antropología)	NT 2	NT 3	NT 3	NT 2	NT 2
Conocimiento (Arte)	NT 2	NT 3	NT 3	NT 2	NT 2
Conocimiento (Historia)	NT 2	NT 3	NT 3	NT 2	NT 2
Conocimiento (Leyes)	NT 2	NT 3	NT 3	NT 2	NT 2
Conocimiento (Linguística)	NT 2	NT 3	NT 3	NT 2	NT 2
Conocimiento (Sociología)	NT 2	NT 3	NT 3	NT 2	NT 2
Conocimiento (Teología)	NT 2	NT 3	NT 3	NT 2	NT 2
Conocimiento (Psicología)	NT 2	NT 3	NT 3	NT 2	NT 2
Demoliciones	NT 3	NT 3	NT 3	NT 3	NT 3
Electrónica	NT 2	NT 3	NT 4	NT 3	NT 2
Ingeniería	NT 2	NT 3	NT 4	NT 3	NT 2
Mecánica	NT 2	NT 3	NT 4	NT 3	NT 2
Navegación	NT 4	NT 4	NT 4	NT 4	NT 4
Observador	NT 2	NT 3	NT 3	NT 2	NT 2
Pilotar (Aeronave)	NT 2	NT 3	NT 4	NT 3	NT 2
Pilotar (Astronave)	NT 5	NT 5	NT 5	NT 5	NT 5
Pilotar (Barcos)	NT 2	NT 3	NT 3	NT 3	NT 2
Pilotar (Submarinos)	NT 2	NT 3	NT 3	NT 2	NT 2
Pistola	NT 3	NT 3	NT 4	NT 3	NT 3
Primeros Auxilios	NT 2	NT 3	NT 3	NT 3	NT 3
Rifle	NT 3	NT 3	NT 4	NT 3	NT 3
Sensores	NT 3	NT 3	NT 4	NT 3	NT 3

DONES	Coste en PD	Página (Manual del Cazador)
Adherencia ♦	5	35
Afortunado	5 por nivel	35
Almacenador de Oxígeno ♦	2	35
Ambidiestro	3	35
Anfibio ♦	4	36
Artista Marcial	10	36
Ataque Natural ♦	6 (variable)	36
Atractivo	5 por nivel	36
Branquias ♦	4	36
Brazos de Hierro ♦	4	37
Brazos Extra ♦	6	37
Brazos Largos ♦	4	37
Caes como un Gato	4	37
Camaleón ♦	4 por nivel	37
Cambiaformas ♦	Variable	37
Carisma	5	38
Ciempiés ♦	5	38
Cola ♦	4	38
Concentrado	4	38
Consumo Disminuido ♦	2	38
Contactos *	3	38
Cronómetro Perfecto ♦	2	39
Cuernos ♦	4 por nivel	39
Enamorado de Otra Era	4	39
Entrenado en Otra Gravedad	6	39
Escala (Positiva) ♦	5 por nivel	39
Especializado en una Habilidad	3	40
Estómago de Acero ♦	2	40
Equilibrio Perfecto	4	40
Esquiva Intuitiva	5	40
Favores debidos *	6	40
Filtros ♦	6	41
Garras ♦	4	41
GunFu	5	41
Gun Kata ♦	10	41
Hibernación ♦	2/4	41

DONES	Coste en PD	Página (Manual del Cazador)
Infatigable	5 el 1er nivel / 4 el 2º	42
Infravisión ♦	5	42
Intuición	4	42
Investigador	3	42
Longevo ♦	6	42
Manitas	5	42
Membrana Ocular ♦	2	42
Memoria Eidética	5	43
Mente Digital ♦	15	43
Metamorfo ♦	8	44
Micromanipulador ♦	4	44
Nervios de Acero ♦	4	44
Neutralizador Psiónico♦	7 por nivel	44
Nivel Tecnológico Superior♦	6 por NT	45
No Duerme ♦	4	45
No Respira ♦	6	45
Nunca Se Pierde	4 por nivel	45
Ojos Adicionales ♦	6	45
Ojos Independientes ♦	7	45
Patrón *	de 2 a 6	46
Piernas Extra ♦	3 una pierna, 6 dos	46
Puntería Zen	3	46
Puños/Pies de Acero ♦	4 por nivel	46
Radar ♦	8	46
Rango *	Variable	47
Rapidez ♦	5 por nivel	47
Reactor Interno ♦	3	47
Reflejos Rápidos	3 por nivel	47
Regeneración ♦		48
· Regeneración 1	6	48
· Regeneración 2	6	48
· Regeneración 3	5	48
· Regeneración 4	8	48
Resistencia al Daño ♦	4 por nivel	48
Rico y Poderoso*	12	48
Rompe-códigos ♦	5	48

DONES	Coste en PD	Página (Manual del Cazador)
Sentido Común	4	49
Sentidos Agudos ♦	4 por nivel o por sentido	49
Sentir el Peligro	5	49
Sin Miedo	3	49
Sobrevives en el Vacío ♦	20	49
Sonar ♦	7	50
Supermetabolismo ♦	12	50
Telecomunicación ♦		50
· Telecomunicación (Biológica)	8/4	50
· Telecomunicación (Hormonal)	4/0	50
· Telecomunicación (Pigmentación)	4/0	50
· Telecomunicación (Psiónica)	10/5	51
· Telecomunicación (Tecnológica)	8/4	51
Tolerancia ♦		51
· Tolerancia (Calor)	5 por nivel	51
· Tolerancia (Enfermedades)	5 por nivel	51
· Tolerancia (Frío)	5 por nivel	51
· Tolerancia (Radiación)	4 por nivel	52
· Tolerancia (Veneno)	7 por nivel	52
Tolerancia al Dolor ♦	5 el 1er nivel / 4 el 2º	52
Tunelador ♦	9	52
Veloz ♦	5 por nivel	52
Venenoso ♦	Variable	52
Veterano	7	52
Versátil	6	53
Visión Microscópica ♦	4	53
Visión Nocturna	4	53
Visión Periférica	6	53
Visión Telescópica ♦	4	53
Visión en la Oscuridad ♦	6	53
Volar ♦		53
· Volar (Planetario 1)	5	53
· Volar (Planetario 2)	10	53
· Volar (Planetario 3)	7	53
· Volar (Planetario 4)	5	53
· Volar (Espacio 1)	7	53
· Volar (Espacio 2)	15	53
· Volar (Espacio 3)	25	53
Voluntad de Hierro ♦	7 por nivel	54

LIMITACIONES NORMALES	PDs que da	Página (Manual del Cazador)
Brazos Cortos ♦	1	60
Causa Fatiga ♦	2/5	60
Ciclo Vital Corto ♦	1/0	61
Consumo Incrementado ♦	2/nivel	61
Cuerpo Sin Mente ♦	5	61
Curación Lenta	6	61
Duración Limitada ♦	7	61
Escala (Negativa) ♦	5/nivel	61
Horizontal ♦	4/8	62
Inmóvil ♦	10	62
Intolerancia al Dolor	6	62
Lento ♦	5/nivel	62
Mal de la Vista	4	62
Manos Torpes ♦	5/10	62
Metabolismo Debilitado ♦	6	62
No Respira Oxígeno ♦	8	62
No Sabe Calcular ♦	8	63
Nocturno ♦	7	63
Parásito ♦	3/8	63
Producido en Serie ♦	10	63
Reprogramable ♦	6	64
Reptador ♦	5	64
Sentido Deficiente	Variable	64
Sin Brazos ♦	12	64
Sin Curación Natural ♦	10	64
Sin Piernas♦	12	64
Sin un brazo (o pierna) ♦	6	65
Soporte Vital ♦	8	65
Susceptible a las Enfermedades ♦	7	65
Susceptible al Veneno ♦	7	65
Vulnerable ♦	de 5 a 10	65

LIMITACIONES DOBLADAS	PDs que da	Página	LIMITACIONES DOBLADAS	PDs que da	Página
Adicción Grave	Variable	78	Duro De Oído	4	81
Cabezón	3	80	Fugitivo	3	82
Ceguera Nocturna	4	80	Mal de la Espalda	3	83
Civilización Atrasada ♦	4/nivel	80	Mal del Espacio	2	83
Dependencia ♦	2/4/6	80	Mentalidad De Esclavo ♦	10	83
Distraído	4	81	Mudez	6	83
Duermes el Doble ♦	3	81	Reputación	3	83

LIMITACIONES CLAVE	Página	LIMITACIONES CLAVE	Página
Adicción Leve	65	Impulsivo	73
Amnesia	66	Ingenuo	73
Antecedentes criminales	67	Intolerante	73
Avaricioso	67	Irascible	73
Bravura Temeraria	67	Juerguista Compulsivo	73
Bromista	67	Jugador Compulsivo	73
Cobarde	67	Juramento	73
Código de Honor	68	Leal a los Compañeros	74
Curioso	68	Lujurioso	74
Daltónico	68	Melancolía	74
Deber	68	Mentiroso Compulsivo	74
Debe favores	69	Obsesión	74
Delusiones	69	Olor Ofensivo	75
Desafortunado	69	Orgulloso	75
Echa de Menos	69	Pacifista (Defensa Propia)	75
Embaucador	70	Pacifista (Total)	75
Enemigo	70	Patriota Fanático	75
Entrometido	70	Perezoso	75
Envidioso	70	Protestón	76
Exceso de Confianza	70	Quijotesco	76
Fácil de Leer	71	Racista	76
Feo	71	Rudo y sin Tacto	76
Fobias	72	Sanguinario	76
Generoso Compulsivo	72	Secreto	77
Glotón	72	Sinceridad	77
Hábitos Personales Odiosos	72	Tímido	77
Hablas Demasiado	72	Vanidoso	77
Honesto	72	Voz Molesta	77
Idealista	72		

PLANTILLAS

En Cacería de Bichos todas las razas y profesiones utilizan el mismo formato. Este formato recibe el nombre de Plantilla. A continuación describimos ese formato.

La Plantilla debe ser lo primero que se aplique crear el personaje.

Todas las Plantillas contienen los Rasgos raciales de una especie. Estos Rasgos tienen un valor siguiendo las reglas de creación de personajes de este Capítulo, y también un coste en *Puntos de Desarrollo.* El personaje que adquiera una Plantilla debe pagar (u obtener, en el caso de las que proporcionan puntos) este coste en *Puntos de Desarrollo*, tras lo que deberá apuntar esos Rasgos en su Hoja de Personaje.

Las Plantillas raciales contienen Rasgos que no pueden ser adquiridos de otra forma, como Dones Especiales. Algunas Plantillas tienen Rasgos que ni siquiera aparecen en el **Capítulo de Creación de Personajes del CdB**. Son Rasgos propios y únicos de esas razas (y si ese es el caso se consideran Dones o Limitaciones Especiales), o modificaciones de Dones o Limitaciones comunes adaptados a esa raza. En esos casos los Rasgos están explicados.

Plantilla de Ejemplo:

Coste: X Puntos de Desarrollo

Esta es la cantidad de Puntos de Desarrollo que se debe pagar para pertenecer a la raza en cuestión.

Aquí iría un pequeño texto explicando detalles sobre la raza.

Origen: Planeta de origen de la especie. No tiene ningún efecto de juego, está solo por razones narrativas.

NT: Si esta raza tiene acceso a algún NT más alto del de su sociedad, se indicará aquí. Si no es el caso, esta entrada no aparecerá en la plantilla.

Atributos: Los humanos comienzan con todos los Atributos a Normal. Este no es el caso para muchas razas. Aquí se indican qué Atributos iniciales tienen esas razas. Como con un humano, estos valores pueden aumentarse o disminuirse.

Dones: Aquí se indican los Dones con los que empieza un miembro de la raza que se presenta en la Plantilla. En el caso de Dones exclusivos de una raza, o de Dones modificados, más abajo se pueden encontrar sus descripciones.

Limitaciones: Aquí se indican las Limitaciones Normales o Dobladas con las que empieza un miembro de la raza (o profesión) que se presenta en la Plantilla. Si las Limitaciones son exclusivas de esa raza, o son Limitaciones modificadas, más abajo se pueden encontrar sus descripciones.

Limitaciones Clave: Aquí aparecen las Limitaciones Clave que suele tener un miembro de esa especie o profesión. No es obligatorio tenerlas (salvo que se indique lo contrario), sino que se trata de las Claves más habituales.

Lenguajes: El lenguaje (o lenguajes) que habla esa raza de manera inicial. Se tienen las Habilidades correspondientes a dichos idiomas con un valor de Bueno[+1] de manera gratuita.

Especial:

Rasgos Especiales (aquí se incluyen rasgos especiales que no son Dones o Limitaciones, pero que afectan de alguna manera al juego; estos rasgos no tienen ningún coste, y el jugador debería apuntarlos en la zona destinada a su raza en la Hoja de Personaje. Algunos de ellos son Rarezas, pero otros no).

Dones y Limitaciones Explicados:

Como ya se ha dicho, muchas razas tienen Dones únicos o variaciones de los Dones. Estos se explican en esta zona de la Plantilla.

Los Dones y Limitaciones de las Plantillas Raciales no cuentan para el máximo de Dones y Limitaciones.

Los costes en PD de Dones y Limitaciones que hay en las Plantillas ya están sumados y se dan de manera informativa. Aunque a la hora de crear un personaje los Dones *cuestan Puntos de Desarrollo* y las Limitaciones *proporcionan Puntos de Desarrollo*, en las Plantillas los Dones se indican con valor positivo y las Limitaciones con valor negativo. Esto es así porque los Dones aumentan el Coste Total de la Plantilla (al costar PD, ya que el Coste Total es lo que tiene que pagar un personaje para tener esa Plantilla), mientras que las Limitaciones reducen el Coste Total de la Plantilla (al proporcionar PD hacen que el Coste Total disminuya).

RAZAS DE LAS CRÓNICAS DE ERIDU

En la ambientación de las Crónicas de Eridu podemos encontrar una considerable cantidad de razas. A continuación proporcionamos sus Plantillas Raciales (así como una pequeña descripión sobre las mismas), pero *las proporcionamos agrupadas en los distintos gobiernos interplanetarios a los que pertenecen*.

Confederación Terrestre

La Confederación Terrestre es explicada en gran profundidad en el **Capítulo 3**. De todas formas debemos comentar que el gobierno de la Tierra es ahora mundial, aunque se mantienen demarcaciones de votantes correspondientes a los históricos países, y se intenta preservar las lenguas y culturas del pasado lo máximo posible.

Tras una situación como la sufrida bajo el Dominio Elurtur es imposible saber qué es de quién. De alguna manera los humanos querían hacer borrón y cuenta nueva, así que al reconstruir el planeta se devolvió aquello que se podía a quien podía demostrar que era suyo (muy poca cosa, ya que no había manera de demostrar nada). El estado repartió las viviendas en función de los tamaños de las familias, y empezó a proporcionar dinero a aquellos que deseaban emprender negocios. Durante la Restauración se podría decir que el mundo era una mezcla de socialismo y capitalismo.

Ahora se han formado ya “partidos políticos” en la Confederación, cada uno defendiendo un tipo de sistema político, pero por ahora no hay nada completamente definido, y el sistema utilizado es un estado protector estilo socialista en lo que a necesidades básicas se refiere, pero que deja total libertad a las iniciativas empresariales (e incluso las promociona) y permite que aquello que no sea básico sea regulado por el mercado.

La Confederación está ahora mismo entusiasmada por el contacto con la Alianza (aunque por supuesto hay gente desconfiada, en general las impresiones son buenas). Por otro lado está la próxima guerra. La Confederación está en cierto sentido esperando esa guerra y cierto sentimiento de venganza recorre la población, pero también hay miedo ya que los Elurtur podrían resultar un enemigo formidable.

Otoku (Alienígenas)

Los Otoku son una primitiva raza alienígena que vive relativamente cerca de la Tierra, aunque no serán descubiertos por los humanos hasta el año 2200. Cuando los humanos les descubran, la civilización Otoku se encontrará en NT 1 (el equivalente a 1993). Los humanos tienen especial cuidado en contactar con los Otoku sin provocar ningún incidente y, para su sorpresa, descubren que los Otoku han sido contactados a lo largo de su historia por varias razas (tanto humanas como alienígenas). Los humanos ayudan a los Otoku a ascender hasta NT 3 con cuidado, y estos pasarán a formar parte de la Confederación Terrestre en el 2207 como socios de pleno derecho.

Los Otoku son herbívoros recolectores, muy diestros y procedentes de un planeta de alta gravedad. Son pequeños (1.3 metros), peludos, tienen 4 brazos y tienen un ciclo vital más corto que el de los humanos.

Humanos

Coste: 0 PD

Origen: Sol.
Atributos: Todos a *Normal*.
Dones: Ninguno.
Limitaciones: Ninguna.
Limitaciones Clave: Tras lo sucedido bajo el Dominio muchos humanos tienen las Claves *Intolerancia (Elurtur)* o *Quijotesco*.
Lenguajes: Terrestre ("chinespanglish") y otro "nacional" a elección, dependiendo de si el personaje tiene raíces en alguna de las antiguas naciones terrestres.

Pueden existir psiónicos entre los Otoku (pudiendo adquirir los Dones *Psiónico Innato* y *Psiónico Entrenado*), aunque son raros.

Alianza Uu'man

La Alianza Uu'man es con diferencia el mayor poder en lo que a números se refiere. Aunque los Sorudnar tienen una tecnología mucho más elevada y podrían presentar batalla a la Alianza si fuese necesario, e incluso derrotarla (pese a que apenas son 6 planetas).

Otoku

Coste: 16 PD

Origen: Ootok.
Atributos: DES a *Buena* (6 PD) y VOL a *Mediocre* (-3 PD), todas las demás a *Normal*.
Dones: Brazos Extra (6 PD), Infravisión (5 PD), Resistencia al Daño 1 (4 PD), Sentidos Agudos (olfato) 1 (4 PD).
Limitaciones: Ciclo Vital Corto 1 (-1 PD), Escala -1 (-5 PD),
Limitaciones Clave: Muchos Otoku tienen la Limitación Clave *Olor Ofensivo*.
Lenguajes: Otoku y Terrestre.
Especial:
Peludos (Los Otoku resisten el frío un poco mejor que los humanos ya que están cubiertos por una capa de pelo, pero el calor les molesta más. A efectos de juego considera que siempre llevan puesta una cazadora, por lo que es posible que en condiciones de extremo calor tengan un -1, pero en condiciones de mucho frío no reciben el primer -1 que sufren los humanos).

Ciclo Vital Corto:
Los Otoku viven 35 años. Si el DJ decide que se trata de una Rareza en lugar de una Limitación, el coste de la Plantilla aumenta en 1 PD.

Por suerte para el resto de poderes de la zona no son una civilización expansionista militar. Intentan convencer de las ventajas de su sistema a aquellas civilizaciones con las que se encuentran, pero nunca atacan a sus vecinos, por lo que no son peligrosos. Eso no evita que los dirigentes de el Consorcio Verithian piensen que sus ideas sí son peligrosas, y aunque comercien con ellos no quieren que sus ideas se expandan por el Consorcio, por lo que intentan dificultar la difusión de la ideología Uu'man (principalmente controlando el arte y el comercio que entra desde la Alianza).

La relación de la Confederación Terrestre con la Alianza es reciente, pero algunos Uu'man ya sabían de la existencia de la Confederación desde el 2200 y han estado vigilando sus acciones y sus movimientos para asegurarse de sus intenciones. Por suerte, a los Uu'man les ha gustado cómo han reaccionado los terrestres al encontrar a los Otoku, y se ha decidido que los terrestres podrían ser buenos miembros de la Alianza, por lo que se van a iniciar relaciones comerciales y diplomáticas con el objetivo, si todo va bien, de ofrecerle a la larga a la Confederación que se una a la Alianza Uu'man.

La Alianza Uu'man es un gobierno democrático interestelar en el que están integradas gran cantidad de razas.

Achiliie (Para-humanos)

Los Achiliie son para-humanos exactamente iguales físicamente a sus primos de la Tierra. Viven en un planeta muy similar a este llamado **Hilles** y forman parte de la Alianza Uu'man.

Su cultura tiene una gran cantidad de similitudes con la cultura griega de la tierra, pues son un pueblo que valora por igual la perfección física y la intelectual, y cultiva ambas con gran ahínco. De hecho, son conocidos por tener una memoria excepcional, recordando prácticamente todo lo que leen o ven a lo largo de su vida.

Pueden existir psiónicos entre los Achiliie (pudiendo adquirir los Dones *Psiónico Innato* y *Psiónico Entrenado*), aunque son raros.

Achiliie

Coste: 5 PD

Origen: Hilles.
Atributos: Todos a *Normal*.
Dones: Memoria Eidética (5 PD).
Limitaciones: Ninguna.
Limitaciones Clave: Es común encontrar Achiliie Narcisistas u Orgullosos, así como Obsesionados con la Perfección.
Lenguajes: Vulnus.

Argos

Coste: 17 PD

Origen: Argosi.
Atributos: FUE a *Mediocre* (-3 PD), CON a *Mediocre* (-3 PD) y DES a *Bueno* (6 PD), todos los demás a *Normal*
Dones: Adherencia (5 PD), Estómago de Acero (2 PD), Membrana Ocular (2 PD), Nunca se Pierde 1 (4 PD), Tolerancia (Radiación) 1 (8 PD), Visión Nocturna (4 PD).
Limitaciones: No Respira Oxígeno (-8 PD).
Limitaciones Clave: Todos los Argos tienen la Limitación Clave Voz Molesta , y muchos tienen también Rudo y Sin Tacto.
Lenguajes: Vulnus.
Especial:
Nativo de Baja Gravedad (Los Argos se consideran nativos de Gravedad entre 0 G y 0,5 G, por lo que sufren un -1 DES (y a todas las habilidades que dependan de DES) por cada nivel de incremento sobre su gravedad nativa (-1 entre 0,6 G y 1,5 G, -2 entre 1,6 G y 2 G, etc.). Además sufren un -1 INT y -1 CON (y a todas las habilidades que dependan de INT y CON) por cada dos niveles de incremento sobre su gravedad nativa (-1 entre 0,6 G y 2 G, -2 entre 2,1 y 3 G), pero en contraposición pueden vivir perfectamente en entornos de baja gravedad).

Argos (Alienígenas)

Los Argos son una raza no-humana procedente del planeta **Argosi**, miembro de la Alianza Uu'man. Argosi es un planeta de baja Gravedad (0,3 G) y Atmósfera Muy Tenue. Los delgados y aparentemente frágiles Argos son bastante diestros, y se mueven con mucha gracilidad en ambientes de baja gravedad. Su piel es completamente blanca, y sus ojos azulados no tienen pupila (aunque cuando bajan su membrana ocular se parecen mucho a unos ojos humanos).

Su constitución es más ligera que la de un humano normal, pero por otro lado es capaz de soportar la radiación del espacio sin ningún problema. Sus voces son ideales para comunicarse en planetas con Atmósferas Muy Tenues, por lo que en atmósferas normales suenan un poco raras. Asimismo necesitan una Máscara de Aire Comprimido para estar en Atmósferas Estándar.

Siempre suelen decir lo que piensan, por lo que mucha gente los considera rudos. Los Argos solo hablan Vulnus, si hablaban otro lenguaje hace siglos que fue olvidado.

Eronn (Para-humanos)

Los Eronn son humanos exactamente como los de la Tierra. Los Eronn eran nativos de un planeta llamado Kapteyn, que se encuentra dentro de lo que ahora es la Confederación Terrestre. Hace 200 años su planeta sufrió una catástrofe medioambiental que lo volvió inhabitable. La Alianza Uu'man ayudó a los Eronn a encontrar otro planeta y a trasladarse a un nuevo planeta (al que llaman Serurier), lo que impulsó a los Eronn a entrar en la Alianza.

Sorud (Alienígenas)

Los Sorud, se dice, son la primera raza que alcanzó las estrellas, antes que los Primeros Humanos. De hecho son la raza que mejor entiende los motores lumínicos, no solo sabiendo cómo repararlos, sino también produciendo de cuando en cuando diseños mejorados.

Tienen la piel verde (aunque se pueden encontrar muchos tonos de verde entre los Sorud), sin nada de vello corporal y sus enormes ojos sin pupilas suelen ser rojos, amarillos o anaranjados. Su oído es peor que el humano. De aspecto humanoide; tienen 2 sexos y un esquema mental muy similar al de los humanos. Aparte de su lenguaje (Sorud) hablan el Vulnus.

Eronn

Coste: 0 PD

Origen: Kapteyn / Serurier.
Atributos: Todos a *Normal*.
Dones: Ninguno.
Limitaciones: Ninguna.
Lenguajes: Vulnus.

Las leyendas Sorud cuentan como descubrieron el planeta original de los Primeros Humanos, como se aliaron con estos y gracias a los conocimientos Sorud y a los poderes y sabiduría humanos crearon juntos la Pax Galáctica. Las leyendas también cuentan que una terrible catástrofe (ninguna especifica de que se trata) destruyó el sistema solar de los Sorud, y que los Primeros Humanos les reubicaron en otro planeta muy similar al suyo; y que de hecho con los siglos pasó a llamarse igual que su planeta de origen, Orud.

Cuando la Pax Galáctica fue destruida los Sorud conservaron milagrosamente su tecnología espacial de NT 5 y desde entonces casi todo avance que se ha producido en tecnología lumínica ha provenido de ellos.

Son grandes aliados de los Uu'man, y la mayoría de los Sorud forman parte de la Alianza Uu'man, aunque se les puede encontrar en casi cualquier lugar del espacio conocido (e incluso fuera de este), ya que son los mejores mecánicos de Astronaves que hay. Pero hay un lugar que los Sorud no visitan. Nunca. Ese lugar es Sorudnar.

Cuando la Pax Galáctica cayó un grupo de Sorud se declaró culpable de lo ocurrido (o eso cuentan las leyendas Sorud). Por esto, y según decían sabedores del castigo reservado para ellos por lo que habían hecho decidieron apartarse del resto del universo. Escogieron un grupo de 6 sistemas solares y se aislaron allí. Los Sorud no suele contar esa leyenda, y para el resto del mundo los Sorudnar solo son un grupo de Sorud aislacionistas y muy poderosos a los que es mejor dejar en paz. Pero lo cierto es que los Sorud nunca se acercan a Sorudnar, y por lo que se dice desde que se separaron ningún Sorud ha visto a un Sorudnar.

Sorud

Coste: 16 PD

Origen: Orud.
NT: Tienen NT 5 en todo lo que se refiere a construir Motores Hiperlumínicos.
Atributos: DES a *Bueno* (6 PD), CON a *Mediocre* (-3 PD) e INT a *Bueno* (6 PD), todos los demás a *Normal*.
Dones: Navegación Natural (ver más abajo) (3 PD), Nunca se Pierde 2 (8 PD).
Limitación: Duros de Oído (-4 PD).
Limitaciónes Clave: Todos los Sorud tienen la Limitación Clave Duro de Oído (porque es una Limitación Doblada). Además pueden tener cualquier Limitación Clave.
Lenguajes: Sorud y Vulnus.

Navegación Natural:
Los Sorud utilizan INT como valor por defecto para la habilidad Navegación (Planetaria / Astronomía) y **también** puede realizar todos los cálculos necesarios para la navegación mentalmente (sin necesidad de un computador), siempre que posea los datos necesarios.
Cuesta 3 Puntos de Desarrollo.

Terimio

Coste: 16 PD

Origen: Esii.
Atributos: DES a *Bueno* (6 PD), todos los demás a *Normal*.
Dones: Anfibio (4 PD), Branquias (4 PD), Membrana Ocular (2 PD), Tolerancia (Frío) 1 (5 PD)
Limitaciones: Manos Torpes (Manos Palmeadas) (-5 PD).
Limitaciones Clave: Fobia (espacios abiertos), Voz Molesta.
Lenguajes: Vulnus.

Manos Torpes (Manos Palmeadas):
Los Terimio tienen manos palmeadas, por lo que necesitan objetos diseñados específicamente para sus manos o tienen un -1 a todas las tiradas en las que el uso de los dedos sea importante. Afecta a disparar, pero no a conducir un coche (ya que esto no necesita precisión con los dedos). Los objetos diseñados para ellos cuestan un 20% más que el objeto normal.
Proporciona 5 Puntos de Desarrollo.

Los Sorud pueden tener psiónicos (pudiendo adquirir los Dones *Psiónico Innato* y *Psiónico Entrenado*).

Terimio (Para-Humanos)

Los Terimio son una raza para-humana anfibia que evolucionó en un planeta (llamado **Esii**) cubierto en un 70% por el agua (un poco menos que la Tierra). Los científicos Uu'man piensan que es posible que si no llega a ser por la manipulación de los Primeros Humanos en la Tierra hubiese evolucionado una especie así.

Los Terimio son anfibios, pudiendo vivir tanto en un entorno cómo en el otro sin necesidad de soporte adicional de ningún tipo. Su piel es escamosa y verdeazulada, y tienen una gran similitud con las ranas, ya que sus bocas son grandes y sus ojos saltones (protegidos tras una membrana ocular retráctil).

Tienen manos palmeadas y solo cuatro dedos. Sus herramientas están adaptadas a esto, por lo que son incómodas de manejar para el resto de razas (-1 al uso).

Uu'man (Para-humanos)

Los Uu'man dicen ser los descendientes directos de los Primeros Humanos, y es cierto que son de las pocas razas humanas con poderes psiónicos, y tienen algunos de los restos más antiguos que se conocen de los Primeros Humanos en su planeta. Además los Sorud tienen su planeta natal justo donde se supone que está el planeta natal de los Sorud en referencia al planeta de los Primeros Humanos, según sus leyendas, pero

Uu'man

Coste: 24 PD

Origen: Ter'Rae.

Atributos: CON a *Bueno* (6 PD) todos los demás a *Normal*.

Dones: Atractivo 1 (5 PD), Equilibrio Perfecto (4 PD), Psiónico Innato (escoge 1 Habilidad Psiónica a *Terrible* y no conoce ningun Poder Psiónico) (4 PD), Tolerancia (Enfermedades) 1 (5 PD).

Limitaciones Clave: Todos los Uu'man tienen la Limitación Clave *Deber (participar cómo árbitro en disputas si se le pide)* (los Uu'man piensan que participar de mediador es un gran honor, y que representan a toda su especie cuando lo hacen, por lo que se esfuerzan para hacerlo lo mejor posible si se lo piden y rara vez dicen no a una petición). Además las Claves *Honesto* y *Pacifista (Defensa Propia)* son muy comunes.

Lenguajes: Greath y Vulnus (Vulnus es el lenguaje oficial de la Alianza, y la versión moderna del lenguaje de los Primeros Humanos).

Especial:

Longevo (Rasgo. Los Uu'man llegan a vivir los 300 años, e incluso puede que más).

Psiónico Entrenado (pueden adquirir el Don Psiónico Entrenado en lugar de Psiónico Innato).

también es cierto que las leyendas Sorud dice que Orud no es su planeta natal, sino que salieron de él cuando una catástrofe destruyó el sistema solar.

Sea como fuere los Uu'man fueron la raza humana que menos tecnología perdió durante aquello que destruyó a los Primeros Humanos (aunque se quedaron en NT 0). Pese a ello tardaron siglos en volver a las estrellas, pero principalmente por diversos motivos internos (5 guerras mundiales, en las que por suerte no se utilizó armas atómicas). Cuando salieron al espacio lo hicieron cómo un gobierno unido; curiosamente el gobierno ganador de las guerras fue el único que nunca había instigado ninguna ni había atacado, solo se había limitado a repeler ataques, el único gobierno democrático que había en el mundo. Cuando los otros países habían sido devastados por la guerra ese gobierno acudió en su ayuda, implantando su sistema en el proceso.

Cuando los Uu'man salieron al espacio su actuación fue ejemplar. Nunca atacaron a ninguna de las razas que han encontrado, pero todas (tanto las que les han agredido cómo las que no) han acabado uniéndose a ellos. La Alianza es un gobierno democrático interestelar en el que cada planeta elige sus representantes en Ter'rae y en el que los Uu'man, aparte de tener sus representantes cómo todo el mundo ejercen la labor de policía de la Alianza (al ser la única raza en la que todos tienen poderes psiónicos son idóneos para ello).

De hecho el prestigio que tienen los Uu'man entre las razas que hay en la Alianza es tal que cualquier discusión en la que medie un Uu'man ambas partes suelen obedecer el consejo del Uu'man, aunque no tienen obligación legal de hacerlo. Por supuesto **los Uu'man se toman este papel mediador muy enserio**, y cualquiera al que se le pida que actúe de mediador lo hará al máximo de sus capacidades.

Este sistema es una adaptación de lo que historiadores y leyendas dicen que fue el sistema de los Primeros Humanos. De hecho todo en la sociedad Uu'man hace referencia a los Primeros Humanos. Pero no es que estén tan obsesionados con ser cómo los primeros humanos que los imiten en todo, sino que piensan firmemente que la Pax Galactica que construyeron ,y los ideales bajo los que vivieron, son algo por lo que merece la pena luchar.

Todos los Uu'man son psiónicos innatos, pero algunos de ellos destacan y pueden adquirir el Don *Psiónico Entrenado* en lugar de *Psiónico Innato* (a decisión del DJ). Cada Uu'man tiene acceso a los poderes de una Habilidad Psiónica, y salvo que el DJ le permita tener *Psiónico Entrenado* (y, por supuesto, recibir dicho entrenamiento, o haberlo recibido) no puede adquirir ningún otro Don psiónico (y por lo tanto ninguna otra Habilidad que no sea aquella a la que tienen acceso).

En cierto sentido los Uu'man son muy expansionistas, pero no tienen prisa, y bajo ningún concepto nunca atacan a nadie. Ellos creen que la mejor manera de expandir su sociedad es por medio del comercio, y sobre todo por medio del comercio de ideas.

Imperio Vaethurog

El Imperio Vaethurog podría ser una amenaza para el Espacio Conocido, pero por suerte se han encontrado con la norma de su zapato, los Sorudnar. La derrota que les han infringido ha sido tan humillante que los Vaethurog se sentirán deshonrados hasta que no consigan derrotar a los Sorudnar, y por ese motivo están preparandose para la guerra.

Los Vaethurog son unos agresivos alienígenas que han construido un Imperio en poco tiempo. Por desgracia para ellos en su expansión se han topado con los Sorudnar, lo que les ha detenido momentáneamente.

Los Vaethurog provienen de una raza de carnívoros cazadores marsupiales que han desarrollado inteligencia. Son peludos, con una piel bastante resistente, se curan con rapidez de sus heridas y tienen unas poderosas garras con las que pueden matar fácilmente a un humano sin protección.

Cómo raza eminentemente guerrera que son, gran parte de su historia está llena de guerras que han promovido durante siglos el avance científico de la especie. Y hace 1.000 años apareció un Vaerhurog llamado Rugüe que, gobernándose por un código de honor y conducta militar llamado **Rugüetho** creado por el mismo, consiguió hacerse con el control de la mitad de Zothoz (el planeta natal de los Vaethurog).

Desde entonces, y bajo sucesivos descendientes el Imperio Vaethurog (cómo lo llamó pretenciosamente Rugüe) se expandió por todo el planeta, conquistando a todos sus vecinos, y empezó a expandirse por el espacio.

Vaethurog

Coste: 44 PD

Origen: Zothoz.
Atributos: FUE a *Buena* (6 PD), DES a *Buena* (6 PD), todos los demás a *Normal*.
Dones: Garras (4 PD), Infatigable 1 (5 PD), Rapidez (5 PD), Regeneración 2 (12 PD), Resistencia al Daño 1 (4 PD), Visión Nocturna (4 PD).
Limitaciones: Consumo Incrementado (-2 PD).
Limitaciones Clave: Código de Honor (*Rogüetho*: Debes luchar y morir por el honor de tu emperador. Cuida de tus compañeros, nunca los abandones. Sigue las órdenes de tu superior. No tengas piedad en el campo de batalla, pero se siempre magnánimo en la victoria. Trata a los enemigos honorables con respeto, mata sin dudarlo a aquellos que no sean honorables, incluso después de haberse rendido. Un oficial debe ser duro, pero justo, liderar desde el frente y cuidar de sus hombres. Los hombres tienen el deber de matar a aquel oficial que no lidere desde el frente), Irascibles.
Lenguaje: Thoev.
Especial:
Peludos (resisten el frío mejor que los humanos, pero por lo contrario sudan más cuando hace calor; a efectos prácticos es cómo si se llevase siempre un cazadora puesta).

Pero el expansionismo Vaethurog les ha llevado a enfrentarse a los Sorudnar, la rama de los Sorud que domina la tecnología de NT 5. Esto ha detenido momentáneamente su avance, y ahora los Vaethurog claman venganza. Quién sabe si conseguirán lo que desean o si esta vez serán completamente destruidos por los Sorudnar.

Pueden existir psiónicos entre los Vaethurog (pudiendo adquirir el Don *Psiónico Innato*), aunque son muy raros.

Consorcio Verithian

El Consorcio Verithian es un gobierno ultracapitalista en el que una pequeña élite de raza Ariliscoroi son los dueños del resto de sentientes del Consorcio, y como son su propiedad disponen de ellos a su conveniencia. El Consorcio comenzó en Aerilar, cuando un grupo de millonarios liderados por Verithian a través de un plan de 50 años de duración se hicieron los dueños de toda la población. Desde allí el Consorcio ha extendido su sistema a otros planetas y a otras razas, que a lo largo de los años han acabado siendo propiedad de los Harya del Consorcio, los Ariliscoroi que son dueños del resto de habitantes de su sociedad.

El Consorcio Verithian tiene distintos gremios o Casas controlando distintos tipos de negocios, pero en definitiva el objetivo es el mismo, regular y controlar el comercio interestelar. En total hay 9 Casas, cada una de ella propiedad de un Harya, y cada Casa tiene cientos de empresas que se dedican a menesteres muy distintos (pese a que cada Casa esté más especializada en un tema en concreto).

El Consorcio no aprueba la ideología de la Alianza, pero mientras la cosa se quede solo ahí son un mercado muy grande, y por lo tanto muy interesante, y de hecho el Consorcio depende económicamente de las compras que la Alianza les hace, si no fuese por ellas el Consorcio sería un lugar mucho más pobre.

Ariliscoroi (Para-humanos)

Los Ariliscoroi son la raza para-humana que dirige el Consorcio Verithian. Son especialmente saludables y hermosos, llegando a vivir hasta 120 años. Los terrestres que los han encontrado les llaman "elfos", y es cierto que suelen ser de cabellos dorados o plateados, ojos azules o almendrados y tienen orejas un poco más en punta que los humanos (aunque es fácil encontrar en la Tierra humanos con las mismas orejas).

El planeta natal de los Ariliscoroi se llama Aerilar, y su lengua es el Etherel, aunque como representantes comerciales y negociadores del Consorcio Verithian que son también hablan el Vulnus. Existen psiónicos entre los Ariliscoroi (pudiendo adquirir los Dones *Psiónico Innato* y *Psiónico Entrenado*), y son relativamente comunes.

Melasus (Para-humanos)

Los Melasus son una variante humana que vive en un planeta del Consorcio Verithian con una orografía especialmente llana. Si han sido modificados para ese planeta o simplemente han evolucionado de la manera que lo han hecho por si mismos es algo que no se sabe.

Ariliscoroi

Coste: 20 PD

Origen: Aerilar.
Atributos: CON a *Bueno* (6 PD) todos los demás a *Normal*.
Dones: Atractivo 1 o Carisma 1 (5 PD), Equilibrio Perfecto (4 PD), Tolerancia (Enfermedades) 1 (5 PD).
Limitaciones: Esta plantilla no tiene Limitaciones Normales ni Dobladas.
Limitaciones Clave: Debe escogerse una de entre Vanidoso u Orgulloso.
Lenguajes: Etherel y Vulnus.
Especial:
Longevos (Los Ariliscoroi viven un poco más que los humanos normales, alcanzando los 120 años como media).

Los Melasus son altos, delgados y desgarbados, y a la mayoría de humanos les resultan muy nerviosos y expresivos (en comparación con ellos) esto es así porque su metabolismo funciona mucho más rápido que el de los humanos, y de hecho Mela I (su planeta natal) parece ir a cámara rápida.

Pueden existir psiónicos entre los Melasus (pudiendo adquirir el Don *Psiónico Innato* únicamente), aunque son raros.

Mnelen (Para-humanos)

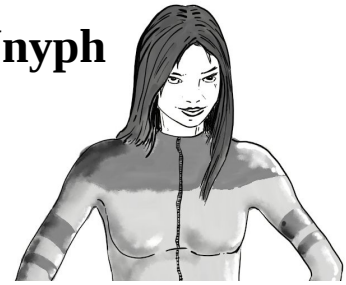
Los Mnelen son muy similares a los humanos de la Tierra, y solo tienen una diferencia con ellos. Y es que los Mnelen viven en un planeta de Atmósfera Enrarecida llamado Mnelen y tienen un sistema biológico de filtrado de impurezas. Aquellos especialistas en genética humana que han estudiado a los Mnelen dicen que sus filtros biológicos han sido diseñado a propósito, y las leyendas Mnelen hablan de una criatura que los "condujo por un mar oscuro y frío" hasta una nueva tierra, donde "gracias a sus brujerías" les cambió para que pudiesen sobrevivir en el.

Melasus

Coste: 31 PD

Origen: Mela I.
Atributos: DES a *Bueno* (6 PD) y PER a *Bueno* (6 PD), todos los demás a *Normal*
Dones: Infatigable 1 (5 PD), Rapidez 1 (5 PD), Regeneración 1 (6 PD), Veloz 1 (5 PD).
Limitación: Consumo Incrementado (-2 PD).
Limitaciones Clave: Son comunes entre los Melasus las Limitaciones Clave *Bravura Temeraria*, *Deber*, *Impulsivo*, *Hablas Demasiado*, *Irascible* y *Patriota Fanático*.
Lenguajes: Etherel.
Especial:
Corredores Natos (Los Melasus son corredores natos y por eso tienen un +1 para las tiradas de la Habilidad *Vigor* que impliquen correr).

Ynyph



Ynyph (Para-humanos)

Los Ynyph son una raza de humanos especialmente atractivos, aunque son considerados superficiales por muchas otras especies. La verdad es que los ynyph son buenos artesanos y están dotados de una considerable sensibilidad artística.

Los Ynyph son nativos del planeta Ylys, y forman parte del Consorcio Verithian. Los Ynyph hablan Etherel (lenguaje oficial también del Consorcio) y su propia lengua, el Yneil'lathar

Imperio Gnonar

A los terrestres el Imperio Gnonar en cierta forma les recuerda al Imperio del Sol Naciente. Y sin duda la cultura Gnonar recuerda a la cultura japonesa del conocido cómo Periodo Edo.

El Imperio es lo que se podría llamar un sistema feudal centralizado. El Emperador, que siempre es un Gnonar, es el supremo líder del Imperio, y gobierna directamente el espacio entre los sistemas solares y sobre la casta llamada G'Lar (que significa "los nobles"). Estos son los gobernantes de los distintos sistemas solares (aunque siempre bajo el mando directo del Emperador), o de territorios concretos dentro de estos sistemas solares (bajo el mando de otros G'Lar).

Debajo de los G'Lar están los G'Sten, que son la Casta guerrera, y su misión es proteger y guerrerar en nombre del Imperio (y del G'Lar al que sirven). Bajo ellos están los burócratas y los comerciantes (G'Nor), los artesanos, científicos y técnicos (G'Nar) y por último, la casta más baja, la de los campesinos (G'Ter). La casta depende del nacimiento (no de la raza), y es prácticamente imposible (salvo por deseo del Emperador o de un G'Lar gobernador de un sistema solar) ascender de casta en el Imperio Gnonar.

Aqa'sthe (Para-humanos)

Los Aqa'sthe son una raza subacuática que viven en un planeta (llamado Aqau) completamente cubierto por las aguas. Son maestros manipuladores del coral, y sus conocimientos de genética (tienen NT 4 en Genética) no tienen parangón en el Espacio Conocido.

Los Aqa'sthe son para-humanos de piel escamosa y grandes ojos negros sin pupilas. Sus manos no son palmeadas, aunque en lugar de pies tienen una especie de aletas (pero que son lo suficientemente resistentes cómo para soportar peso, tanto cómo unos pies).

Mnelen

Coste: 6 PD

Origen: Mnelen.
Atributos: Todos a *Normal*.
Dones: Filtros (6 PD).
Limitaciones: Ninguna.
Lenguajes: Yneil'lathar y Etherel.

Ynyph

Coste: 21 PD

Origen: Ylys.
Atributos: DES a *Bueno* (6 PD), todos los demás a *Normal*.
Dones: Atractivo 1 (5 PD), Carisma (5 PD), Memoria Eidética (5 PD).
Limitaciones Clave: Todos los Ynyph suelen ser Idealistas, Orgullosos o Vanidosos, pero raras veces tendrán las tres Claves a la vez.
Lenguajes: Yneil'lathar y Vulnus.
Especial:
Longevos (Rasgo. Los Ynyph viven un poco más que los humanos normales, alcanzando 120 años).

Aqa'sthe

Coste: 7 PD

Origen: Aqau.
NT: Los Aqa'sthe tienen la Habilidad *Ciencia (Genética)/NT 4*, y están especializados en la creación de herramientas vivientes subacuáticas.
Atributos: Todos a *Normal*.
Dones: Anfibio (4 PD), Branquias (0 PD, no puede respirar fuera del agua), Membrana Ocular (2 PD), Sonar (7 PD).
Limitaciones: Metabolismo Debilitado (-6 PD).
Limitaciones Clave: Puede tener cualquier Limitación Clave.
Lenguajes: Aquaa y Galar.

Metabolismo Debilitado:
Los Aqa'sthe no soportan salir del agua. Cuando esto suceda, aparte de los efectos de asfixia (solucionables con una Máscara apropiada) el jugador debe hacer una tirada de CON (dificultad *Grande*) o sufrir un -1 a la acción hasta que vuelva a entrar en el agua.

Gnonar (Para-humanos)

Los Gnonar son humanos muy similares a los terrestres. Son nativos de un planeta llamado Agag y son los fundadores del Imperio que lleva su nombre.

Los Gnonar siguen un código muy similar al bushido, pero a diferencia de los Japoneses el código no está limitado a los samurais, sino que es seguido por los Gnonar de todas las castas. Este código, llamado **Ur'Rag**, se basa en las siete virtudes: Rectitud, Coraje, Benevolencia, Respeto, Honestidad, Honor y Lealtad.

Pueden existir psiónicos entre los Gnonar (pudiendo adquirir los Dones *Psiónico Innato*), aunque son muy raros. Sin embargo el Don Neutralizador Psiónico es muy común entre ellos, y no se considera Don Especial.

Gnonar

Coste: 0 PD

Origen: Agag.
Atributos: Todos a *Normal*.
Dones: Ninguno.
Limitaciones: Ninguna.
Limitaciones Clave: Código de Honor (*Ur'Rag*: Rectitud [Sé honrado en tus tratos con todo el mundo; cree en la justicia, pero no en la que emana de los demás, sino en la tuya propia], Coraje [Un gnonar debe tener valor heroico; debe vivir la vida de forma plena, sin miedo; debe reemplazar el miedo por respeto y precaución], Benevolencia [Un gnonar debe tener compasión y ayudar a sus compañeros en cualquier oportunidad], Respeto [No existe motivo alguno para ser cruel; se debe ser cortés incluso con sus enemigos; el respeto no solo se recibe por la fiereza en la batalla, sino también por su manera de tratar a los demás], Honestidad [Hablar y hacer deben ser la misma acción], Honor [Las decisiones que tomas y cómo las llevas a cabo son un reflejo de quién eres en realidad; no puedes ocultarte de ti mismo] y Lealtad [Las palabras de un gnonar son como sus huellas; puedes seguirlas donde quiera que él vaya]).
Lenguajes: Galar.

Icar (Para-humanos)

Los Icar son una especie humana baja (1.6m los más altos), fuerte y resistente. Famosos por su capacidad marcial son un orgulloso integrante del Imperio Gnonar, y muchos de ellos se adhieren al Ur'Rag como si fuese propio. El 70% de la población Icar del Imperio son G'Sten (casta guerrera), lo que dice mucho de ellos. Su idioma es el Maed, aunque todos hablan Galar. Su planeta natal se llama Maedan.

Los Icar no tienen psiónicos, ni se ha sabido nunca que los hayan tenido, y de hecho no suelen gustarle mucho los psiónicos. Pero cómo en el Imperio usar poderes en público es una falta de respeto, no representa un problema.

Razas de los Sistemas Neutrales

A continuación proporcionamos las plantillas raciales, así como una pequeña descripción de algunas razas pertenecientes a los llamados Sistemas Neutrales, esto es, aquellos que no son potencias interplanetarias.

De hecho tras la fundación de Eridu el baremo acuñado en Eridu para entrar a formar parte del Consejo de la Estación será el mismo que se utilizará para distinguir si un mundo es considerado No Alineado. La norma queda como sigue:

Icar

Coste: 30 PD

Origen: Maedan.
Atributos: FUE a *Bueno* (6 PD) y CON a *Bueno* (6 PD), todos los demás a *Normal*.
Dones: Infatigable 1 (5 PD), Puños de Acero 1 (4 PD), Regeneración 1 (6 PD), Tolerancia al Dolor 1 (5 PD).
Limitaciones: Consumo incrementado (-2 PD).
Limitaciones Clave: Deber, Impulsivo, Irascible, Orgulloso, Patriota Fanático.
Lenguajes: Maed y Galar.
Especial:
Longevos (Rareza. Los Icar viven más que los humanos normales, llegando a alcanzar los 200 años de media).

Según el Estatuto de la Estación Eridu cualquier civilización no-balcanizada que tenga tecnología hiperespacial puede solicitar entrar en el Consejo de la Estación. Si tendrá un voto propio o pasará a formar parte de los Sistemas Neutrales (y por lo tanto compartiendo voto con ellos) depende del espacio que ocupe la civilización.

Para dejar de pertenecer a los Sistemas Neutrales hay que ocupar más de un sistema solar, y no se trata de simplemente establecer una estación en otro sistema, sino de que como mínimo un 25% de la población se encuentre en un sistema solar distinto al central de la civilización.

Avianos (Alienígenas)

Los Avianos son una raza de la que se sabe poco, y que no mantienen presencia en Eridu. Pocos han visto sus naves, pero su existencia es conocida, y se sabe que poseen NT 4 en todos los campos de conocimiento, convirtiéndolos en los más avanzados tecnológicamente después de los Sorudnar. Los Avianos han conseguido conservar su tecnología después de la Caída, pero extrañamente no se han expandido nunca.

Avianos

Coste: 28 PD

Origen: Desconocido.
Atributos: FUE a *Mediocre* (-3 PD) y DES a *Bueno* (6 PD), todos los demás a *Normal*
Dones: Filtros (6 PD), Membrana ocular (2 PD), Nunca se Pierde (4 PD), Pico (4 PD), Pies de Acero (espolones +2 FO) (4 PD), Visión Periférica (6 PD), Visión Telescópica (4 PD), Volar (Planetario 2, 10 PD).
Limitaciones: Vital Corto (-1 PD), Escala Negativa (-1) (-5 PD), Manos Torpes (-5 PD), Sentido Deficiente (olfato) (-4 PD).
Limitaciones Clave: Todos los Avianos tienen la Limitación Clave Voz Molesta.
Lenguajes: Aviano y Vulnus.

Su planeta de origen es desconocido. Lo poco que se sabe de ellos es por que se les ha visto explorando sistemas solares, pero aunque siempre se ha intentado entrar en contacto dichos intentos han sido infructuosos, y los conocidos como Avianos permanecen como un misterio.

Entre los Avianos hay psiónicos, aunque son muy raros.

Arachnoi (Alienígenas)

Los Arachnoi son sin duda una de las razas más alienígenas que se pueden encontrar en el Espacio Conocido. Los Arachnoi parecen una mezcla extraña entre Centauro y araña. Los Arachnoi son criaturas de 8 miembros que se mueven en posición horizontal, aunque pueden colocar 4 de sus miembros en posición vertical, pareciendo una criatura de 4 patas y 4 brazos, de ahí que los humanoides que los han encontrado los comparen con centauros (o los equivalentes culturarles que tengan).

Los Arachnoi son más grandes que el humanoide medio, y su piel está cubierta por unas células capaces de cambiar su pigmentación. De hecho ese es su método de comunicación, siendo incapaz de hacer ningún ruido más que un extraño sonido que suena algo similar a *Sweeech*. Los Arachnoi tienen 4 ojos (2 delante y 2 a los lados), aunque no son ojos multifacetados, sino que son similares a los de otros humanoides.

Los Arachnoi son capaces de crear en su cuerpo una sustancia que pueden lanzar hasta 10 metros, usándola como arma. Dicha sustancia puede ser una tela de araña pegajosa que atrapa a sus víctimas, o puede añadir un toque de ácido y hacerla más dura, con lo que tiene una efectiva arma a corta distancia.

Los Arachnoi no tienen problemas en comer sentientes. De hecho una frase muy típica Arachnoi es "Si tiene nombre, es comida" aunque la mayoría de ellos son conscientes de que al resto de razas no les gusta, por lo que aquellos que salen de su planeta no tardan en dejar atrás dichas costumbres. Aunque claro, siempre se puede volver a caer en los viejos hábitos, sobre todo en situaciones en las que nadie se va a enterar. De todas formas, las costumbres alimentarias de los Arachnoi ya resultan bastante desagradables al resto de sentientes: Les gusta comerse a sus víctimas vivas, sean el animal que sea. Y a tal efecto lo envuelven con la sus-

Arachnoi

Coste: 35 PD

Origen: Tstsogh.
Atributos: FUE a *Grande* (18 PD), DES a *Bueno* (6 PD), todos los demás a *Normal*
Dones: Ataque Natural (10m. FO +4 [Ácido] o 10m. Agarrón/Presa FUE 4) (10 PD), Brazos Extra (6 PD), Escala 1 (5 PD), Piernas Extra (6 PD), Ojos Adicionales (Visión Periférica) (6 PD), Resistencia al Daño 1 (Piel Quitinosa) (4 PD), Telecomunicación (Pigmentación) (0 PD).
Limitaciones: Horizontal (-4 PD) , Metabolismo Debilitado (-6 PD), Manos Torpes (-5 PD), Muedz (-6 PD).
Limitaciones Clave: Son muy comunes ente ellos las Limitaciones Clave *Fobia al Fuego* y *Hábito Racial Odioso: Si tiene Nombre, es Comida*.
Lenguajes: Cambios de pigmentación en la piel.

Arlar

Coste: 12 PD

Origen: Arlarit.
Atributos: VOL a *Bueno* (6 PD), todos los demás a *Normal*
Dones: Cuernos (4 PD), Estómago de Acero (2 PD).
Limitaciones Clave: Pacifista (cualquiera) era una Clave común, aunque aquellos que no estén bajo control Elurtur probablemente la habrán perdido.
Lenguajes: Arlaran.
Especial:
Peludos (resisten el frío mejor que los humanos, pero por lo contrario sudan más cuando hace calor; a efectos prácticos es cómo si se llevase siempre un cazadora puesta).

tancia que segregan para inmovilizarlo y guardarlo para cuando tenga habre.

Los Arachnoi no tienen psiónicos.

Arlar (Alienígenas)

Los arlar son una raza humanoide proveniente de herbívoros rumiantes.En el pasado fueron miembros de la Pax Galáctica, pero tras la Caída aquella civilización se perdió por completo. Los Arlar son un pueblo paciente y pacífico, y serían un miembro de los Sistemas Neutrales, si no fuese porque se encuentran bajo control de los Elurtur. No todos, por supuesto, pero si la gran mayoría de su especie sirve (involuntariamente) al Dominio Elurtur.

Los psiónicos son poco comunes entre los Arlar (pudiendo adquirir únicamente el Don *Psiónico Innato*), pero no desconocidos.

Hinno (Alienígenas)

Los Hinno, humanoides nativos del planeta Hinnus, han evolucionado de un animal muy similar a un caballo, aunque con la protección y el cuerno de un rinoceronte. Y aunque son humanoides conservan el cuerno frontal, así como el caparazón de duro hueso que cubre todo su cuerpo.

Los hinno son hervíboros, y como todas las razas provenientes de herbíboros conocidas profesan un elevado grado de pacifismo, lo que no quiere decir que no puedan defenderse si es necesario.

Hinno

Coste: 19 PD

Origen: Hinnus.
Atributos: CON a *Bueno* (6 PD), VOL a *Bueno* (6 PD), todos los demás a *Normal*
Dones: Cuernos (4 PD), Resistencia al Daño 2 (8 PD).
Limitaciones: Lento (-5 PD).
Limitaciones Clave: Pacifista (cualquiera) era una Clave común, como también lo son Cobarde y Tímido.
Lenguajes: Adhinio y Vulnus.

Los Hinno son miembros de los Sistemas Neutrales, y fueron el primero de ellos en aceptar la invitación a Eridu.

Los Hinno no tienen psiónicos.

Iatei (Alienígenas)

Los Iatei son una especie humanoide evolucionada a partir de unos felinos extremadamente similares a los felinos terrestres; aunque su biología y genética es muy diferente. O sea, son muy parecidos por fuera, pero muy distintos por dentro. Su apariencia es, como ya hemos comentado, de felinos bípedos, pero sus manos tienen garras retráctiles que salen de los dedos y se ocultan dentro de los huesos de la mano.

Los Iatei tienen una cultura centrada en la caza, con cientos de rituales al respecto, y dan considerable énfasis a la capacidad marcial. Su NT es de los mas bajos entre los

Iatei

Coste: 25 PD

Origen: Atei (luego llamado Aviatei).
Atributos: DES a *Bueno* (6 PD), todos los demás a *Normal*
Dones: Caes cómo un gato (4 PD), Cola (4 PD), Equilibrio Perfecto (4 PD), Estómago de acero (2 PD), Garras (+2 FO) (4PD), Rapidez 1 (+3 AC) (4 PD), Sentidos Agudos (oído) (4 PD).
Limitaciones: Duermes el Doble (-3 PD), Sentido Deficiente (Visión) (-4 PD).
Limitaciones Clave: Distraido como un gato.
Lenguajes: Vulnus.
Especial:
Peludo (Los Iatei resisten el frío un poco mejor que los humanos ya que están cubiertos por una capa de pelo, pero el calor les molesta más. A efectos de juego considera que siempre llevan puesta una cazadora, por lo que es posible que en condiciones de extremo calor tengan un -1, pero en condiciones de mucho frío no reciben el primer -1 que reciban los humanos).

Sistemas Neutrales (teniendo NT 2 en todos los campos menos los motores hiperespaciales, que por algún motivo tienen NT 5). Los Iatei son unos recien llegados a la escena interplanetaria, pero fueron invitados igualmente a Eridu, y aceptaron.

Entre los Iatei hay psiónicos(pudiendo adquirir únicamente el Don *Psiónico Innato*), pero no son muy comunes.

Rauri-Ko, Saurran y Ssilaar (Alienígenas)

Los Rauri-Ko, los Saurran y losSsilaar (nativos de los planetas Ruusn, Saurr y Ssazz, respectivamente) planetan un misterio, ya que son la misma raza, tienen exactamente la misma biología y la misma genética, y los planetas en los que viven comparten la misma biología también, pese a estar a años luz entre sí.

Lo más interesante de todo es que los tres planetas contienen muestras más que suficientes de que las tres razas evolucionaron en sus respectivos planetas, las tres adquirieron consciencia hace alrededor de unos 50.000 años, y han permanecido desconectadas entre sí hasta hace poco.

Las tres razas comparten muchas cosas, aparte de la biología y la genética. La historia de las tres razas es extrañamente similar (pese a las grandes difrerencias culturales). Las tres formaron parte de la Pax Galactica, y las tres sufrieron con sorprendente similitud los efectos de la Caída. Las tres encontraron motores hiperespaciales en estaciones de la época de la Pax en su sistema solar casi el mismo día (en total apenas hay una semana entre los respectivos descubrimientos) y las tres respondieron positivamente a la invitación de entrar a formar parte de Eridu.

Sin embargo, las diferencias culturales, son enormes.

Los Rauri-Ko han vivido siempre a la sombra de los Kuzaar, siendo atacados regularmente por estos para convertirse en su comida. Por esto los Rauri-Ko tienen una cultura eminentemente prágmática, aunque también muy belicosa. Odian a los Kuzaar con la misma intensidad que los temen, pero aunque estos les superan tanto en tecnología como en números, los Rauri-Ko sobreviven.

Los Saurran son por el contrario mucho más pacíficos, de hecho son los más pacíficos de los tres pueblos saurios. En su pasado una figura religiosa extendió una religión eminentemente pacífica por todo el planeta, y auqnue no todos los Saurran la profesan, si es seguida por una considerable mayoría. No es que sean pacifistas, pero han dejado de lado la violencia y la ansia de sangre que aún posee a sus hermanos. Por desgracia para ellos, desde hace poco se encuentran bajo el yugo de los Elurtur.

Por último los Ssilaar son casi tan belicosos y violentos como los Rauri-Ko, pero no suelen ser tan sanguinarios y calculadores como estos. Su cultura da valor al honor en combate, y los guerreros son quienes ostentan los puestos de más importante autoridad, aunque una religión pacifista similar a la de los Saurran se este expandiendo entre ellos.

Rauri-Ko, Saurran y Ssilaar

Coste: 19 PD

Origen: Ruusn, Saurr y Ssazz, respectivamente.

Atributos: Todos a *Normal*

Dones: Adherencia (5 PD), Camaleón 1 (4 PD) Cola (4 PD), Garras (+2 FO) (4PD), Telecomunicación Hormonal (4 PD), Tolerancia al Calor 1 (5 PD).

Limitaciones: Duermes el Doble (-3 PD), Sentido Deficiente (Visión) (-4 PD).

Limitaciones Clave: los Rauri-Ko y los Ssilaar suelen ser Rudos y Sin Tacto y Sanguinarios, pero no todos comparten dichas Limitaciones.

Lenguajes: Ruun, Sauran o Ssazaz, respectivamente, yVulnus.

DONES Y LIMITACIONES

A continuación proporcionamos una lista de Dones y Limitaciones exclusivos de la ambientación de las Crónicas de Eridu. Además proporcionamos variantes a Dones y Limitaciones concretos, como por ejemplo con el Don Rango, que adaptamos a los distintos gobiernos interestelares que hay en la ambientación.

Dones

Rango de la Alianza Uu'man*

En la Alianza Uu'man hay dos tipos de cuerpos que tengan Rango. Por un lado está el llamado Vigilia Astrum. El Vigilia Astrum es una mezcla de la policía estelar, ejército y servicio de exploración científica. Luego tenemos las llamadas Vigilia Planes, que no son más que las policías de los distintos planetas.

- **Rangos del Vigilia Astrum:**
  - ◊ Miles (Rango 1).
  - ◊ Corporali (Rango 2).
  - ◊ Optio (Rango 3).
  - ◊ Centurio (Rango 4).
  - ◊ Duce (Rango 5).
  - ◊ Capo (Rango 6).
  - ◊ Tribunus (Rango 7).
  - ◊ Praefectus (Rango 8).
  - ◊ Legatus (Rango 9).
  - ◊ Praefectus Legatii (Rango 10).
- **Rangos del Vigilia Planes:**
  - ◊ Novos Pedes (Rango 1).
  - ◊ Pedes (Rango 2).
  - ◊ Deprehenderi (Rango 3).
  - ◊ Signifer (Rango 4).
  - ◊ Subquaerer (Rango 5).
  - ◊ Quaerer (Rango 6).
  - ◊ Cornicer (Rango 7).
  - ◊ Excolo Capo (Rango 8).
  - ◊ Legatus (Rango 9).
  - ◊ Excolo Legatii (Rango 10).

El Coste del Don depende del nivel que se quiera adquirir: Cuesta 3 Puntos de Desarrollo de Rango 1 a Rango 3. Cuesta 5 Puntos de Desarrollo de Rango 4 a Rango 6. Cuesta 7 Puntos de Desarrollo de Rango 7 a Rango 10.

Rango de la Confederación Terrestre*

La Confederación tiene un solo Ejército para todos sus planetas, luego tiene una Marina Espacial para defender la Confederación propiamente dicha (y cuyos altos mandos dirigen también el Ejército), y un cuerpo de policía (la llamada PlanPol) para mantener la seguridad en los planetas.

- **Rangos militares del Ejército de la Confederación:**
  - ◊ Soldado Raso (Rango 1).
  - ◊ Cabo (Rango 2).
  - ◊ Sargento (Rango 3).
  - ◊ Teniente (Rango 4).
  - ◊ Capitán (Rango 5).
  - ◊ Comandante (Rango 6).
  - ◊ Teniente Coronel (Rango 7).
  - ◊ Coronel (Rango 8).
- **Rangos militares de la Marina Espacial Confederada:**
  - ◊ Soldado Raso (Rango 1).
  - ◊ Cabo (Rango 2).
  - ◊ Sargento (Rango 3).
  - ◊ Teniente (Rango 4).
  - ◊ Capitán (Rango 5).
  - ◊ Comandante (Rango 6).
  - ◊ Teniente Coronel (Rango 7).
  - ◊ Coronel (Rango 8).
  - ◊ General (Rango 9).
  - ◊ Ministro de Defensa (Rango 10).
- **Rangos para miembros de la PlanPol:**
  - ◊ Agente (Rango 1).
  - ◊ Agente de Primera (Rango 2).
  - ◊ Detective o Sargento (Rango 3).
  - ◊ Teniente (Rango 4).
  - ◊ Subinspector (Rango 5).
  - ◊ Inspector (Rango 6).
  - ◊ Subcomisario (Rango 7).
  - ◊ Comisario (Rango 8).
  - ◊ Jefe de Policía (Rango 9).
  - ◊ Ministro de Interior Planetario (Rango 10).

El Coste del Don depende del nivel que se quiera adquirir: Cuesta 3 Puntos de Desarrollo de Rango 1 a Rango 3. Cuesta 5 Puntos de Desarrollo de Rango 4 a Rango 6. Cuesta 7 Puntos de Desarrollo de Rango 7 a Rango 10.

Rango del Consorcio Verithian*

El Consorcio tiene dos sistemas de Rangos distintos. El que utiliza el departamento de Seguridad del Consorcio (conocida habitualmente como SegCon o como Casa Auth) y el sistema de Rangos propiamente dicho que utilizan toda la sociedad Verithian llamado **Valos Vydaesia** y que fue creado por el propio Verithian tras hacerse con el control de Aerilar. Este último no es un sistema tan regulado como el primero, teniendo distintos usos y formas dependiendo de cada Casa.

- **Valos Vydaesia:**
  - ◊ Alereth (Rango 0).
  - ◊ Aeler (Rango 1).
  - ◊ Hosta (Rango 2).
  - ◊ Erelar (Rango 3).
  - ◊ Anwa (Rango 4).
  - ◊ Manthale (Rango 5).
  - ◊ Kaiano (Rango 6).
  - ◊ Isthyar (Rango 7).
  - ◊ Noola (Rango 8).
  - ◊ Istimah (Rango 9).
  - ◊ Harya (Rango 10).
- **Rangos de SegCon:**
  - ◊ Inga (Rango 1).
  - ◊ Heren Inga(Rango 2).
  - ◊ Neuna (Rango 3).
  - ◊ Heren Neuna (Rango 4).
  - ◊ Lumna (Rango 5).
  - ◊ Heren Lumna (Rango 6).
  - ◊ Enwina (Rango 7).
  - ◊ Hitem Enwina (Rango 8).
  - ◊ Tuure (Rango 9).
  - ◊ Harya Auth (Rango 10).

El Coste del Don depende del nivel que se quiera adquirir: Cuesta 3 Puntos de Desarrollo de Rango 1 a Rango 4. Cuesta 5 Puntos de Desarrollo de Rango 5 a Rango 6. Cuesta 7 Puntos de Desarrollo de Rango 7 a Rango 10.

Rango del Imperio Gnonar*

Los Rangos en el Imperio Gnonar están directamente relacionados con la Casta. Es prácticamente imposible cambiar de Casta.

- *La Castas de la sociedad Imperial son*:
  - ◊ G'Les (Los que no tienen manos) (Rango 0).
  - ◊ G'Ter (los que trabajan con sus manos) (Rango 1).
  - ◊ G'Nar: Los que crean con sus manos.
    - ♦ G'Nar-ni (artesanos) (Rango 2).
    - ♦ G'Nar-ko (técnicos) (Rango 2).
    - ♦ G'Nar-et (científicos) (Rango 2).
  - ◊ G'Nor: Los que se ensucian las manos.
    - ♦ G'Nor-go (burocrata) (Rango 3).
    - ♦ G'Nor-ez (comerciante) (Rango 4).
  - ◊ G'Sten: Los que destruyen con sus manos.
    - ♦ G'Sten (Rango 5).
    - ♦ Ur G'Sten (Rango 6).
    - ♦ G'Lar (Rango 7).
    - ♦ Ur G'Lar (Rango 8).
    - ♦ Ur G'Kar (Rango 9).

El Coste del Don depende del nivel que se quiera adquirir: Cuesta 3 Puntos de Desarrollo de Rango 1 a Rango 4. Cuesta 5 Puntos de Desarrollo de Rango 5 a Rango 7. Cuesta 7 Puntos de Desarrollo de Rango 8 a Rango 10.

Rango del Imperio Vaethurog*

El Imperio Vaethurog no utiliza Rangos propiamente dichos, aunque la valía de cualquier Vaethurog depende de su Rogüetho, su Honor. Todo Vaethurog empieza con Rango 0 y lo mantiene hasta que logra la mayoría de edad, que le convierte en un Koth. Una vez en ese Rango si no hace nada para demostrar su valor y su honor será un Koth el resto de su vida, pero sin embargo, si demuestra que es una persona honorable al servicio de su Emperador (el Khang) este, o sus sirvientes directos, le recompensarán reconociendo que su Rugüetho ha aumentado, por lo tanto asignándole un Rango superior.

- *La lista de Rangos del Rogüetho*:
  - ◊ Koth (Rango 1).
  - ◊ Klag (Rango 2).
  - ◊ Konmerg (Rango 3).
  - ◊ Karg (Rango 4).
  - ◊ Kargân (Rango 5).
  - ◊ Kor (Rango 6).
  - ◊ Kurn Coronel (Rango 7).
  - ◊ Krell (Rango 8).
  - ◊ Korok (Rango 9).
  - ◊ Khang (Rango 10).

El Coste del Don depende del nivel que se quiera adquirir: Cuesta 3 Puntos de Desarrollo de Rango 1 a Rango 4. Cuesta 5 Puntos de Desarrollo de Rango 5 a Rango 6. Cuesta 7 Puntos de Desarrollo de Rango 7 a Rango 10.

Tecnología de Otra Sociedad♦

El personaje tiene conocimientos sobre la tecnología que se usa en otra sociedad además del de la sociedad en la que ha nacido.

A efectos prácticos el personaje puede utilizar todas las Habilidades a las que afecta el NT a los Niveles Tecnológicos que se usan en las dos sociedades interestelares que conoce.

Cuesta 6 Puntos de Desarrollo por Sociedad Adicional.

Red de Espías*

El personaje ha desarrollado una Red de Espías que le proporciona una de estas dos opciones:

- Información sobre un tema concreto en toda una sociedad interplanetaria. *Ejemplos de esta opción podrían ser toda la información referente a los Elurtur que se mueva en la Confederación Terrestre, o todos los movimientos militares de los Vaethurog.*
- Información sobre un tema genérico en un solo sistema solar. *Cómo por ejemplo saber todo lo que hacen los embajadores y sus adjuntos directos en la Estación Eridu, o todo lo que transpira de las reuniones de la Curia en Ter'Rae.*

Red de Espías proporciona la posibilidad de pedirle 2 veces por partida información a la Red. Evidentemente tendrá que ser información que tenga que ver con lo que esta Red de Espías investiga y vigila. A efectos prácticos la Red de Espías tiene la Habilidad relevante para lo que se quiera averiguar a Excelente (+3) y tanto si se consigue la información como si no se consigue se considerará que se ha usado la posibilidad de pedir información.

Cuesta 4 Puntos de Desarrollo.

Dones Raciales

Estos Dones solo pueden ser adquiridos por miembros de una raza concreta de la ambientación, y representan entrenamientos especiales que pueden recibir miembros de una especie. La Plantilla Racial necesaria para poder adquirir el don se indica junto al nombre del mismo.

Kÿnsiia (Iatei)

El personaje es un maestro del arte marcial Kÿnsiia, el arte marcial Iatei especializado en combatir con las garras. Por un lado, al adquirir este Don, cada vez que se ataque usando las garras se puede escoger la FUE o la DES para calcular el FO. Por otro lado el Don permite realizar las Maniobras *Desgarrar (ver más abajo)*, Usar la Fuerza de Otro, Bloqueo y *Saltar sobre la Presa (ver más abajo)* que solo pueden ser realizadas por aquellos que tengan el Don Kÿmsiia. Además las maniobras **Desarmar**, **Deplazarse todo el MOV**, **Escapar** y **Saltar** cuestan 1 AC menos.

- **Desgarrar**: Un personaje con el Don Kÿnsiia que impacte dos puñetazos con sus garras a un mismo enemigo en un mismo turno (cada uno con una garra) puede gastar 2 AC para realizar un ataque que impácta automáticamente con las garras de sus pies y que realiza un daño igual a su FO Base con garras.
- **Saltar sobre la Presa**: Un personaje con el Don *Kÿnsiia* puede saltar sobre su presa y caer sobre el con las 4 garras. Si el ataque impacta se añade 3 al FO del ataque. Como punto negativo, para poder realizar esta maniobra es necesario o bien tomar carrerilla y saltar, o bien saltar sobre el contrincante desde una posición más elevada. Tras el ataque tanto atacante como objetivo tienen que hacer una tirada de *Agilidad* **dificultad** *Buena (+1)* para evitar caer. Si los dos fallan los dos caen, si solo falla el objetivo este cae y el atacante permanece encima de su cuerpo, y si solo falla el atacante cae a los pies de su objetivo (aunque sobre sus cuatro

miembros). Cuesta 4 AC más el coste de lo que se mueva.

Cuesta 10 Puntos de Desarrollo.

Maestro del G'Lan-Chi (Gnonar)

El Gnonar ha recibido entrenamiento extensivo y es un maestro en el uso del G'Lan-Chi, la espada racial Gnonar. Se ha entrenado tanto en desenfundarla que desenfundar un G'Lan-Chi le cuesta solo 1 AC, en lugar de 2. Si se tiene también el Don *Ambidiestro* desenfundar dos G'Lan-Chi a la vez cuesta solo 3 AC. Además los ataques realizados con el G'Lan-Chi le cuestan 1 AC menos, o sea, que atacar con el G'Lan-Chi le cuesta 2AC.

Cuesta 6 Puntos de Desarrollo.

Limitaciones

Educado (Limitación Clave) ♦

Eres uno de los Educados por los Elurtur que todavía conserva su condicionamiento, o quizás sea uno de sus descendientes en un planeta no encontrado por la Confederación, o que aún se encuentra bajo Dominio Elurtur. Añoras los tiempos de "gloria y orden" que tus antiguos amos regalaron a la humanidad, y harás lo posible por restaurarlos. Obedeces a tus señores con fe ciega, pues has sido educado y condicionado para ello y piensas que son mejores que tu.

Debido a la naturaleza de esta limitación el Director de Juego tendrá que ser cuidadoso al asignar los Puntos Fudge recibidos por *Forzar* esta Clave. Alternativamente todo el grupo de juego puede adquirirla dando así un giro radical a las historias que narre la mesa. Y no teniendo ya que ser discreto respecto a ella. Lee la Limitación Clave *Secreto* para obtener más ideas.

Personalización: En cierto sentido es una personalización de Secreto.

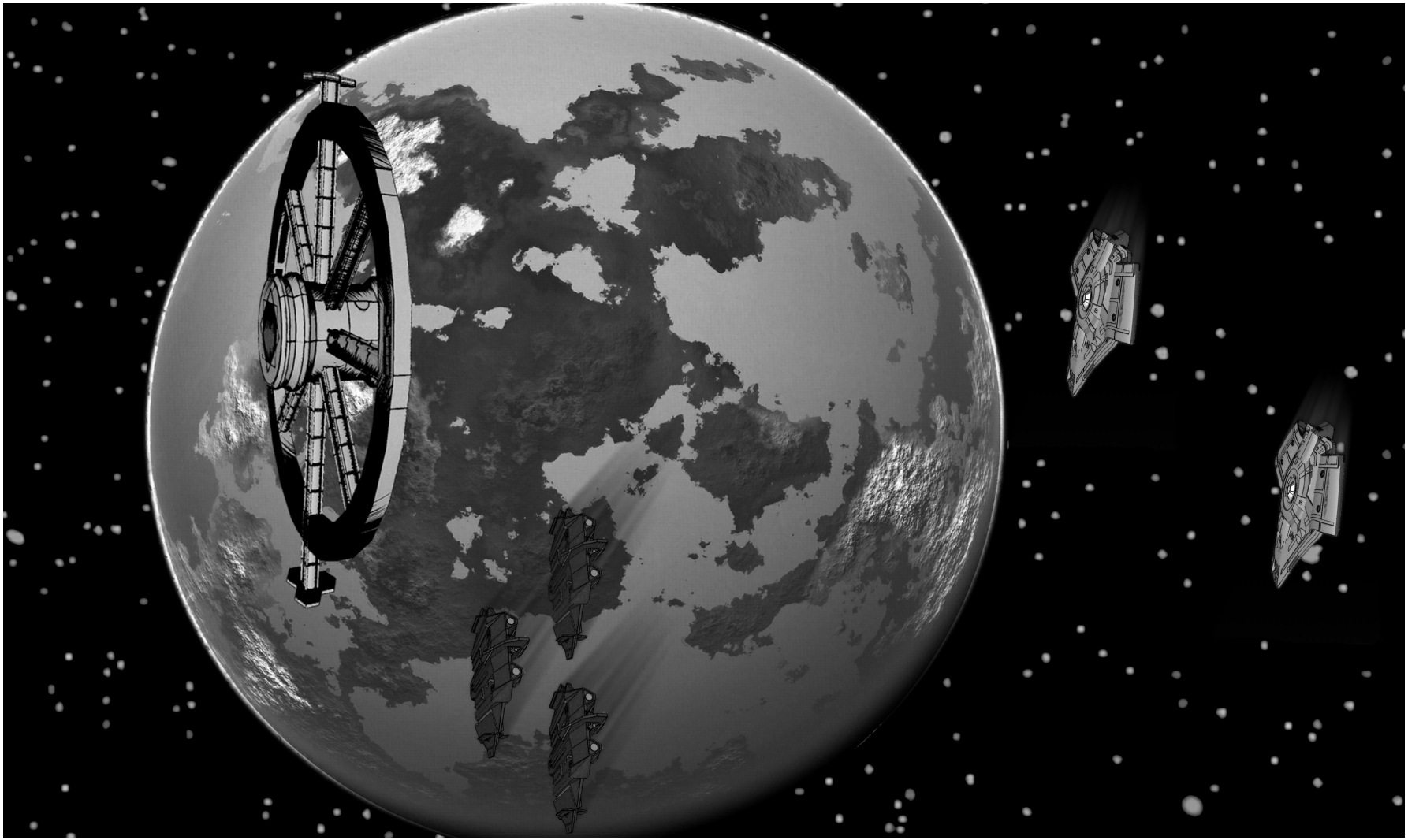
Invocación: Esta Clave se Invoca de forma distinta si el Educado se encuentra bajo control directo de los Elurtur, o si se trata de una persona que no se ha liberado del condicionamiento y sigue creyendo en el, pese a vivir en la Confederación o por lo menos rodeado de humanos libres de los Elurtur. En el primer caso obtienes 1 Puntos Fudge cuando obedezcas a tus amos teniendo una oportunidad de no hacerlo, cuando les sirvas en contra de tus propios deseos (haciendo algo que no quieres hacer) etc. En el segundo caso obtienes 1 Punto Fudge cuando tu Educación te cause problemas o inconvenientes graves, cuando te haga traicionar a tus amigos o hacer algo que no harías si no fuese por tu Educación, cuando provoque una reacción negativa que resulte problemática, desvíe a tus amigos de sus objetivos, te impida conseguir algo, etc.. Por lo general esta Clave se invocará en secreto, por medio de notas al DJ o método similar.

Mirado por el Vacío (Limitación Clave) ♦

El personaje ha sido Mirado por Shehol, el Vacío, y como resultado de esto ahora tiene al Vacío en su interior. No solo el Vacío puede tomar control de el para cumplir sus designios, sino que además cualquier psiónico que entre en su mente podrá verse expuesto al Vacío y como resultado quedar Mirado por el Vacío también. Si el personaje con esta Clave es psiónico además podrá llevar el vacío a las mentes de otros, aumentando así la infección que Shehol es.Cualquiera que mire el Vacío (sea por entrar en una mente con esta Clave, por que alguien con esta Clave entre en su mente, o por otro motivo) tiene que hacer una **Tirada de Terror (Efectos Psicológicos)** de **Dificultad** *Excelente (+3)* y un **Coste en Terror de 9**. Si se falla la tirada, aparte de la pérdida de Humanidad asociada, se obtiene la Limitación Clave Mirado por el Vacío

Personalización: Mirado por el Vacío no se puede personalizar.

Invocación: Esta Limitación Clave solo es invocada por el DJ cuando toma control del personaje para hacer cumplir los designios de Shehol. Como esto invariablemente causará problemas al personaje (ya que Shehol busca consumir de toda la vida) este siempre recibirá como mínimo 1 Punto Fudge cuando el Vacío le controle.



CAPÍTULO 3: La Confederación Terrestre

"Los Humanos tienen una frase, lo que es pasado es prólogo. Los mimbari la completan diciendo que lo que es pasado a veces también es futuro".

Embajadora Delenn, Babylon 5

Esta sección cuenta el pasado de la ambientación desde le punto de vista de los humanos, y se muestra la organización y funcionamiento de la Confederación Terrestre.

El año es el 2211 del calendario terrestre, y mucho ha cambiado desde los tiempos en los que los seres humanos empezaron a colonizar el sistema solar. Los seres humanos han conseguido salir de su sistema solar solo para encontrarse con que hay otras especies, tanto humanas como alienígenas por toda la galaxia, y algunas de ellas claman ser los originales humanos.

Aunque los terrestres se han expandido ya por un considerable número de planetas es justamente ahora cuando una auténtica ola de colonización se está produciendo. Ciertos hechos han retrasado la expansión de la especie humana en el espacio, pero ahora ya se encuentra firmemente asentada en la sociedad intergaláctica y comienza a expandir su área de influencia.

HISTORIA DE LA CONFEDERACIÓN TERRESTRE

Desde el 2007 hasta el 2012

Desde el 2007 hasta el 2012 la situación internacional seguirá una evolución más o menos similar a la actual. Estados Unidos va lentamente perdiendo su hegemonía cómo potencia mundial mientras India y China le van quitando el sitio. Mientras tanto Europa sigue en su posición de importante segundón, cómodamente establecida cómo se encuentra.

Pero eso es solo la situación de política internacional y de macroeconomía. La situación que vive la gente de la calle va empeorando lentamente. Los economistas dicen que se trata de un ciclo, y que los buenos tiempos volverán, pero mientras tanto a más y más personas les cuesta llegar a final de mes, y el fenómeno de los desahuciados se extiende por Japón, Europa y Estados Unidos. Los gobiernos no son capaces de reaccionar adecuadamente, y más de un gobierno cae (algunos en elecciones, otros por métodos más violentos), al mismo tiempo que el movimiento antiglobalización (y en general todos los llamados movimientos anti-sistema) se van haciendo más fuertes mientras el descontento se expande. Los grupos de extrema derecha aumentan considerablemente debido a que muchas personas achacan los problemas a la inmigración.

La situación va escalando lentamente hasta el llamado **Año Negro Europeo** (2011). En Febrero de ese año, en unos disturbios frente al parlamento europeo se produjo un accidente y murieron 50 personas. La situa-

ción que se había estado germinando estalló, y durante 10 meses hubo disturbios continuados en toda Europa y todas las noches había alguna "batalla" en alguna ciudad de Europa.

Tras la muerte de 5 policías franceses el gobierno francés ordenó un toque de queda. Tras repetidas violaciones del mismo por considerables grupos de personas se autorizó el uso de "fuerza letal". Después de las primeras muertes cómo consecuencia del uso de fuerza letal se organizó una manifestación multitudinaria, en la que murieron 130 personas. Al día siguiente nadie organizó ninguna manifestación más. Hubo protestas de ONG, de las diversas Iglesias, comentaristas políticos, etc. pero pocas naciones condenaron lo sucedido, y a la semana muchas utilizaron el mismo sistema para acallar a los rebeldes…

De hecho incluso hubo políticos y periodistas que apuntaron un innegable hecho. Los disturbios que llevaban casi un año sacudiendo Europa se habían detenido, y los ciudadanos podían volver a recorrer las ciudades seguros de que no se encontrarían con un incendio, con disturbios, etc. Se había sentado un peligroso precedente, cuyas consecuencias nadie había previsto, y que tardarían poco en verse.

Tras el varapalo sufrido la primera reacción de los grupos anti-sistema fue ocultarse. Pero en poco tiempo, en cuanto las aguas se hubieron calmado un poco, los más violentos no tardaron en reaccionar. Movidos por un potente sentimiento de venganza un grupo anarquista de extrema izquierda se hizo con una bomba nuclear, y sin que nadie siquiera lo sospechase la hicieron detonar en París un 13 de Marzo del 2012, matando a millones de personas en el que se recordará cómo el peor día de la historia de Europa.

El gobierno francés había desaparecido, así como la ciudad de París, pero el Gobierno Europeo tomó las riendas del país y se evitó que el caos se extendiese demasiado. La reacción del resto de países europeos fue primero de apoyo moral y material, y a los pocos días se detuvo a todos los integrantes del grupo que se atribuyó el atentado. En cuanto se obtuvieron pruebas de la culpabilidad de miembros del grupo, todos los que se pudo encontrar fueron arrestados, y este desapareció efectivamente.

Pero eso no fue todo. De hecho solo fue el principio. El atentado tuvo considerables efectos secundarios. Para empezar se endurecieron las leyes de todos los países europeos y de Estados Unidos; y con esto se perdió un considerable número de libertades. Por otro lado todos los gobiernos que fueron elegidos ese año fueron gobiernos de derechas, que promovieron leyes aún más restrictivas, y luego estaba el "problema americano".

Estados Unidos no tenía casi radicales de izquierdas, pero por el contrario tenía muchos radicales de derechas, y la pobreza rampante, los desahucios y la inmigración no hacían más que aumentar sus filas. Pero Estados Unidos tenía una diferencia con respecto a Europa; en los USA los radicales estaban mucho más armados que en el viejo mundo, por lo que el problema era mayor, si cabe. Los radicales americanos habían intentado detonar una bomba nuclear, pero nunca lo habían conseguido. Lo sucedido en Francia (principalmente lo rápido que se acabó con quienes lo habían hecho) les hizo darse cuenta que un ataque de ese tipo lo único que iba a propiciar era su desaparición, así que decidieron cambiar de táctica. Eliminarían uno a uno a todos los representantes políticos de la izquierda, a los de los inmigrantes, etc. Iniciarían una campaña de terror, con el objetivo de crear la situación apropiada para que un líder carismático obtuviese el poder, igual que Hitler había hecho en Alemania. La extrema derecha americana comenzó una campaña de terror en los Estados Unidos que duraría hasta la subida de **Frederick Finn Franklin** al poder en el 2016.

¿Y el resto del mundo? Rusia sigue en el mismo camino, y aunque Puttin no se encuentra ya en el poder gobierna desde la sombra, y Rusia se ha convertido en una dictadura de facto, aunque mantenga la apariencia de democracia presidencialis-

ta. África se muere. Si la economía hace destrozos en el resto del mundo África lleva años destrozada ya. Por suerte para los africanos China decide acudir en su ayuda el 2011, con lo que la situación, si bien no mejora tampoco empeora…

China e India, por otro lado, ven que su situación mejora considerablemente (en relación a cómo estaban). Siguen teniendo pobreza, pero esta está muy reducida si tenemos en cuenta de donde vienen. Se trata de dos países en crecimiento y que para el 2012 se han convertido ya en el motor económico del mundo.

Y más importante para lo que nos atañe, el gobierno pseudo-comunista (o pseudo-capitalista) Chino, en un ejemplo de clásica propaganda comunista, ha decidido que los chinos deben ser los primeros en construir una base en la Luna. El primer módulo se lanza al espacio en el 2012, pero dos años antes han concluido ya la Shenzhou 8 (la estación orbital china), convirtiéndose de hecho en competidores de la Estación Espacial Internacional, y habiendo conseguido lo mismo que los otros países que participan en la EEI, con la diferencia de haberlo hecho solos y en mucho menos tiempo. El 2012, mientras el proyecto lunar comienza, China se prepara para dar el siguiente paso; Marte.

Desde el 2012 hasta la Salida hacia Marte

El proyecto lunar fue un éxito mucho más rotundo de lo que se puede imaginar. De hecho en la Luna se hicieron unos experimentos que le daría una enorme ventaja a China sobre el resto de países, ya que allí se establecieron las bases para crear gravedad artificial, aunque ese avance no se conseguirá hasta el 2015.

En los primeros años tras el establecimiento de la base orbital China la carrera espacial sufrió un rebrote. Estados Unidos, Europa, Japón, Canadá y Rusia invirtieron grandes cantidades de dinero en la industria aeroespacial, asimismo ciertas multinacionales decidieron invertir por su cuenta en investigación y desarrollo, algunas por orgullo nacional (principalmente empresas americanas que se sintieron insultadas por los avances de “los rojos”) y otras por práctico sentido económico (ya que aunque la carrera acabase cómo la anterior, igualmente podían sacar provecho durante una temporada).

Con la llegada de los Chinos a la Luna, y más importante, su establecimiento allí, la carrera se aceleró más aún. El 2014 el Consorcio Aeroespacial Internacional (cómo se llamaba ahora la unión de países que se hallaba detrás de la Estación Espacial Internacional) consiguió poner una pequeña base en la Luna; más pequeña que el contingente de 10 científicos que los chinos dicen que hay en su estación (que realmente era superior), aunque suficiente para que la herida creada por los chinos cerrase un poco.

Por desgracia para el C.A.I. a principio del año 2015 los chinos anuncian que han descubierto cómo generar gravedad artificial, y las fotos de los científicos chinos en la base Lunar con gravedad artificial impactan al mundo. Ante las numerosas acusaciones de falsedad el gobierno chino accede a permitir la visita de un periodista (el elegido es el último premio Pulitzer, del New York Times), que corrobora lo que han anunciado los chinos: Han desarrollado tecnología de gravedad artificial.

Esta noticia (y el anuncio de que esa tecnología solo estará disponible para empresas selectas, y todas chinas, aunque los beneficios económicos que estas reporten se repartirán con los Indios, que han apoyado económicamente a los chinos) sacude los mercados mundiales, y la bolsa china sube hasta cotas inimaginables mientras el resto de bolsas mundiales sufren pérdidas multimillonarias.

En la inestable situación en la que se encuentra la economía mundial esto es lo que el doctor había recomendado evitar. La Bolsa americana sufre un **Crack el 28 de Febrero del 2015**, y este no tarda en afectar al resto de Bolsas (excepto a la China, y en menor medida la India). Si este crack fue el detonante o un síntoma de la **Depresión del**

2015 es algo que se sigue debatiendo, pero el hecho es que ese año hubo una depresión que afectó a Europa y sobre todo a Estados Unidos (aunque otros países fueron afectados no fue tan grave cono en estos dos).

De hecho Estados Unidos se llevo la peor parte en muchos sentidos. La sociedad americana se había vuelto mucho más violenta, si cabe. Las milicias de extrema derecha se habían dedicado a atacar a defensores de derechos civiles y provocar violencia incontrolada (principalmente contra y entre miembros de bandas de inmigrantes). La situación se había ido de las manos de los gobiernos estatales y del federal. Esto, unido a la pobreza rampante, era el caldo de cultivo perfecto para un partido de corte nacionalsocialista, y gracias a esto **Frederick Finn Franklin** y su partido **Nuevos Patriotas** (haciendo referencia a los Patriotas de la Revolución Americana) consiguieron ganar las elecciones presidenciales del 2016 (ya habían obtenido representación parlamentaria en las anteriores elecciones parlamentarias del 2014), con lo que Frederick F. Franklin se convertía en el nuevo presidente de los Estados Unidos de América. Un presidente fascista había llegado al poder, para desmayo de muchos americanos y regocijo de otros.

Uno de sus primeros actos fue crear los Hijos de la Libertad (en realidad sus juventudes fascistas convertidas en policías), en palabras de Franklin "Jóvenes Americanos dispuestos a luchar por este país y convertirlo en un lugar mejor para todos los Americanos blancos, cueste lo que cueste". Los siguientes años iban a ser un infierno para los inmigrantes no europeos: afroamericanos, asiáticos americanos e hispanos.

Bajo la idea que "los inmigrantes son bienvenidos, pero si quieren estar aquí tendrán que adaptarse a lo que América y los Americanos quieren de ellos" se reunió a todos los inmigrantes indocumentados de América y se les internó en campos de trabajo forzados. Mientras tanto aquellos inmigrantes documentados que no se internaban voluntariamente en los campos tenían que pagar grandes impuestos. La vida de los blancos americanos mejoró considerablemente, pero a un precio muy alto: las vidas de miles de inmigrantes que murieron en los campos de trabajo. Gracias a la esclavitud la economía americana se recuperó a finales del 2018, y el nivel de vida de los blancos aumentó. Las condiciones del resto empeoraron, pero el 2017 perdieron el derecho a voto (entre muchos otros, como el de hablar sin permiso de un blanco) por lo que ya no podían cambiar las cosas democráticamente.

Estos hechos generaron muchas protestas, tanto en el interior (rápidamente calladas ante la declaración del Presidente Franklin diciendo que los que protestaban contra los campos eran terroristas y se les podría tratar como tales). La ONU y Europa protestaron enérgicamente a los Estados Unidos, pero gracias al Veto ruso no se pudo aprobar una resolución condenatoria de ningún tipo.

Mientras tanto en Europa la situación no era nada buena. La pobreza rampante obligó a los estados a proporcionar alimentos a los pobres y a los desempleados. La cantidad de desempleados era tan grande que imposibilitaba por completo proporcionar un subsidio a estos; algo así acabaría con la economía de los Estados Miembros, y eso no hacía más que empeorar el problema. La gente no puede pagar sus casas, por lo que se les desahucia, Los bancos ingresan menos dinero, por lo que ponen menos dinero en circulación, lo que ralentiza aún más la economía, etc.

Ante la subida del fascismo al poder, y temiendo algo así en Europa, y viendo lo desesperada de la situación los partidos políticos moderados europeos llegan al que será conocido como el "Pacto de Caballeros" (porque comienza con las palabras "Aquí reunidos los caballeros abajo firmantes pactan en representación de los ciudadanos europeos") .Todos tienen en mente lo ocurrido en Estados Unidos cuando firman el Pacto, y ninguno de los firmantes (principalmente el Partido Socialista y el Partido Popular Europeo) quiere permitir que la extrema derecha (o izquierda) se haga con el poder. La situación que está viviendo Europa es perfecta para que las ideas de extrema derecha

e izquierda se expandan, así que los partidos moderados deciden olvidarse de luchas partidistas y aliarse para poner todos los medios para recuperar la economía europea y estabilizar de nuevo el sistema político (con la esperanza que la extrema derecha y la extrema izquierda pierdan terreno al mejorar la situación).

El Pacto de Caballeros establece entre otras muchas cosas toda una serie de medidas económicas destinadas a fortalecer la pequeña y mediana empresa. Por otro lado, sabiendo que muchas empresas americanas tienen miedo por el cariz que está tomando el país deciden poner facilidades para que esos países trasladen sus sedes centrales a Europa. Todo esto se hace en el más absoluto secreto, y se anuncian los cambios de sede de más de 2000 empresas el mismo día, y una vez los cambios ya se han producido. Esto supondrá una inyección de dinero para las arcas europeas que revitalizará su economía, al menos lo suficiente como para que otras medidas empiecen a tener efecto a finales del 2017. Para Europa la Depresión del 2015 ha finalizado, aunque la situación distaba de ser perfecta. La fuga de empresas debilitará a América y retrasará su recuperación hasta el 2018. Tras la **Fuga de Empresas** Estados Unidos tomará una actitud cada vez más hostil con Europa.

Pero mientras tanto chinos e indios seguían creciendo y seguían preparando su camino hacia las estrellas. El 2018 los chinos habían triplicado la Shenzhou 8 (con considerable ayuda india) y habían duplicado la extensión de la base Lunar (llamada **Mén Xíng**; esto hecho solo con ayuda económica india). Entre los chinos y los indios todos los meses salió un cohete al espacio desde el 2015 hasta el 2018. En ese momento los chinos decidieron que era el momento adecuado de revelar al mundo su intención moviendo la Shenzhou 8 y colocándola en el lugar adecuado para crear un ascensor espacial entre la Tierra y la Luna (en una órbita geoestacionaria entre ambos cuerpo). La base había sido construida en distintas localizaciones (muchas en la India, para no despertar sospechas) y en un año fue todo transportado a Singapur, donde se ubicó la base del cable (desvelándose así que los Indonesios también estaban en la operación).

El año 2019 los chinos empezaron a mandar materiales minados en la Luna hacia la Tierra, y viceversa. De esta manera la segunda estación lunar (llamada **Tián Miao**, esta vez fruto de una coalición chino-india) comenzó a crecer a marchas forzadas (situada en la base del cable en la Luna). China estaba firmemente establecida en el Espacio con India a su lado, y el resto de países no solo estaban muy atrasados, sino que no tenían el potencial económico necesario para alcanzar a China.

El año 2020 es muy importante en la historia de la Humanidad. América celebró sus primeras elecciones bajo el gobierno de Frederick F. Franklin, este gano por mayoría total, pero todo el mundo sabe que las elecciones fueron amañadas: solo se le podía votar y no votar se castigaba enviando a toda la familia a los campos de concentración. La situación en América era desesperada, pero la mayoría de países estaban demasiado ocupados por problemas internos como para preocuparse de América. China y algunos países sudamericanos protestaban contra el trato dado a sus ciudadanos, pero pese a la pobreza de su pueblo la maquinaria de guerra americana seguía siendo la mejor del mundo, así que las protestas de quedaban ahí. Esto cambiará a finales del 2020.

Al mismo tiempo, y para preocupación de los líderes de muchas naciones, América comienza a acelerar su producción armamentística, y suspende las misiones internacionales, por lo que la mayor parte de las tropas regresan a territorio americano. Canadá y México son los que más se preocupan por esto; las relaciones canadienses con América se han deteriorado mucho y esta ha cortado relaciones con toda Sudamérica.

Mientras los problemas americanos siguen, Europa comienza a levantar cabeza. Las empresas americanas que se han trasladado a Europa han revitalizado, no solo la economía, sino el espíritu de los europeos. Las medidas económicas han surtido efec-

to y los estados disponen de dinero de nuevo para ayudar a los más necesitados. Por otro lado la idea de pedir a los europeos que compren productos europeos siempre que puedan ha dado también muy buenos resultados, sirviendo de inyección a pequeña y mediana empresa, y de esta manera poniendo mucho dinero en manos de la clase media, emprendedora por naturaleza, creando así nuevos puestos de trabajo y poniendo unos cimientos adecuados para la recuperación de la economía.

Por otro lado desde el 2018 China e India han estado negociando con la **Asociación de Naciones del Sureste Asiático** (**ASEAN**, formada por Indonesia, Malasia, Filipinas, Singapur, Tailandia, Brunei, Vietnam, Laos, Myanmar y Camboya) y Japón para crear una unión económica (y política a la larga) similar a la Europea. El 2020 las negociaciones finalizan y la Unión Asiática (UA) nace en ese momento.

Si el año 2020 es importante, el 2021 lo es más. Este año dará comienzo la **Tercera Guerra Mundial** y ese año la Unión Asiática saldrá hacia Marte.

Estados Unidos utilizará como pretexto un incidente similar al Incidente Gleiwitz (creado por Hitler para declarar la guerra a Polonia). Un grupo de Hijos de La Libertad disfrazados de soldados Canadienses atacaron un campo de concentración cercano a la frontera canadiense, liberando a cerca de 1000 prisioneros (muchos de los cuales no llegaron vivos a Canadá, aunque unos 200 lo lograron). Franklin utilizará ese incidente para declarar la guerra a Canadá el 15 de mayo del 2021. Esta pedirá rápidamente ayuda a Europa (con la que había firmado un tratado secreto de protección el año anterior a tal efecto) que hará honor al tratado y proporcionará gran cantidad de armas y tropas. Pero primero se intenta detener el ataque por medio de las Naciones Unidas, algo que falla completamente gracias al Veto ruso. Asimismo los rusos anuncian que cualquier apoyo a Canadá provocará su entrada en el conflicto a favor de Estados Unidos.

Cronología

Fecha	Suceso
2010	Se concluye la Shenzhou 8 (la estación orbital china)
2011	Año Negro Europeo. China acude en ayuda de África.
2012	China empieza a construir una base lunar
13 de Marzo de 2012	Extalla una bomba nuclear en París.
2014	El Consorcio Aeroespacial Internacional pone una pequeña base en la Luna. Los Nuevos Patriotas adquieren representación parlamentaria.
2015	Los chinos anuncian que han descubierto cómo generar gravedad artificial. Crack del **28 de Febrero**. Depresión del 2015.
2016	Los Nuevos Patriotas ganans las elecciones presidenciales. Frederick F. Franklin es el nuevo presidente de los EE.UU. Pacto de Caballeros en Europa. Fuga de Empresas.
2017	Perdida de derechos de los no blancos en EE.UU.
2018	Los Chinos mueven la Shenzhoy 8 y crean un ascensor espacial entre la Tierra y la Luna.
2019	Tián Miao, estación chino-india, comienza a construirse en la luna.
2020	América acelera su producción de armamento y cancela las misiones internacionales de sus tropas. F.F.Franklin ganas las eleciones presidenciales amañándolas. Nace el Consorcio Asiática (U.A.).
2021	Comienza la Tercera Guerra Mundial (15 de Mayo). EE.UU. ataca Canadá y Rusia se anexiona sus antiguos territorios. La U.A. envia 3 astronautas a Marte.
2022	La U.A. llegan a Marte. Los europeos envían tropas a Canadá.

Pese a esto Europa decide entrar en el conflicto, esperando que la reciente UA entre también de su lado (ya que los americanos han mostrado en más de una ocasión desdén hacia los chinos, y la situación de los orientales que vivien en América es peor que mala), lo que no espera y obtiene es considerable ayuda de las naciones sudamericanas, que temen en lo que se ha convertido su vecino del norte y más aún que tras Canadá ellos sean los siguientes.

Cuando las tropas Europeas comienzan a llegar a Canadá el gobierno ruso reacciona atacando Finlandia (levemente), Letonia y Estonia. La Tercera Guerra Mundial ha comenzado. Muchas naciones se posicionaron del lado de los canadienses y los europeos; pero su colaboración fue principalmente nominal, ya que sus ejércitos eran pequeños en comparación, aunque toda ayuda fue bienvenida. En el bando de América solo estaba Rusia, cuyo régimen, quitando las connotaciones racistas, no era muy distinto del americano, y tenía considerables ganas de recuperar "los antiguos territorios rusos", cómo había demostrado a lo largo de años interfiriendo continuamente en la zona. La guerra se prolongará hasta el 2028 culminando con la **Liberación Americana**.

El otro gran evento del año es el envío de tres astronautas (uno indio, uno chino y uno japonés) hacia Marte. Se trata de una iniciativa conjunta de la UA, pero en la que China ostenta la dirección de la misión. La nave no parte de la Tierra, sino de **Tián Miao**, y no llegará a Marte hasta el 2022, pero la noticia impacta al mundo entero, a pesar de la Guerra que se está desarrollando en América y Europa.

La Tercera Guerra Mundial

Desde el 2021 al 2028 se dará la llamada Tercera Guerra Mundial. Este conflicto dividirá el mundo de nuevo en dos bandos. Los Americanos y los Rusos tenían miedo de que la UA entrase en la guerra si ellos utilizaban armas nucleares, y para cuando la UA entró el arsenal nuclear de esta era suficiente como para conseguir la Destrucción Mutua Asegurada, por lo que tampoco fueron utilizadas (hasta el final). En los primeros ataques América aparentaba llevar la mano ganadora. Sus tropas no solo eran mucho más numerosas que las Canadienses, sino que estaban mejor entrenadas y tenían mucha más experiencia.

Sin embargo, con la llegada de las tropas europeas el avance americano se detendrá temporalmente. Por desgracia el ataque ruso sobre Europa disminuirá considerablemente el contingente europeo en Canadá. El 2023 los americanos volverán a avanzar sobre Canadá, conquistando Montreal, Edmonton, Calgary y Winnipeg, entre otras. Los europeos dejan de enviar tropas (que no tecnología), pero en ese momento los sudamericanos deciden entrar en la contienda. México ataca Estados Unidos desde el sur, mientras que tropas brasileñas y argentinas se trasladan a Canadá para luchar allí contra los americanos.

La entrada de las tropas sudamericanas detiene de nuevo el ataque americano en el norte mientras América movilizaba a todas sus tropas y hacía reclutamientos forzosos. A los 5 meses el ataque en el norte se renovó con mucha más fuerza, acompañado de un ataque al sur mucho más violento de lo esperado. A diferencia de en el norte (con abundante población blanca) en el sur los americanos no tuvieron miramientos con la población civil y comenzaron a bombardear las ciudades mejicanas a discreción, matando más de un millón de personas en la primera semana de bombardeos.

Rusia por su parte se encontró que Europa era un hueso mucho más duro de roer de lo que parecía, pero aún así el poderío ruso

Cronología (2)

Fecha	Suceso
2023	Rusia ataca Europa. Los europeos retiran tropas de Canadá. Méxito ataca EE.UU. Argentina y Brasil envían tropas a Canadá. A mitad del año los Americanos contratacan con mucha fuerza.
2024	A finales del año la U.A. entra en la guerra, atacando a Rusia y a Estados Unidos. Segunda misión china a Marte.
2025	La Resistencia Americana comienza sus ataques. Rusia firma la paz, perdiendo solo lo que ha conquistado.
25 de Diciembre 2025	Puttin muere asesinado por un francotirador ucraniano.
2026	Los Aliados comienzan a recuperar terreno e incluso entran en los Estados Unidos. Los Chinos anuncian que van a vender la tecnología gravitatoria a quien pueda pagarla y envían dos misiones a Marte.
2027	La reconquista de EE.UU. va llegando a su fin. El 21 de Agosto los Hijos de la Libertad detonan 15 bombas nucleares en Denver.
3 de Enero de 2028	Discurso de Reconstrucción.
2028	Comienzo de la Exploración del Sistema Solar.
2030	Se comienza la creación de Nuevo Paris.
2032	Finaliza la constucción del Ascensor Espacial Europeo.
2050	La U.A. tiene 100 personas en Marte y 40.000 en la Luna. Se funda Apex Corporated. Motor Sub-Lumínico de NT 2.
2051	Apex funda una base en la Luna.
2052	Nace la Federación Sudamericana (F.S.). Rusia y EE.UU comienzan la colonización espacial.
2053	La F.S. sale también al espacio.

era enorme, y no tardó en avanzar sobre las líneas europeas. A diferencia de los americanos los rusos trataron relativamente bien a los conquistados, lo que les beneficiaría en un futuro. Por otro lado los ataques a las antiguas naciones rusas tuvieron mucho más éxito, ya que los movimientos pro-rusos de estos países colaboraron desde dentro para facilitar el avance.

La llegada del 2024 trajo más de lo mismo. Los americanos seguían avanzando tanto en norte cómo en sur (con la diferencia que a los mejicanos que capturaban se les llevaba a campos de trabajo) y Rusia, tras el aparente empate al que se ha llegado en Europa se concentra en sus antiguos territorios. Pero a finales del año la UA se decide y entra en la guerra del lado de los Aliados, y en ese justo momento la Tercera Guerra mundial se ha decidido, aunque americanos y rusos aún no sean conscientes de ello.

La ofensiva de la UA tiene varios frentes. Por un lado los chinos atacan Siberia, mientras que se produce un renovado ataque europeo sobre los terrenos conquistados por los rusos. Al mismo tiempo la UA, fleta un contingente que primero conquista Hawái y de ahí se dirige hacia los Estado Unidos. Este contingente se une a otro ejército proveniente de Sudamérica (y compuesto por todas las naciones sudamericanas) y ataca a las tropas americanas en México, haciéndolas retroceder.

El ataque chino a Rusia proporciona a Europa el respiro necesario para reconquistar lo perdido y enviar más tropas a Canadá, con lo que los Canadienses podrán relanzar la ofensiva desde el norte, agravando así la situación americana.

La Resistencia Americana ha estado esperando el momento oportuno para actuar, y ese momento llegó para ellos el año 2025, cuando empiezan a atacar a los militares americanos, a liberar campos de prisioneros (que muchas veces se unían a la Resistencia) y a movilizar a la población.

Ese mismo año Rusia, viendo que las tornas se han vuelto pide firmar la paz a los Aliados. Concede devolver todo lo que ha conquistado y accede a reducir su ejército y a ciertas compensaciones económicas; pero debido al buen trato recibido por los prisioneros, y a que no se trata de una derrota, sino de una retirada estratégica (si lo desease podría seguir luchando mucho tiempo, y producir unas bajas que los demás países no desean) las exigencias aliadas no van más allá y Rusia conserva su independencia y su extensión anterior a la guerra. De todas formas ha creado un gran resentimiento entre sus vecinos, lo que le dificultará las cosas en el futuro. De manera más inmediata la paz acaba provocando a finales de ese año la caída del gobierno y unas nuevas elecciones, pero serán unas elecciones sin Puttin detrás del jefe de gobierno, al ser asesinado este por un francotirador ucraniano la noche del 24 de Diciembre del 2025 mientras cena con su familia.

El año 2026 empieza con la recuperación por parte de los Aliados de todo el terreno conquistado por Estados Unidos, y a partir de ese año la ofensiva continuará en el interior de los Estados Unidos. Al producirse una retirada de tropas americanas los ciudadanos recibieron a los Aliados cómo liberadores, y muchos se unieron a ellos para liberar América.

La Liberación Americana fue costosa en vidas humanas, sobre todo durante el 2026 y la primera mitad del 2027, pero el verano del 2027 la derrota fascista era más que evidente, con la mitad de su territorio conquistado por los Aliados. A partir de ese momento la conquista se convirtió más en un avance victorioso, a medida que el ejército americano se rendía ante los Aliados sin presentar apenas batalla.

Los restos de los Hijos de la Libertad y de los dirigentes fascistas se hicieron fuertes en Denver, donde decidieron hacer explotar 15 cabezas nucleares antes que ser capturados, matando con ese último acto a más de un millón de personas entre sus hombres, habitantes de Denver y los soldados Aliados que les atacaban. Habían intentado destruir la Tierra haciendo explotar todas las cabezas

americanas, pero buena parte de ellas no se encontraba bajo su control, y sus órdenes a las bases que controlaban para detonar las bombas fueron desobedecidas.

El 3 de Enero del 2028 las tropas aliadas, con los senadores americanos que habían sido liberados de campos de concentración (aquellos que no habían obedecido al gobierno) entraron en Washington. Donde, en un discurso televisado a todo el planeta, los senadores pidieron perdón por la locura de los americanos al votar a semejantes genocidas, y dio las gracias a aquellos que habían acudido en ayuda del pueblo americano, prisionero en su propia casa como estaba.

Con el **Discurso de Reconstrucción** dan por concluida la Tercera Guerra Mundial los historiadores, aunque todos están de acuerdo en que sus efectos se siguen notando mucho tiempo.

Pero durante los 7 años que duró la Tercera Guerra Mundial a diferencia de la Segunda, la mayor parte del mundo no se vio afectada por la guerra. Esto facilitará enormemente las tareas de reconstrucción, por un lado, y por otro quiere decir que la vida siguió de una manera más o menos normal en el resto del mundo (aunque es cierto que la atención mundial ha estado centrada principalmente en la guerra). De hecho ocurrieron eventos que cambiarán mucho las cosas.

Durante la guerra, Europa, pese a estar siendo invadida, vio cómo su economía crecía considerablemente (gracias a la industria de guerra), y se crearon gran cantidad de puestos de trabajo. Esto mejoró la situación de mucha gente, aunque es cierto que no se nadaba en la abundancia. China e India continuaron con su crecimiento y la unión en el esfuerzo militar sirvió para cohesionar a los estados miembros de la Unión Asiática.

El hecho más importante que se dio durante esos años no tuvo que ver con la guerra, y de hecho no tuvo repercusión hasta prácticamente después de esta. Fue el anuncio por parte del gobierno Chino de que iba a proporcionar gratuitamente la tecnología de gravedad artificial a sus socios de la UA y que estaba dispuesto a venderla a aquellos países y empresas que pudiesen pagar lo que pedían por los derechos a utilizar sus patentes. La UE no tardó en pagar para empezar a construir su propia base lunar, aunque al final decidieron atacar la base del Consorcio Aeroespacial Internacional (en ese momento en poder ruso-americano), logrando hacerse con ella e instalando la tecnología china de gravedad artificial durante la Guerra.

Desde la Posguerra hasta el 2050: La Primera Exploración del Sistema Solar

Los primeros años tras la posguerra son difíciles para los americanos, pero por el contrario el resto de países lo llevan relativamente bien. Europa en concreto fue previsora, y al poco de acabar la guerra proporcionó incentivos para que las empresas que estaban colaborando con el esfuerzo bélico se reconvirtiesen y se dedicasen a proporcionar ayuda al gobierno europeo en la "carrera espacial", en la que Europa se encontraba considerablemente atrasada.

Europa tiene una gran cantidad de mano de obra especializada, y pasó los años de la guerra investigando la tecnología gravitatoria china, mejorándola en el proceso. Esto le permite tomarse la salida al espacio adecuadamente, y dedicándole los esfuerzos necesarios. No solo les mueve el loable objetivo de salir al espacio, o el deseo de superar a la UA (la guerra ha dejado a dos grandes poderes, la Unión Asiática y la Unión Europea); lo hacen en gran medida también para obtener beneficios, sobre todo después de ver lo que están ganando las empresas asiáticas que colaboran en el ascensor orbital.

Esto provoca que los europeos comiencen a enviar más y más hombres a la Luna. En el 2030 comenzarán a crear Nuevo París, que para el año 2050 proporcionará alojamiento a 20.000 personas (científicos gubernamentales y militares). Para lograr esto el 2032 se finalizó la construcción de un ascensor espacial en órbita geoestacionaria situado en la isla Ascensión, parte del territorio británico de Santa Helena (y el trozo de tierra

más cercano al ecuador que tiene Europa). De todas formas parte de la base del cable se encuentra sobre las aguas, proporcionándole gran estabilidad al poder adaptarse mejor a posibles cambios orbitales (las orbitas estables no son 100% estables, sino que necesitan pequeñas correcciones) en imitación del ascensor asiático.

China sigue haciendo crecer su base lunar (y gracias al ascensor orbital esto sucede cada vez más rápido), al mismo tiempo que va ampliando las misiones a Marte. La primera sirve como prueba, pero entre otras cosas deja un pequeño satélite-base orbitando Marte, y que servirá en caso de misiones fallidas, ya que tiene todo lo necesario para que 2 personas sobrevivan 6 meses. La segunda misión (el 2024) será un éxito, durante ella se encontrará y marcará el lugar más idóneo para una base Marciana, al mismo tiempo que se aumenta el tamaño del satélite-base, este es ya capaz de proporcionar alojamiento a 4 personas durante 6 meses.

El 2026 se enviarán 2 misiones a Marte con un mes de diferencia. La primera transportaba la base Marciana y 2 tripulantes, y tenía la misión de establecer la base en Marte y esperar en la misma. Algo sucedió en el planeta, ya que la segunda misión se encontró la base instalada pero no encontró rastro de los astronautas por ninguna parte. Los astronautas restantes se instalaron cómo pudieron (pero con 2 miembros menos de los esperados) y una de las dos naves (que estaban esperando en órbita) volvió a la Tierra, mientras que la otra se quedó sin ningún tripulante enganchada en el satélite-base orbital.

Las siguientes misiones ampliaron la base hasta las 100 personas que se podían encontrar en el 2050 (los sistemas de soporte vital habían mejorado mucho ya en ese año, pero no se habían traído aún hasta aquí). Mientras tanto en el 2050 la UA tiene ya más de 40.000 personas entre sus dos bases lunares.

Estados Unidos dedicó estos años a la reconstrucción del país. Los cambios sufridos y los destrozos de la guerra eran muchos, así como las huellas dejadas por el fascismo tanto en la tierra cómo en las almas de quieres la habitaban. Pese a la vacilación de los primeros años tras la guerra (en los que los americanos parecen sumidos en un sueño del que no acaban de despertar) se va extendiendo un cierto grado de optimismo entre el pueblo americano, contagiado en gran medida por los logros que se van haciendo con la reconstrucción del país. Aún pasarán 2 años hasta que se produzcan las siguientes elecciones, ya que se decidió que había que cambiar la constitución para evitar que alguien con ideas xenófobas o racistas llegue a establecer leyes en ese sentido. La elección de un nuevo presidente el 2029 (Ian Isaac Irving, natural de Chicago) curará muchas heridas entre la población, pero América no volverá ya a recuperar la posición de mayor potencia del mundo, aunque seguirá estando entre las naciones más poderosas de este.

La Colonización del Sistema Solar

Los siguientes 36 años son movidos, no tanto como los de la Tercera Guerra Mundial, pero aún así la tensión se irá elevando de nuevo hasta el año 2086, aunque esta vez no se trata de tensión entre naciones, sino de tensión entre las naciones y las empresas…

Hasta el 2050 las multinacionales habían sido asociadas de los países en la exploración espacial, siendo los países los que dirigían, pero el año 2050 un conglomerado de multinacionales (tanto chinas cómo europeas, rusas y americanas) se unen para crear **Apex Corporated**, una Megacorporación en el sentido más "ciberpunk" de la expresión y que tiene intereses en todos los aspectos de la especie humana. La recién nacida multinacional crea **Apex Cosmonautics**, una empresa dedicada a la exploración espacial y al establecimiento de los humanos en las estrellas *por cuenta propia*.

De hecho, el año siguiente a su presentación Apex establece una base en la Luna haciendo uso de tecnologías ligeramente más avanzadas que las de los chinos y los europeos, y el 2055 ha establecido una segunda base (colindante a su primera base) con funciones puramente turísticas. Un acuerdo con Kenia le permitió construir su propio ascensor espacial, lo que proporcionó grandes beneficios, y la posibilidad de empezar a construir naves espaciales fuera de la Tierra (mucho más barata que dentro, entre otras cosas porque la nave no necesita salir del planeta) con la idea de expandirse por el sistema con fines comerciales.

Esto destapó una caja de truenos, y una competición directa para establecer estaciones por el sistema solar. Además, los chinos y los europeos acababan de diseñar un nuevo y mejorado motor espacial (ambos extrañamente similares, lo que dió pie a toda clase de teorías conspiratorias); esto es, naves sub-lumínicas de NT2. Con estas la exploración del sistema solar fue acelerada considerablemente, ya que, por ejemplo, permitían llegar de la Luna a Marte en unos 4-5 días (e incluso menos si se tenía prisa y uno estaba dispuesto a forzar la nave) y en dos meses se puede llegar a Júpiter.

Cronología (3)

Fecha	Suceso
2055	Apex funda una base turística en la luna, comienza el turismo espacial.
2060	Americanos, Rusos, la F.S. y Apex tienen bases de + 20.000 habitantes en la Luna. La U.A. y la U.E. tienen bases de más de 100.000 habitantes.
2072	Apex construye una base en una Luna de Júpiter.
2073	Finalizada la base China en una Luna de Júpiter.
2075	Los humanos en marte superan las 50.000 personas. La colonización se ralentiza tras varios accidentes.
2083	Las Corporaciones empiezan a intentar quitarles poder a los estados.
2086	Los humanos en marte superan las 65.000 personas. Parte la primera misión hacia Saturno.

La explosión de colonias que sufrió el sistema solar fue enorme, de hecho se podría decir que fue excesivamente rápida y desorganizada, lo que provocó que algunas de las colonias no recibiesen la atención necesaria, o no contasen con los recursos tanto materiales cómo humanos adecuados. Algunas colonias simplemente pasaron algún que otro mal momento durante los primeros años de colonización, mientras que otras fueron destruidas por accidentes. Los gobiernos de la UA y la UE se pusieron nerviosos al ver esta colonización desenfrenada, pero fueron incapaces de paralizarla pese a sus intentos regulatorios.

La evolución de las naciones en el Espacio se aceleró también, aunque estas se expandieron con más cuidado, lo que evitó los problemas que tuvieron algunas colonias privadas. Con la UA y la UE a la cabeza de la exploración espacial el resto de países comenzaba a hacer sus pinitos.

Los países sudamericanos (libres de las continuas interferencias americanas en su política) habían seguido el ejemplo europeo y asiático, dejando de lado sus diferencias y creando la **Federación Sudamericana** (auspiciada por multinacionales y bancos), y comenzaron sus propios proyectos de exploración espacial (eso sí, con tecnología comprada). Asimismo Rusia y América toman más en serio sus propias carreras espaciales.

Por otro lado las distintas bases lunares comienzan a comunicarse por medio de trenes magnéticos, lo que acelerará también el comercio con la Luna, al existir cada vez más maneras de subir material a esta. Para el 2060 Americanos, Rusos, la FS y Apex Cosmonautics tienen bases lunares de más de 20.000 habitantes, y en ese año las bases europeas y asiáticas son ya auténticas ciudades de más de 100.000 habitantes, y además toda una serie de empresas multinacionales ajenas a Apex están construyendo bases en la Luna (por lo general en los alrededores de las bases china, europea y la de Apex, aunque el resto de naciones ven crecer también las pequeñas bases empresariales en la Luna).

Marte comienza a partir del 2050 su auténtica colonización, mientras más países y compañías son atraídas por las posibilidades (tanto mineras cómo científicas) que el planeta rojo proporciona. A finales del 2075 la cantidad de humanos en Marte es de 50.000 personas, entre todas las naciones y empresas presentes. Para el 2086 es de 65.000 habitantes.

Pero la exploración no se queda ahí, Júpiter es un centro de colonización (en estaciones orbitales) destinado a conseguir $Helio_3$ e Hidrógeno (necesarios para los motores espaciales). Asimismo diversas Lunas de Júpiter recibirán estaciones orbitales de Apex Cosmonautics y de otras empresas, así como una misión China compuesta por 100 científicos en una instalación finalizada el 2073. La primera misión hacia Saturno partirá hacia allí a principios del 2086, y está compuesta por 25 personas.

De todas formas la exploración espacial más allá de Marte se realiza por muchas menos personas, y no hay más de 50.000 personas más allá de Marte en el Sistema Solar. Los últimos años (del 2075 al 2086) la colonización se hace de una manera más pausada, teniendo cuidado de no caer en los errores que han llevado a la pérdida de algunas colonias.

El problema de esos últimos años viene desde el interior. Desde la aparición de Apex Corporated la tensión entre los gobiernos y las multinacionales ha ido en aumento. Las multinacionales ven que la guerra no es un buen negocio a la larga, y que aunque les interesa que haya guerras en ciertas partes del mundo no les interesa que suceda algo similar a lo que ha pasado con Estados Unidos, y por eso empiezan a coordinarse para presionar a los gobiernos con la idea de que estos traspasen más poder a las entidades supranacionales a las que pertenecen (UA, UE y más tarde la FS), para que se creen nuevas entidades similares, y a insistir en que las Naciones Unidas deben ser remodeladas en una Confederación de Naciones (obviamente, bajo su control económico).

Estas presiones no son directas, sino a través de lobbies y grupos de presión varios, pero a diferencia de otras ocasiones en las que estos grupos han resultado muy útiles en ese caso serán mucho menos efectivos (al fin y al cabo le están pidiendo a los políticos que tienen poder que se lo cedan a otros…). La continuada presión que llevarán a cabo algunas de estas empresas, unido a varios roces y situaciones “inestables” que se producen en diversas colonias entre agentes privados y personal al servicio de alguna nación no hacen más que empeorar la situación.

Desde el 2083 las tensiones han ido escalando lentamente. Operaciones militares encubiertas, espionaje industrial, experimentos secretos, y, sobre todo, presión económica sobre los estados que se oponen a los designios de las multinacionales. Esta presión empieza a dejarse notar el año 2085, aunque empeorará considerablemente. De hecho tiene pinta de que va a empeorar mucho.

El Descubrimiento (desde el 2086 hasta el 2090)

Durante estos años se producen dos cosas, el Descubrimiento y el aumento de las hostilidades entre naciones y multinacionales.

El Descubrimiento de manera "oficial" lo hará una pequeña empresa minera en el Cinturón Principal de Asteroides. Cómo no sabrá qué hacer con su descubrimiento, el dueño de la empresa decidirá reclamar públicamente lo encontrado para él y así poder luego venderlo al mejor postor. El comprador acabará siendo China, que sospecha, acertadamente, que está relacionado con la base que encontró en la Luna, y de donde han salido sus grandes avances y está dispuesta a todo para poseerlo. Pero el Secreto ya habrá salido. Hubo vida inteligente en el pasado lejano en el sistema solar y aparentemente esa vida era muy similar a la humana. Las teorías se disparan. El gobierno chino aprovechará que es el único que posee algo "alienígena" públicamente para controlar el flujo de información e ir acostumbrando poco a poco a la población mundial a lo que creen sucedió en el sistema solar.

La versión china (que nadie de entre los que saben la verdad discute) es que un grupo de humanos supervivientes de algún tipo de catástrofe terraformó el planeta Tierra y se instalaron en él a vivir; los humanos descienden de la mezcla de esos humanos con los primates que ellos mismos diseñaron e hicieron evolucionar para complementar su variedad genética y expandirse por el planeta. Esto sucedió hace mucho tiempo, una cantidad indeterminada de tiempo, ya que no se conserva nada en la Tierra (que se haya encontrado) de esos tiempos primordiales. Pero esa idea se irá repartiendo poco a poco, no de golpe, por lo que cuando la completa teoría sea desvelada (agosto del 2099) la mayoría de la gente la asimila sin problemas.

Een esos años se produce un aumento de las "hostilidades" entre naciones y multinacionales a medida que estas empiezan a presionar con más fuerza para conseguir un gobierno mundial. Poco a poco las multinacionales pondrán precios más y más caros para sus productos y servicios en aquellos países que no acaten su voluntad y no vayan cediendo poder a instancias supranacionales (en el caso de aquellos países que forman parte de alguna). Aquellos países que no pertenezcan a ninguna y que no participen en los distintos simposios y reuniones internacionales que tienen lugar durante estos años sufrirán aumentos de precios, de intereses bancarios, etc. dando lugar a varias denuncias de los países contra las diversas multinacionales por acordar precios, aunque esas denuncias no acaban llegando a ninguna parte.

Pero ese no es el único motivo de roce entre países y multinacionales. Algunos países hace tiempo que permitieron a empresas tener ejércitos para proteger sus intereses en zonas peligrosas (cómo por ejemplo en los conductos de petróleo y gas que atraviesan las estepas rusas, o en lugares con altos índices de terrorismo, etc.). El primer estado en permitir esto fue Rusia en el 2006 (aunque en 1960-70 aparecieron muchas compañías militares privadas y unidades mercenarias, pero se trataba de empresas dedicadas únicamente a eso, no empresas convencionales con sus propias fuerzas armadas), y para el 2086 muchas corporaciones tienen auténticos ejércitos, pero solo pueden utilizarlos en terrenos acordados y señalados como peligrosos.

Aunque se permite tener fuerzas de seguridad en las bases espaciales estas se consideran (por jurisprudencia, no por acuerdo) terreno soberano de la nación en la que se constituyó la empresa; lo que quiere decir que a efectos legales las bases de Apex son suelo americano, pues la empresa fue constituida ahí debido a acuerdos que se llegó con el gobierno en lo referente a impuestos.

Esto a muchas empresas no les hace ni pizca de gracia. Argumentan que algunas de ellas son dueñas de más territorios que muchos países del mundo, y por ejemplo Apex tiene en terrenos de su propiedad a más gente viviendo que otros 56 países del mundo. Por eso intentan presionar a la comunidad

internacional para que se firmen acuerdos que permitan que aquellas empresas que posean una suma de territorios de un cierto tamaño, y una cierta cantidad de personas viviendo efectivamente en terrenos de propiedad de la empresa, tengan derechos similares a los de los países (principalmente a crear sus propias leyes y tener su propia defensa), aunque sigan siendo consideradas empresas y paguen impuestos a los estados en los que sus terrenos se encuentren.

Esa propuesta tuvo resistencia, pues ningún país quiere tener zonas dentro de su propio territorio donde no tenga control. Y al tercer intento fallido de conseguir un acuerdo a ese respecto en las Naciones Unidas, Apex Corporated y Globomantics se unieron para crear una progresiva escasez ficticia de productos básicos (pero haciéndoles saber a los estados que si llegaban a un acuerdo la escasez finalizaba).

Esto, en lugar de doblegar la voluntad de algunos gobiernos los enfureció aún más (sobre todo al gobierno Chino, al Americano y al Europeo). Que una empresa tuviese material necesario para la población en terreno soberano y se negase a distribuirlo era algo que enfureció a muchos gobiernos.

A medida que distribución de productos disminuía y se convertía en escasez muchos países cedieron (los más pobres), pero algunos se negaron a ceder; e incluso los gobiernos Chino y Americano amenazaron con atacar los almacenes donde productos básicos cómo alimentos, papel, objetos de higiene y aseo, material de limpieza, materiales industriales, etc. eran retenidos.

La respuesta dada en Noviembre del 2089 a esta amenaza con el tiempo se ha tildado de poco inteligente, y cosas mucho peores en privado, pues casi parece una respuesta diseñada a provocar una guerra, que es más o menos lo que consiguió. La respuesta de Apex y Globomantics fue cortar todos los sistemas de comunicación que controlaban. Eso dejó aquellos países que no habían declarado su intención de llegar a un acuerdo sin el 80% de sus redes de telecomunicaciones.

Los países afectados (principalmente los países de la UE, la UA y los EEUU, aunque también alguno que otro más; pero ninguno sudamericano ya que la FS era poco más que un títere de Apex) se sumieron en el caos. Los estados sacaron a los ejércitos a la calle (tenían sus propios sistemas de comunicaciones, satélites incluidos) para ordenar sus países (estableciendo toques de queda) y proceder a proporcionar los lugares donde la gente podía comunicarse con familiares lejanos y tranquilizar a los ciudadanos. Lo siguiente que hicieron fue restablecer las redes de telecomunicaciones, cosa que se consiguió en cierta media, lo suficiente como para volver a activar el comercio. Esa actitud proporcionó el apoyo a los gobiernos para hacer lo que hicieron a continuación.

El 3 de Diciembre del 2089 los países afectados se reunieron y decidieron expropiar las posesiones de Apex y Globomantics en sus territorios. Promulgaron leyes en sus respectivos países dictaminando eso mismo y asaltaron los almacenes en los que había productos de primera necesidad, así como los centros de comunicaciones. La llamada Guerra Corporativa (ya que fueron las corporaciones las que la provocaron) había empezado.

La Guerra Corporativa y la Llegada del Dominio

La Guerra Corporativa fue algo sucio, una guerra interna, en la que los países se enfrentaron en su propio territorio a un enemigo que estaba intentando arrebatar su soberanía. Cuando los dirigentes de Apex y Globomantics se dieron cuenta de lo que habían hecho los combates habían empezado y ya era tarde para echarse atrás. Solo podían defenderse y rezar para encontrar una salida al atolladero en el que se habían metido.

La Guerra en si habría durado un mes o incluso menos, si el dirigente chino (controlado por el Elurtur llamado Islusur) no hubiese alargado a propósito las negociaciones de paz (si bien es cierto que durante las negociaciones los combates se redujeron, y

las empresas entregaron materiales de buena fe). Y es que tenía un motivo muy bueno para hacerlo.

A finales de Noviembre el 2081 Islusur, había logrado encontrar un aparato que le permitió comunicarse con miembros de su especie. Una invasión comenzó a fraguarse. Los Elurtur fueron introducidos en la Tierra utilizando los canales disponibles al gobierno chino y catalogados cómo un proyecto de máxima seguridad, y el gobierno chino primero y luego muchos de aquellos líderes con los que se reunían fueron en secreto controlados por Elurtur. Islusur fue puesto al frente por los suyos (por conocer mejor a esos humanos, y por todo lo que había logrado el solo) y recibió el encargo de preparar la llegada del Dominio.

En el momento en que sucedió el mundo estaba preocupado con el caos de la Guerra Corporativa, que al haber afectado a las tres naciones más importantes del mundo había afectado también a la economía mundial. Y por eso nadie estaba preparado para lo que les cayó encima (y tampoco tenían la tecnología para lograr impedirlo, aunque quizás habrían podido resistirse más).

Repentinamente el **3 de Febrero del 2091** el dirigente chino llama a todos los miembros de la UE, la UA y EEUU y les revela que ha encontrado en una base de Apex que estaban haciendo algo con una bomba nuclear, en apariencia preparando una detonación coordinada, y que por eso va a atacar a todas sus posesiones en terreno chino, recomendándoles que hagan lo mismo, preferiblemente en un ataque coordinado para maximizar su efectividad. Muchos se le unen ante las pruebas (falsas pero muy realistas) y otros son Elurtur. El ataque se producirá tres horas después de esa conversación, marcando la **Llegada del Dominio**.

En medio de un ataque coordinado, cuando los Elurtur llegan sabían cómo y dónde se encuentran buena parte de los efectivos militares del planeta Tierra. En un momento perfectamente preparado unas 100 naves Elurtur aparecen a través de agujeros de gusano y

Cronología (4)

Fecha	Suceso
2086	El Descubrimiento. Comienzan los intentos de las Corporaciones de ser consideradas como Países.
2086 - 2089	Aumento de tensiones entre Corporaciones y Paises.
Noviembre de 2089	Apex Corporated y Globomantics cortan las comunicaciones de aquellos que no les quieren dar soberanía.
3 de Diciembre de 2089	Comienza la Guerra Corporativa.
3 de Febrero de 2091	Ataque coordinado contra las Corporaciones. Llegada del Domino
2091 - 2101	El Dominio se asienta en la Tierra y fortalece su posición.
2101	Todas las mujeres fértiles de la tierra no poseídas son llevadas a Campos de Violación.
2102 - 2037	Expansión del Dominio Elurtur.
2138	Drake aparece por primera vez. Comienza a desprogramar y a plantar semillas de rebelión en los Campos.
2140	Drake y otros huyen de la Tierra.
2142	Drake encuentra una base de los Primeros Humanos.
2146	Dreake y los suyos sintetizan el Polvo Liberador.
2147	Drake encuentra la base de los Primeros Humanos en la Tierra.
Del 25 de Diciembre de 2047 al 1 de Enero del 2048	Drake se sacrifica para liberar a los humanos del yugo del Dominio Elurtur.
2148 - 2188	La Restauración.
2188	Los humanos vuelven al espacio.
2200	Los Humanos encuentran a los Otoku, que se alían con los humanos.
Noviembre 2210	Contacto con la Alianza Uu'man. Contacto con más Elurtur.

atacan a ambos bandos en combate, provocando gran cantidad de bajas tanto entre militares cómo población civil y sufriendo pocas. Cuando el ataque parece haber finalizado el presidente chino que ha sido transferido a una nave Elurtur emite una comunicación para todo el sistema solar desvelando que es un alienígena perteneciente a una raza llamada Elurtur, y reclama que todas las naciones se rindan o serán destruidas. Da un ultimátum de 3 minutos para que los líderes de las naciones se pongan en contacto con el para rendirse diciendo que todos los países que no lo hagan serán destruidos. Para apoyar su amenaza un ataque Elurtur borrará del mapa la isla de Cuba.

Todos los gobiernos claudican. Algunos (principalmente los de la UA y algunos de la UE) están controlados por los Elurtur, y se rinden inmediatamente. Otros tienen a Elurtur entre sus consejeros y ministros que inflyueron para que los gobernantes se decidiesen por la rendición (caso de Estados Unidos y de Rusia), y muchos al ver que las potencias se rendían no les quedó otra opción que hacer lo propio.

La población asistió asombrada a lo que sucedía, sin saber cómo reaccionar. En unos días grupos de Elurtur (acompañados por otros alienígenas supuestamente miembros del Dominio pero en realidad Elurtur en cuerpos de otra raza) empezaron a descender sobre el planeta. Sus misiones eran varias: desde desarmar a la población, catalogar a los más adecuados para trabajos forzados por un lado, y seleccionar a aquellos que iba a ser poseídos por Elurtur por otro lado.

A la semana de la Llegada del Dominio comenzaron las dominaciones en masa. Se llevaba a los escogidos uno a uno a habitaciones en un hospital "para pasar chequeos médicos y asegurarse que no tenían ninguna enfermedad que pudiese afectar a los Elurtur" donde los humanos eran poseídos uno a uno, dominando a el 10% de la población durante las 2 primeras semanas. Durante ese tiempo se controlará también a (casi) toda la población humana en el espacio, y se les devolverá a la Tierra.

La cantidad de gente que iba a las revisiones y volvía cambiada provocó las rebeliones que la conquista no había producido. Por todas partes humanos indignados con lo que estaba sucediendo se levantaron, y la rebelión se extendió por varias naciones. La reacción Elurtur fue exterminar toda forma de vida en 15 kilómetros a la redonda de cada lugar en el que estallaba un tumulto, transmitiendo las muertes de la gente en directo por televisión. Eso paró las rebeliones de golpe, y poco a poco los humanos se dirigían a las "revisiones médicas" si eran llamados. Y aunque muchos se suicidaban, muchos otros acudían esperando que a ellos no les tocase (de hecho los Elurtur comenzaron a llamar a gente a la que no le sucedía nada, no muchos, pero si los suficientes como para que la idea de que no todos cambiaban se extendiese).

Seis meses después de la llegada de los Elurtur el 25% de la población del planeta tenía a un Elurtur controlándole, el resto eran esclavos del Domino (sometidos principalmente por su superior tecnología), y la Dominación durará 56 terribles y largos años durante los que millones de humanos morirán (pero también millones nacerán en los Campos de Violación en los que miles de mujeres serán forzadas por Elurtur a diario). Toda una generación de humanos nacerá hijos de una violación. Los mejores ejemplares (genéticamente hablando) serán escogidos para ser controladores, mientras que el resto serán lanzados a los Campos de Procesamiento (que básicamente son el 80% de las zonas habitadas en el planeta).

A partir del décimo año de Dominación (el 2101) todas las mujeres capaces de tener hijos serán trasladadas de golpe a los Campos de Violación y se aumentará el ritmo de violaciones proporcionado a las mujeres medicamentos para provocar embarazos múltiples y en cuanto se han recuperando preparando otro embarazo. La mitad de esos embarazos servirá para reemplazar a los humanos que van muriendo, y serán educados con el conocimiento básico para poder servir en lo que se pide de ellos, para comunicarse, y poco más. La otra mitad será

educada para aprender a manejar tecnología de NT 3 (y rudimentos de la tecnología de Hiperlumínica de NT 5).

Cuando estos últimos empiecen a cumplir 20 años los mejores genéticamente (un 30% de los educados) será poseído por los nuevos Elurtur llegados del Dominio (que se encuentra lejos, fuera de lo que se llama el Espacio Conocido) y el resto (educados entre otras cosas con medios psiónicos para verse por encima del resto de humanos y para ver a los Elurtur cómo a sus superiores) ayudarán a los Elurtur a expandir el Dominio a los sistemas cercanos a la Tierra.

La Expansión del Dominio Elurtur (2102-2137)

Durante los siguientes 35 años el control que tendrán los Elurtur sobre los humanos será total. Durante esos años se expandirán en una única dirección, hacia donde el grueso del Dominio se encuentra, con el objetivo de crear un camino seguro por el que introducir más Elurtur y así poder expandir más el Dominio. En su expansión no se encontrarán con ninguna raza inteligente (aunque si se encontrarán con planetas en los que hay vida).

En esos 30 años los humanos serán mantenidos completamente a ralla, y gracias a Elurtur infiltrados en los campos todo pequeño germen de rebelión será aplastado con brutalidad total. Por ejemplo, si un infiltrado oye a alguien despotricar todo el barracón en el que vive es eliminado sin miramientos (y convertidos en carne para los demás prisioneros, hasta los humanos muertos son útiles para los Elurtur). Esto mantendrá a muchos humanos con miedo de incluso pensar en rebelarse (los Elurtur tienen poderes psiónicos, y nadie sabe la extensión real de estos).

Mientras los Educados serán la mano de obra de los Elurtur en el espacio, y aunque algún que otro humano se rebela, estos son rápidamente detectados y eliminados. Hasta que Drake apareció por primera vez el 2137.

Drake y el Fin del Domino sobre la Tierra (2138-2147)

Nadie sabe de dónde salió, pero un día ahí estaba. En la sede principal del gobierno. Sin que nadie supiese cómo había aparecido y sin que ninguna cámara lo hubiese grabado apareció una pintada en la que ponía “gusanos, estáis todos muertos, pero no lo sabéis. Drake.”. Se hicieron muchos esfuerzos para localizar a quien lo había hecho, se poseyó a muchos humanos para extraerles el conocimiento, pero la verdad es que nadie sabía nada.

Drake (nombre que un joven de 17 años se había dado a sí mismo) era una mutación completamente improbable, algo único en el universo, o quizás una regresión a la naturaleza de los Primeros Humanos. Drake era un humano que poseía acceso a todos los poderes psiónicos existentes. Gracias a eso se mantenía oculto de lo Elurtur, y conseguía hacer lo que quería sin impedimento. A los 18 había aprendido a teleportarse. A los 20 años desprogramó a su primer Educado, mostrándole la realidad del mundo y eliminando el adoctrinamiento psiónico al que había sido sometido. Dos años después un grupo de Educados a los que Drake había desprogramado liberaban una nave y saltaban al espacio.

Los Elurtur buscaron a la nave fugada. El nombre de Drake se había convertido en una esperanza que susurraban los humanos, ya que antes de escapar a bordo de la nave Drake había visitado todos los Campos de Prisioneros de la Tierra, y había plantado semillas de rebelión en cada campo.

Drake y sus acompañantes partieron en busca de una base de los Primeros Humanos. Los Educados sabían que había más bases, y probablemente había alguna más en buen estado, cómo las de la Tierra. Tardaron 2 años en encontrar una, pero gracias a los poderes de Drake la hallaron. La base aparentemente fue abandonada a toda prisa, y se trataba de un lugar destinado a estudiar la biología de un planeta, por lo que contenía justo la clase de aparatos que los fugitivos necesitaban.

Consigo llevaban a 5 Elurtur en éxtasis con los que hacer experimentos, con la idea de encontrar algo que afectase a los Elurtur pero no a los humanos, y así poder combatirlos. Tardaron 4 años, pero consiguieron lo que necesitaban, una sustancia que liberada en la atmósfera era inocua para los humanos y la vida en la Tierra pero que mataba al os Elurtur en cuestión de minutos tras ser inhalada por el humano poseido: La Venganza de Drake.

Por desgracia el laboratorio no estaba preparado para crear esa sustancia en las cantidades necesarias, pero Drake había sentido algo cuando estaba en la Tierra, y estaba preparado a arriesgarlo todo por su suposición.

Los fugitivos volvieron a la Tierra (abriendo un agujero de gusano justo al lado del planeta, dejando la nave en rumbo de colisión sobre la sede del gobierno Elurtur y teleportándose fuera de la nave).

Una vez en el planeta, y tras avisar a humanos de confianza en los campos más grandes de lo que iban a intentar, Drake solo tuvo que seguir lo que sentía, concentrarse en ello, y de alguna manera averiguó donde se encontraba una base (supuestamente de los Primeros Humanos). Con cada día que pasaba Drake se volvía más poderoso por lo que no le costó nada teleportarse (y a los que le acompañaban) a la base sumergida un 25 de Diciembre de 2147.

Esta se encontraba en perfecto estado, y gracias a los instrumentos de terraformación de NT 4 que había en la base pudieron crear la sustancia conocida como Venganza de Drake en las cantidades necesarias.

Ahora solo quedaban dos problemas. El primero era soltar la sustancia por a atmósfera del mundo, lo que se podría hacer gracias a los poderes de Drake, pero ese no era el principal problema. Lo que más preocupaba a Drake y al resto de fugitivos era cómo reaccionarían los Educados al morir los Elurtur.

Entonces es cuando Drake recordó lo que les había guiado hasta allí. Buscó por la base hasta que halló aquello que le había llamado. Se trataba de una IA psiónica, que llevaba milenios observando la superficie y cumpliendo la misión para la que había sido creada (proteger a los humanos). La IA le explicó a Drake que ella había sido la que creó la mutación que le dio los poderes, y que desde un principio le había guiado hasta llegar a ese momento.

La IA tenía una última misión para él. Era la única manera de salvar a todos los humanos de los Elurtur y conseguir desprogramar a todos los Educados. Pero el plan tenía un pequeño problema. La energía psiónica que tenían que liberar debía ser tan grande que acabaría con las vidas de los dos, tanto de la IA cómo de Drake. Antes de que aquellos que le acompañaban pudiesen decir nada Drake se giró y dijo “Adiós amigos mios, recordadme”, y con un movimiento de mano los teleportó a la superficie de la Tierra. A los segundos de aparecer vieron cómo la atmósfera del planeta se llenaba de un extraño polvo que aparecía de la nada, y cómo los Elurtur que había acudido a detenerles morían a los pocos minutos de inhalar la sustancia, dejando a unos perplejos humanos que por desgracia para ellos recordaban todo lo que había pasado en sus novidas cómo meros espectadores.

Minutos después del már surgió una especie de onda energética azulada que se fue expandiendo hasta cubrir todo el planeta, y no paró ahí, sino que cómo de ondas concéntricas sobre una balsa se tratase comenzó a expandirse por los planetas cercanos. Viajando velocidades imposibles en la siguiente semana la onda de energía psiónica se extendió en una circunferencia de 9 parsecs en todas las direcciones, y de repente en todas las bases Elurtur todos los Educados (que superaban en número a los Elurtur) fueron liberados de su condicionamiento psiónico. Toda la ira de años de control se vertió de golpe sobre sus antiguos amos.

Los humanos estaban libres del Dominio, aunque Drake había muerto, y la base en la que se encontraba la IA había sido destruída..

La Restauración (2148-2188)

Los siguientes 40 años fueron duros, ya que el estado en que se quedó la psique de la especie humana era desastroso. Pero por suerte los compañeros de Drake habían tenido tiempo durante sus años en el Exilio para teorizar que es lo que debían hacer en cuanto se liberasen de los Elurtur.

Lo primero era liberar a todos los prisioneros de los Campos. Para que la especie humana se recuperase de lo sucedido adecuadamente decidieron que debían ser los Educados quienes liberasen a los prisioneros de los Campos. Algunos campos se habían liberado ya a sí mismos, pero aún así los liberados estaban en una situación precaria. Por otro lado los Educados tenían conocimientos y acceso a tecnología, pero se sentían completamente destrozados por lo que les había pasado. Habían estado la mayor parte de su vida bajo control, y una vez pasada la ira inicial que les sobrevino al desaparecer su condicionamiento se habían quedado sin saber qué hacer, en gran medida paralizados por la vergüenza. Si los Educados tenían que recuperarse de alguna manera debía ser ayudando a los prisioneros de los Campos.

Los Educados, acostumbrados cómo estaban a obedecer órdenes reaccionaron con rapidez ante los mandatos que los compañeros de Drake empezaron a realizar a través de los canales de comunicación Elurtur. Los Educados comenzaron a liberar a todos los prisioneros de Campos de Trabajo y Campos de Violación, a proporcionarles comida y asistencia médica, a proporcionales apoyo, etc. al principio los prisioneros reaccionaban con miedo (al fin y al cabo muchos

Educados habían sido carceleros suyos), pero al ver que estaban proporcionando ayuda, y al extenderse la explicación de lo sucedido, los prisioneros dejaban de tener miedo y se acercaban a recibir la ayuda.

Lo siguiente que debían hacer los compañeros de Drake era contactar de nuevo con aquellos que se encontraban en el espacio. Por suerte el instinto de algunos Educados al ver lo que había sucedido fue volver a la Tierra. Cómo estaban muy ocupados con los problemas de la Tierra los compañeros pidieron a aquellos que habían vuelto que cogiesen las naves espaciales y se dedicasen a contactar con todos los terrestres que los Elurtur habían sacado del planeta y los llevasen de vuelta a la Tierra. Al final eso fue imposible, pues los humanos llegaban a ser casi 200.000 millones distribuidos en muchos planetas, pero se concentró a todos los humanos en los planetas más cercanos a la Tierra.

A partir de ese momento la auténtica reconstrucción empezó. No entraremos en detalles de cómo se recuperó el ser humano de lo sucedido. Baste decir que tardaron 40 años en estar preparados para volver a salir al espacio. Y cuando lo hicieron los humanos que salían al espacio eran muy distintos de los que salieron por primera vez.

El Dominio había cambiado a los humanos. Por un lado los humanos esta vez salían al espacio cómo un solo gobierno, la Confederación Terrestre. Pero no solo eso. La experiencia había vuelto a los humanos criaturas mucho más recelosas por un lado, pero con mucha más empatía por el sufrimiento ajeno y con una enorme voluntad por luchar contra aquello que piensan que es incorrecto. El Dominio había proporcionado a los humanos de un compás moral cómo nunca habían tenido antes.

La Primera Colonización (2188-Actualidad)

Durante los próximos 23 años los humanos volverán a expandirse por el espacio. Los primeros años tras la recuperación (tanto mental cómo social) de la humanidad traen la formación de un gobierno mundial democrático, y la restauración de todos lo que los Elurtur habían destruido. Durante los primeros 4 añosla humanidad se cierra en si misma. Cuando por fin sale, en 1l 2191, los humanos tienen tecnología de NT 3 y motores lumínicos de NT 5, lo que les permitirá expandirse con cierta rapidez.

Lo primero que harán será intentar recuperar las bases usadas por los Elurtur. Pero el problema es que las naves humanas no son tan potentes cómo las Elurtur, y los agujeros de gusanos que son capaces de abrir no pueden superar los 3 parsecs, por lo que no pueden alcanzar (de momento) todos los planetas que eran parte del Dominio.

Así que la Confederación decide explorar y expandirse por aquellos planetas a los que llegan mientras consiguen duplicar correctamente el único motor de 3 parsecs que tienen. Los primeros años, hasta el 2200, explorarán 15 sistemas solares: de ellos 2 tienen bases dejadas por los Elurtur, y en el resto los humanos dejan pequeñas bases de investigación. De estos 15 planetas 6 contienen formas de vida basadas en el carbono muy similares para la Tierra, un porcentaje muy superior a lo que los científicos esperaban.

Poco a poco los humanos establecen colonias en esos planetas. Bastante numerosas en aquellos que les resultan habitables y mucho más limitadas en los inhabitables. Estas últimas estan dedicadas principalmente a la investigación y a la minería.

Los avances científicos se van dando poco a poco, y la vida tanto de la Tierra cómo de las colonias mejora. El año 2199 la colonia de Centauri (en un planeta habitable del sistema Próxima Centauri) llega a las 300.000 personas, la primera auténtica ciudad humana en otro sistema solar.

Y por fin el año 2200 llega, y al empezar este el gobierno de la Confederación anuncia que ha conseguido por fin duplicar los motores lumínicos capaces de abrir agujeros de gusano hasta 3 parsecs de distancia.

El primer planeta que deciden visitar los terrestres es un planeta en el que sospechaban que había vida inteligente. El planeta es Ootok, y en el encontrarán a los Otoku, una raza de herbívoros de 4 brazos que viven en un planeta con mucha gravedad. El contacto será realizado con mucho cuidado para no alertar a la población, pero para su sorpresa el gobierno Otoku les informará que no es la primera vez que han sido visitado por alienígenas, y que su pueblo sabe de su existencia. Los humanos y los Otoku tienen un buen comienzo, y sus relaciones mejorarán. Los humanos ayudarán a los Otoku a aumentar su Nivel Tecnológico, y el año 2007 los Otoku serán aceptados cómo miembros de la Confederación Terrestre (en la que cada colonia cuenta en función de sus habitantes, igual que la Tierra, solo que esta al tener más población tiene más poder). Los Otoku no tienen ningún problema con el nombre ya que Ootok significa "Tierra" (ellos son "hijos de la Tierra").

Humanos y Otoku se lanzarán a explorar juntos el espacio, y juntos llevarán a la Confederación Terrestre a colonizar 30 planetas. En ninguno de ellos encontrarán otra forma de vida.

Llegará Noviembre del 2210 cuando dos misiones de exploración traerán noticias que cambiarán la Confederación.

Por un lado una expedición que partía desde la Barnard's Star (sistema solar con planeta habitable) hacia un planeta a 4 parsecs de distancia (haciendo una escala en un sistema solar no explorado que había a mitad de camino) sospechoso de tener vida inteligente encontró eso y mucho más.

Orbitando Sigma Draconis se encontró una nave espacial perteneciente a otra civilización humana que viaja por las estrellas junto con razas alienígenas. Son la Alianza Uu'man (y la similitud de sonido con humanos encanta a los terrestres) de hecho el lenguaje escrito que utilizan es muy parecido a la variante del latín encontraron en la Luna, en Marte, etc, el Vulnus.

Pero el encuentro no estuvo libre de incidentes. Se produjo un intento de que el Primer Contacto entre los Uu'man y los Terrestres saliese mal, que acabase en guerra. Por suerte los diplomáticos de ambas especies fueron capaces de estar por encima de la situación, e incluso respondieron a la amenaza presentada por aquellos que han intentado hacer que los dos grandes poderes se enfrenten. Esta respuesta fue la creación de la Estación Eridu, creada por Terrestres y Uu'man en colaboración para lograr construir la paz entre los estados interestelares, y a la que se ha invitado a todos las entidades políticas de envergadura que forman parte del llamado Espacio Conocido.

La otra noticia que llega en Noviembre del 2210 es considerablemente peor.

Una nave de exploración que se encontraba en **Beta Canum Venaticorum** percibió unas lecturas extrañas en los sensores de largo alcance que provenían de un sistema a 1 parsec. Saltaron a la parte lejana del sistema y se acercaron a las lecturas, cuando sus sospechas se confirmaron. Habían encontrado una nave operativa de los Elurtur. Y no solo eso, sino que interceptando sus comunicaciones averiguaron que poseían cuerpos de terrestres. Saber que había terrestres en posesión de los Elurtur enfureció a los miembros de la Confederación, por lo que esta ha votado en Diciembre producir naves preparadas para la guerra. La Confederación va a acabar con los Elurtur y a liberar a aquellos que tengan prisioneros.

Ahora

El punto de partida de la ambientación es en Febrero del 2211. El mundo ha cambiado por completo. Por un lado llegan promesas de amistad de otras especies humanas, por otro la pesadilla de los terrestres ha vuelto a aparecer, y si quieren dormir tranquilos tendrán que acabar con ellos…

El gobierno de la Tierra es ahora mundial, pero se mantienen demarcaciones de votantes correspondientes a los históricos países, y se intenta preservar las lenguas y culturas del pasado lo máximo posible.

Tras una situación como la sufrida bajo el Dominio Elurtur es imposible saber que es de quien, y de alguna manera los humanos querían hacer borrón y cuenta nueva, así que al reconstruir el planeta se devolvió aquello que se podía a quien podía demostrarlo (muy poca cosa, ya que no había manera de demostrar nada). El estado repartió las viviendas en función de los tamaños de las familias, y empezó a proporcionar dinero a aquellos que deseaban emprender negocios. Durante la Restauración se podría decir que el mundo era una mezcla de socialismo y capitalismo.

Ahora se han formado ya "partidos políticos" en la Confederación, cada uno defendiendo un tipo de sistema político, pero por ahora no hay nada completamente definido, y el sistema utilizado es un estado protector estilo socialista en lo que a necesidades básicas se refiere, pero que deja total libertad a las iniciativas empresariales (e incluso las promociona) y permite que aquello que no sea básico sea regulado por el mercado.

La Confederación está ahora mismo entusiasmada por el contacto con la Alianza (aunque por supuesto hay gente desconfiada, pero en general las impresiones son buenas). Por otro lado está la próxima guerra. La Confederación está en cierto sentido esperando esa guerra, y un cierto sentimiento de venganza recorre la población, pero también hay miedo, ya que los Elurtur, como ya demostraron, pueden resultar un enemigo formidable.

GOBIERNO

El sistema de Gobierno de la Confederación es una Confederación Democrática Socialista. Esto es, cada planeta es un estado miembro de la Confederación con su propio gobierno democrático elegido libremente, aunque las Constituciones de los distintos planetas son de corte marcadamente socialista, definiendo en ellas muchas funciones sociales del Estado Planetario.

Como en toda democracia de corte "moderno" el poder está dividido en tres ramas, Ejecutiva, Legislativa y Judicial. Debido al claro corte Socialista del gobierno, en la Confederación se considera que hay una cuarta rama, el llamado Poder Social,. Este se encuentra técnicamente bajo el control de Ejecutivo y Legislativo y está compuesto por el grupo formado por educadores, médicos, científicos y trabajadores sociales: una cuarta parte de la población de la Confederación y sin duda un poder a ser tenido en cuenta.

Poder Ejecutivo

La Confederación Terrestre es gobernada por un Senado de la Confederación, pero este escoge de entre sus miembros a Seis Ministros (Defensa, Exteriores, Interior, Sanidad y Educación, Ciencia y Comercio y Presidencia, cuyo voto desempata), cada uno de un planeta o colonia distinto, para servir a la Confederación por un periodo de seis años (sin poder repetir cargo, pero si ocupar otro cargo de entre los Seis Ministros) como Gobierno de la Confederación. El poder real descansa en el Senado, pues ellos son quienes hacen las leyes y pueden bloquear de facto cualquier decisión tomada por el Gobierno o por cualquiera de sus Ministros.

Todo planeta o colonia cuando supera los 300.000 sentientes recibe el estatus de estado soberano y entra a formar parte como uno más en la Confederación, dejando su estatus de colonia si era el caso Los distintos sistemas soberanos que forman parte de la Confederación tienen un sistema idéntico al de la Constitución confederada, ya que la Constitución de cada uno de los estados miem-

bros es muy similar a la de la Confederación (aunque existen excepciones y diferencias en todas las Constituciones Planetarias, todas ellas hacen referencia a detalles menores, y ninguna contraviene la Constitución de la Confederación). Cada Senado Planetario escoge a 6 Ministros Planetarios que ejecutan la voluntad del Senado. De todas formas los Senados Planetarios y sus correspondientes Gobiernos se encuentran de facto bajo el poder del Senado de la Confederación.

Poder Legislativo

El Senado de la Confederación es el centro de poder de esta, ya que de él emanan las leyes que deben seguir todos sus ciudadanos, así como las políticas que gobiernan a esta nación de naciones. Este órgano es escogido democráticamente de entre todos los mayores de 18 años de edad de la Confederación y cualquier persona que consiga el respaldo firmado de 25.000 votantes puede presentarse a las elecciones. Esa es por lo menos la teoría, la realidad es que poca gente lo intenta, y los Senadores de la Confederación suelen ser políticos provenientes de Senados Planetarios.

Sin embargo en estos Senados Planetarios, debido al reducido número de habitantes que hay en algunos de ellos, es mucho más sencillo acceder, y esto proporciona al gobierno de la Confederación con un influjo de sangre nueva en sus filas políticas que es poco habitual en muchas democracias (en las que las clases políticas tienden a convertirse en algo mucho más inmovilista).

El poder Legislativo está dividido principalmente en 3 grandes partidos, aunque existen unos cuantos pequeños partidos en el Senado de la Confederación que hacen de bisagra en muchas leyes. Los tres grandes partidos son un partido conservador y más dado a la intervención militar contra los Elurtur (que ocupa 125 de los 500 escaños del Senado), un gran partido progresista y de apertura a otras razas (que ocupa 150 de los 500 escaños del senado), un partido más centrado en los temas puramente sociales y en crear una sociedad de bienestar (y que desde el encuentro con los Uu'man ha demostrado cierta afinidad con los ideales de los Uu'man; ellos tienen 125 escaños). Los 100 escaños restantes están ocupados por distintos partidos menores, de entre los que destaca un partido capitalista con 35 escaños. No hay disciplina de voto, y cada Senador (que representa a un lugar concreto de la Confederación) puede votar conforme a su consciencia y sus votantes le pidan.

Poder Judicial

El poder judicial en la Confederación Terrestre está compuesto por aparte de los clásicos Tribunales Penales y Civiles provenientes del Derecho Romanos un tribunal Supremo Planetario, un tribunal Supremo de la Confederación, un tribunal Constitucional Planetario y un tribunal Constitucional de la Confederación.

Las diferentes PlanPol (Policías Planetarias) son coordinadas y se encuentran bajo el mando de los Jueces Civiles y Penales. Los altos cargos de las Policías Planetarias son designados por los Ministros de Interior correspondientes de entre los policías elegibles y también se encuentran bajo su mando (aunque todas sus órdenes tienen que ser aprobadas por un organismo judicial planetario competente, por lo general un Juzgado Penal o Supremo).

La coordinación de las PlanPol también recae sobre el Ministro de Interior de la Confederación, quien es el encargado de coordinar a los distintos Ministerios de Interior planetarios en lo que a materias policiales se refiere. Al igual que con los Ministros Planetarios estas órdenes deben ser aprobadas por un organismo, pero en el caso del Ministro de Interior de la Confederación deben ser aprobadas por el Tribunal Supremo de la Confederación.

Los cargos judiciales para los Tribunales Supremos y Constitucionales son escogidos democráticamente por los ciudadanos de la Confederación, tanto a nivel Planetario como Confederado, aunque solo se pueden presentar jueces de carrera sin tacha con un mínimo de 15 años de experiencia a sus espaldas.

Fuerzas Militares

Las fuerzas militares de la Confederación son dos, la **Marina Espacial Confederada** y el **Ejército de la Confederación**. El segundo se encuentra bajo el mando del primero, que a su vez se encuentra al mando del **Ministro de Defensa**, aunque con supervisión del **Senado de la Confederación**. La Marina Espacial Confederada tiene la misión de proteger el espacio interplanetario, y el Ejército de la Confederación tiene la misión de proteger los planetas. Aunque como los Coroneles del Ejército se encuentran bajo el mando directo de los Generales de la Marina ambos cuerpos están completamente coordinados tanto para defender la Confederación como para realizar ataques fuera de las fronteras de esta.

Como se ha dicho el Senado de la Confederación supervisa el mando del Ministro de Defensa de las fuerzas militares confederadas, y lo hace por medio de la llamada **Comisión de Defensa y Exteriores**, presidida por el llamado **Delegado de Exteriores** y que tradicionalmente es un Senador nacido en la Tierra y técnicamente es el segundo al mando en el Ministerio de Exteriores.

Fuerzas Sociales

Otro factor a tener en cuenta son las llamadas fuerzas sociales, representadas por el Partido de la Sociedad del Bienestar (PSB), que tiene 125 escaños del Senado de la Confederación. Este partido está compuesto casi exclusivamente por trabajadores de las ramas de educación, sanidad, ciencia y toda clase de trabajadores sociales, y son un poder a tener en cuenta, pues representan a un porcentaje considerable de la población.

La existencia de este grupo no es accidental, sino por diseño. Desde un principio al reconstruir la sociedad se decidió que las personas encargadas de construir efectivamente el futuro de la sociedad y de procurar su bienestar debían estar representadas en el sistema, y por ello el PSB fue el primer partido que se creó en la Confederación Terrestre.

SOCIEDAD

La sociedad Terrestre es tan variada como lo era en tiempos pasados. Si cabe más, ya que al expandirse por nuevos planetas se han encontrado nuevas necesidades y la capacidad de adaptación de los terrestres ha hecho que surgan nuevas ideas por doquier. Esto, unido a que la sociedad terrestre perdió buena parte de su identidad cultural durante la ocupación Elurtur ha hecho que social y culturalmente hablando ahora se esté viviendo un boom como nunca antes habían visto los terrestres. En diversas colonias están apareciendo formatos familiares completamente diferentes del clásico humano. Las influencias de ideologías alienígenas están empezando a permear las religiones terrestres, lo que está haciendo que aparezcan nuevas ideologías y religiones, a la par que hace que las viejas se renueven para adecuarse a la realidad del universo.

El pasado reciente y lo sufrido bajo el Dominio Elurtur (del que apenas hace una generación que se han librado) ha hecho que muchos terrestres hayan decidido dedicar su vida a ayudar a los demás. Médicos, psicólogos, voluntariados varios, profesores, bomberos, policías. Todas las profesiones que implican un servicio a los demás y a la sociedad en conjunto se ven con un respeto como nunca se han visto en la sociedad terrestre.

No solo eso, esta visión de colaborar con el bienestar social se ha extendido a otras áreas, como pueden ser la ciencia y el arte, y la motivación de muchos que dedican su vida a estos menesteres es muchas veces la de devolverle a la sociedad un poco de lo mucho que le ha dado al individuo.

Y es que la sociedad Terrestre en este sentido es muy similar a la Uu'man. Aunque no llega a ser tan "comunista" como la Alianza, la Confederación tiene una clara vocación social, y protege a los enfermos, a los que no tienen trabajo ni casa.

La enseñanza es gratuita (y obligatoria) hasta los 18 años, momento en el que se

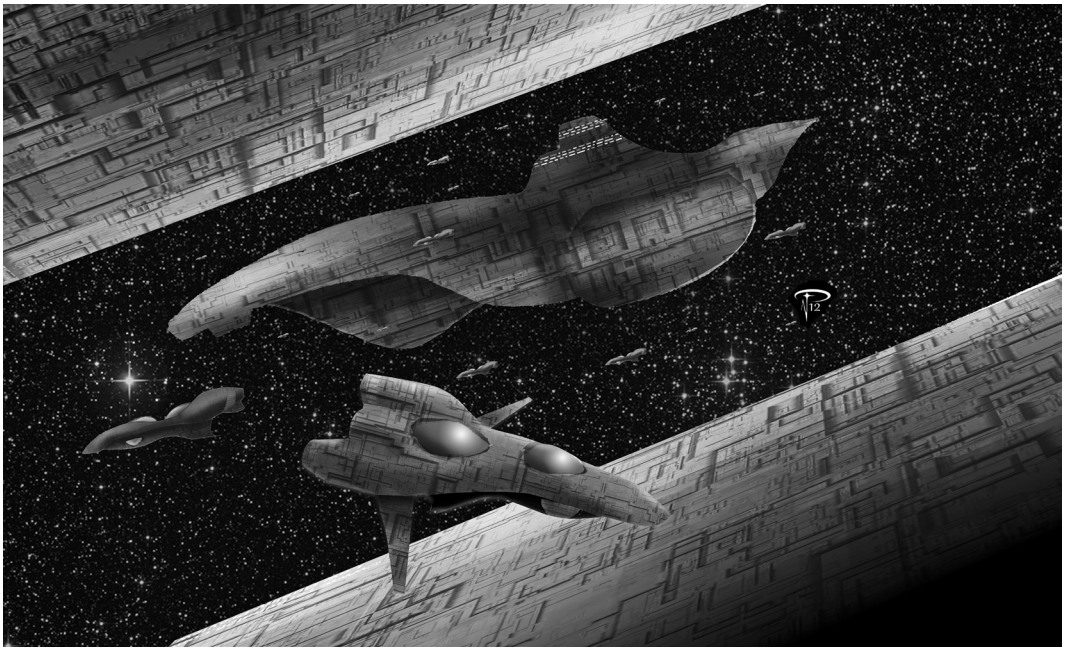
puede entrar en el mercado laboral o cursar estudios superiores (con los estudios y la manutención del estudiante corriendo a cargo del Estado). Además es "tradicional" que los hijos estudien en un planeta distinto al que han crecido, para fortalecer los lazos entre los miembros de distintos planetas confederados.

Pero no todo son luces. Los Terrestres, tan moderados y afables normalmente, tienen una vena claramente intolerante en lo que respecta a los Elurtur. La posición de una gran parte de la población terrestre es que los Elurtur deben ser aniquilados allá donde se encuentren, sin intento alguno de establecer contacto, sin ninguna clase de apertura pacífica. En lo que a los Terrestres concierne en el universo no hay espacio para ambas especies, y ellos no van a ser los que se vayan. Esto dice algo de la manera de ser de los Terrestres, y es que no empezarán una pelea, pero si se les agrede no pararán hasta haber vencido.

La sociedad terrestre, pese a su claro marco socialista, también es una sociedad con un movimiento mercantil considerable. Los terrestres son criaturas emprendedoras (y quizás aceleradas, o viscerales, desde el punto de vista de otras culturas interplanetarias mucho más antiguas e inmovilistas), pero esa naturaleza de exploradores y emprendedores de los humanos es lo que hace que su sociedad sea una sociedad muy viva, con un comercio interno más que considerable.

Lo que ha cambiado es que el motivo de los comerciantes no es tener un mayor margen de beneficios, sino proporcionar cosas a la sociedad y ayudar a distribuir la riqueza. La recompensa en hacer esto bien se encuentra en el prestigio social que proporciona (pues en la sociedad Terrestre los que más le dan a la sociedad son los que más prestigio reciben de esta), que es una de las motivaciones actuales de los terrestres. Se podría decir que el Dominio Elurtur ha convertido la competitividad innata humana de ser más que los demás en una competitividad por dar más a los demás. Y, por ahora, el sistema está funcionando.

Eso sí, nadie esté diciendo que sea el sistema mejor cimentado del mundo, y hay en el quienes quieren volver a los antiguos métodos capitalistas. El encuentro con otras especies y el comercio con estas está provocando que más gente abogue por aplicar leyes capitalistas, por lo menos en lo que al comercio interestelar se refiere. La amenaza Elurtur ha hecho que todas las voces disidentes bajen su tono y apoyen el ataque contra los Elurtur, pero tarde o temprano volverán a hacerse escuchar…



TECNOLOGÍA

La Confederación Terrestre tiene **NT 3** en los siguientes campos:

- **Armamento**: Armas Gauss y Láser, armamentos de astronave y similar (torpedos nucleares de NT 3, Cañones Gauss y Láser.
- **Física y Matemáticas**: Teorías cuánticas, hiperespaciales, etc.;
- **Informática y computadora**: Holografía semi-solida, holocomputadores, principio de los Biocomputadores.
- **Comunicaciones**: Comunicación interplanetaria primitiva (necesita relés cada parsec), aunque está siendo rápidamente sustituida por una red de comunicaciones interplanetaria instantánea basada en la estación que los Uu'man han construido (y gestionan) en la Tierra.
- **Electrónica, ingeniería y mecánica**: Todos los aparatos Terrestres están diseñados a este NT en lo que al uso de estas tres habilidades se refiere.
- **Aeronaves, Astronaves y Navegación**: Las naves Terrestres dan saltos de hasta 3 parsecs, aunque todos los sistemas asociados a la nave son de NT 3. Las aeronaves y astronaves de basan en principios de anti-gravedad, pero no los usan para la propulsión, para la que confían propulsión clásica a base de combustibles líquidos, aunque eso sí, combustibles de NT 3, mucho más eficientes.
- **Sensores**: Los sensores activos Terrestres proporcionan un negativo a ser detectados igual a la diferencia de NT con los sensores del objetivo.
- **Forense, Genética, Medicina, Química y Xenología**: Las ciencias de la Vida. El conocimiento correspondiente a estas ciencias es el equivalente a NT 3 (aún no hay cámaras de regeneración celular, ni nada parecido), así que bioescánners y nanomédicos son elementos comunes. La Confederación sabe cómo crear Bioroides, para-humanos y en definitiva especies. Y aunque tiene ese conocimiento, no lo utiliza de manera habitual. Pero si existen unidades de Operaciones Especiales diseñadas específicamente para combatir en entornos hostiles. Asimismo también se pueden encontrar padres que diseñan a sus hijos desde cero; no es común, pero se da. Las ciencias de la vida funcionan por medio de Bioescanners. Los tratamientos son a base de vendas aerosol para heridas superficiales, y de nanitos específicamente diseñados para cada tipo de herida a la hora de curar otro tipo de lesiones. Las enfermedades siguen curándose por medio de muy variadas sustancias y operaciones.
- **Vehículos genéricos (Barcos, Hovercrafts, Orugas, Ruedas y Submarinos)**: Los medios de locomoción mencionados son versiones de NT 3, lo que quiere decir que los vehículos aplican principios de anti-gravedad en sus compensadores de inercia, pudiendo alcanzar mayores velocidades, pero no son vehículos gravitatorios propiamente dichos.
- **Ciencias del Conocimiento (Antropología, Arte, Historia, Leyes, Lingüística Leyes, Sociología, Teología, Psicología)**: Aunque buena parte de las ciencias utilizan aparatos de NT 3, es ahora cuando la nanotecnología está introduciendo (y modificando) en el trabajo de historiadores, antropólogos y artistas.
- **Demoliciones**: Los conocimientos en Demoliciones de la Alianza Uu'man son de NT 3, al igual que sus explosivos.
- **Robótica**: Antes de la llegada del Dominio Elurtur los terrestres eran lo que se podría considerar una sociedad ciberpunk, sobre todo en el sentido más "ciber" de la expresión. Gran parte de esa cultura fue exterminada por el Dominio, pero la tecnología ha seguido existiendo, y cuando el Dominio cayó más de uno intentó volver a esa cultura, y aún quedan terrestres que usan implantes más por estética que por necesidad, aunque son poco y su número se reduce con

el tiempo. Los terrestres son capaces de crear robots inteligentes. Son raros, pero existen, y casi todos ellos tienen forma humanoide, aunque el ejército tiene tanques robotizados también, y probablemente cosas similares que no sean de dominio público. Sin embargo la Confederación Terrestre hace un uso intensivo de Inteligencias Artificiales, e incluso les reconoce derechos como criaturas sentientes. Aunque no son tan avanzadas ni sofisticadas cómo las IAs Uu'man.

Tiene **NT 2** en el siguiente campo:

- **Andadores (NT 2)**: A diferencia del Consorcio Verithian, la Confederación Terrestre ha experimentado poco con Andadores, aunque si usa andadores de carga, y por eso su NT con ellos es superior al de la Alianza Uu'man.

RELIGIÓN

Antes de la llegada del Dominio Elurtur los Terrestres tenían una más que considerable cantidad de religiones, cada una de ellas con infinidad de sectas y variantes. Pero el Dominio de dedicó a perseguir con saña las religiones, llegando incluso a reprogramar psiónicamente a sectas completas, eliminando todo rastro de creencia religiosa de sus mentes. Cómo es lógico dicho intento de eliminar toda clase de religión solo consiguió que los creyentes se aferrasen más aún a sus creencias. Por esto, aunque muchas de las sectas y religiones más minoritarias desaparecieron, las más mayoritarias no tuvieron ningún problema en sobrevivir al Dominio Elurtur, y aunque para cuando este fue expulsado no quedaba ya ni rastro de las estructuras jerárquicas de las religiones, los textos sagrados (en su gran mayoría) y las creencias pervivían, y esto permitió la reconstrucción de las iglesias.

Una cosa buena que salió del Dominio Elurtur fue que gracias al sentimiento de unión frente a un enemigo común que compartían todos los humanos durante y tras la desaparición del Dominio fue que las antiguas rencillas entre religiones (principalmente entre las Tres Religiones del Libro: Judaismo, Cristianismo, e Islam) prácticamente desaparecieron, y un sentimiento de colaboración entre todas las religiones de la tierra apareció y se ha mantenido hasta el momento.

Es probable que las antiguas rencillas del pasado hubiesen acabado apareciendo entre las congregaciones religiosas, pero el shock que supuso encontrar otras especies sentientes (aunque habían encontrado a los Elurtur todas las religiones coinciden en señalar que los Elurtur son demonios, enviados del poder maligno de turno, y en definitiva en que no tienen alma) y más tarde encontrar otras especies humanas ha impedido que dichas rencillas reaparezcan. Y ahora que tienen que competir contra otras religiones, y que al mismo tiempo tienen nuevas razas entre las que expandir sus creencias, el espacio para esas antiguas rencillas se hace cada vez más pequeño.

Las religiones han cambiado "mucho" (mucho para ser religiones) en los años desde la desaparición de los Elurtur. Ahora mismo son más cercanas a los fieles, y tienen mucho menos poder del que tenían antes. Y con la aparición de nuevas religiones que se está dando desde el encuentro con los Otoku y el posterior encuentro con los Uu'man la esfera religiosa está cada vez más fragmentada, por lo que no hay ninguna religión o grupo de religiones acaparando tanto poder como antes tenía, por ejemplo, la iglesia romana.

LISTA DE SISTEMAS DE LA CONFEDERACIÓN TERRESTRE

Todos los planetas de la Confederación Terrestre comparten los siguientes valores:

- **Gobierno**: Confederación Democrática Socialista.
- **Nivel Legal**: -2
- **Nivel Tecnológico**: 3 (ver apartado de Tecnología para una descripción más detallada).

La **Población** se proporciona en **Habitantes** o en **Millones de Habitantes** (**M.Hab.**).

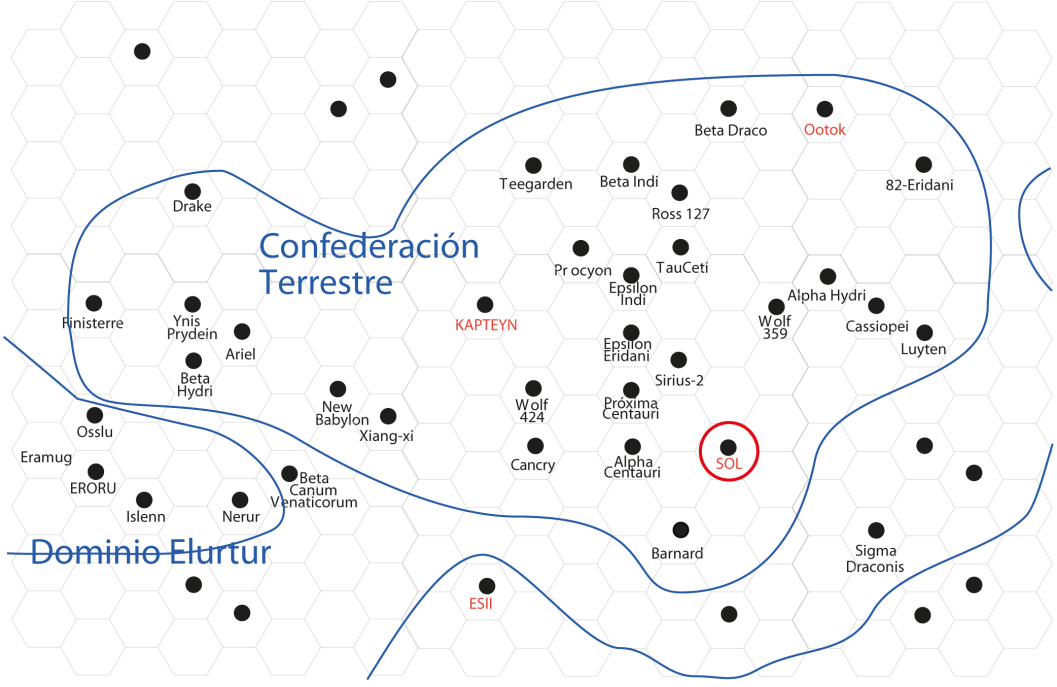
82-Eridani

82.Eridani es un pequeño planeta sin atmósfera cuyo principal interés para la Confederación Terrestre es su abundancia en minerales pesados. La población del sistema son el equipo minero que vive y trabaja en el quinto planeta del sistema solar. Buena parte de ellos está con sus familias, pues la estación en la que viven está desarrollada para ser una ciudad en miniatura, más que una estación minera al uso. La minería propiamente dicha está robotizada, por lo que es mucho más segura que las técnicas tradicionales (que además no podrían usarse con facilidad al no tener atmósfera el planeta).

Alpha Centauri

Alpha Centauri fue el mundo granero que proporcionaba alimento a humanos y Elurtur durante la Dominación, y ese papel no ha cambiado. Durante la Restauración fue crucial para alimentar a todas la población humana que acababa de liberarse del Domino Elurtur, y tras esta se ha convertido por derecho propio en uno de los graneros de la Confederación. Cuando el Domino llevó a los humanos a este sistema se encontraron con que la biología de la flora del planeta (que extrañamente no tenía fauna más allá de pequeños insectos) era completamente compatible con la biología terrestre.

Con el tiempo se ha comprobado que este planeta fue terraformado por los Primeros Humanos para servir de mundo granero. Esto explica la compatibilidad con la biología humana, así como que todas las masas de tierra se encuentren en los lugares en que hay climatología idónea para el cultivo. De hecho los científicos piensan que se movieron grandes masas de tierra y se ajustaron delicadamente los patrones ecológicos del planeta para conseguir el mundo perfecto para el cultivo.



Sistemas de la Confederación Terrestre

Sistema Solar	Planeta Principal	Gravedad (del planeta)	Atmósfera (del planeta)	Hidrosfera (del planeta)	Población (en todo el sistema solar)
82-Eridani	Pequeño (2.589 km.)	0.9 G	Vacío	5% (hielo)	3.500 habitantes
Alpha Centauri	Grande (14.836 km.)	1.5 G	Estándar	81%	1.000 M.Hab.
Alpha Hydri	Cinturón de Asteroides	0 G - 0.3 G	Vacío	0% - 3% (Hielo)	180.000 habitantes
Ariel	Pequeño (1.437 km.)	1.03 G	Estándar	63%	250 M. Hab.
Barnard	Mediano (11.803 km.)	1.3 G	Estándar	63%	1.600 M.Hab.
Beta Indi	Mediano (10.527 km.)	0.8 G	Tenue	25%	220 M.Hab.
Beta Draco	Grande (16.622 km.)	1 G	Estándar	11%	780 M.Hab.
Beta Hydri	Grande (19.654 km.)	1.43 G	Muy Corrosiva	90%	320.000 habitantes
Cancry	Mediano (7.621 km.)	1.1 G	Estándar	65%	1.900 M.Hab.
Cassiopei	Cinturón de Asteroides	0 G - 1.3 G	Vacio - Tenue	0% - 15% (hielo)	22 M.Hab.
Drake	Mediano (10..272 km.)	0.4 G	Muy Tenue	15%	6.000 habitantes
Epsilon Eridani	Pequeño (1.500 km.)	1.15 G	Estándar	50%	2.250 M. Hab.
Epsilon Indi	Cinturón de Asteroides	1 G - 1.8 G	Vacío	20% - 50% (Hielo)	13 M.Hab.
Finisterre	Grande (20.256 km.)	1.9 G	Densa	53%	900 M.Hab.
Kapteyn	Mediano (8.666 km.)	1.2 G	Muy Corrosiva y Radioactiva	78%	800 habitantes
Luyten	Pequeño (6.905 km.)	0.8 G	Estándar	52%	420 H.Hab.
New Babylon	Grande (19.672 km.)	1 G	Estándar	73%	1.500 M.Hab.
Ootok	*Mediano (11.250 km.)*	*1.3 G*	*Estándar*	*80%*	*520 M.Hab.*
Procyon	Mediano (8.900 km.)	1.1 G	Densa	96% (hielo)	415.000 habitantes
Próxima Centauri	Mediano (8.996 km.)	1.8 G	Estándar	70%	300 M.Hab.
Ross 127	Mediano (7.362 km.)	1.08G	Estándar	61%	1.350 M.Hab.
Sirius-2	Alto Secreto	Alto Secreto	Alto Secreto	Alto Secreto	Alto Secreto
Sol	*Mediano (6.378 km.)*	*1 G*	*Estándar*	*71%*	*8.000 M.Hab.*
Tau Ceti	Pequeño (1.820 km.)	1.33 G	Estándar	86%	1.650 M. Hab.
Teegarden	Pequeño (1.721 km.)	1 G	Estándar	59%	196 M.Hab.
Wolf 359	Grande (18.548 km.)	1.72 G	Densa	69%	420 M.Hab.
Wolf 424	Mediano (6.888 km.)	0.98 G	Exótica	78%	260.000 habitantes
Xiang-xi	Mediano (7.398 km.)	1.23 G	Estándar	89%	3.500 M.Hab.
Ynis Prydein	Mediano (8.736 km.)	1 G	Estándar	71%	630 M.Hab.

Ariel

Ariel es una colonia compuesta primordialmente por Cristianos. La idea que subyace bajo la creación de la Colonia original de Ariel (que rápidamente consiguió suficientes habitantes como para dejar de ser considerada Colonia) es la creación de un planeta regido por los valores cristianos más primitivos y originales. La realidad es que debido al Domino se ha perdido gran cantidad de información sobre como eran realmente estos cristianos primitivos, y Ariel se ha convertido de facto en una especie de comunidad cristiano-hippie.

Toda la superficie del planeta está llena de pequeñas (y no tan pequeñas) comunidades autosuficientes que se dedican a explorar distintas formas de vivir la Palabra de Dios y que están creando ideas novedosas sobre las religiones. Ariel ha acabado llamando no solo a cristianos, sino también a innumerable cantidad de místicos y paganos, de gente con dudas existenciales, y a más de un timador que dos, por lo que el planeta se ha acabado convirtiendo en una especie de "Think Tank" místico-espiritual que vierte continuamente sus nuevas ideas al resto de la Confederación. "Tan extraño como la última práctica religiosa de Ariel" se ha convertido en un dicho común en la Confederación.

Barnard

Barnard es otro planeta completamente adaptado a la biología humana, y contiene también restos de la civilización de los Primeros Humanos, no solo en el 4º planeta del sistema (el que tiene biosfera como la terrestre), sino también en una de las lunas de un gigante de gas del sistema. Al igual que con Alpha Centauri, parece que los Primeros Humanos sometieron a Barnard IV a una intensiva terraformación, en este caso con la idea de convertirlo en un mundo ganadero, función que está cumpliendo ahora mismo, siendo uno de los principales (y de más renombre) productores de carne de la Confederación.

Cassiopei

Cassiopei no tiene ningún planeta alrededor de su sol, sino que es un gigantesco cinturón de asteroides orbitando la estrella. Extrañamente algunos de esos asteroides son los suficientemente graneds (y tienen en su interior materiales lo suficientemente pesados) como para tener gravedad, e incluso algunos tienen atmósfera.

Los primeros colonos que llegaron a Cassiopei fueron un grupo de jóvenes que durante los dos primeros años de la Recuperación encontraron textos sobre el Transhumanismo. La gran mayoría de estos jóvenes estaban estudiando carreras científicas (es por esto que los papeles sobre el Transhumanismo cayeron en sus manos). Las ideas que encontraron en dichos textos les fascinaron, y poco a poco se fue formando una pequeña comunidad transhumanista dentro de la incipiente comunidad científica que se estaba estableciendo durante la Recuperación por el gobierno.

Los pro-transhumanistas no tardaron en ponerse en contacto con el gobierno y pedirles ayuda para una idea que habían tenido. Querían formar unas colonias transhumanista que se dedicase a desarrollar nuevas tecnologías completamente radicales, diseñadas para integrar máquina y hombre, para adaptarse al medio ambiente, en lugar de adaptar el medio ambiente a los humanos. A las autoridades al principio les parecía que desperdiciar algunas de sus mejores mentes en dichos quehaceres era una pérdida de recursos.

Pero algunos de entre los transhumanistas continuaron presionando, empezaron a preparar la misión, a planificar todo lo que necesitarían, a encontrar un lugar adecuado a sus necesidades entre los datos sobre planetas cercanos a la Tierra, buscando uno lo bastante alejado como para poder hacer lo que deseasen sin demasiadas interferencias, a la vez que lo bastante cerca como para no perder todo contacto, y encontraron ese lugar en el sistema Cassiopei.

Al final consiguieron que se les proporcionase una nave, pero no materiales. Eso no era un problema porque habían pasado los últimos años reuniendo todo lo que necesitarían, y 12 años después de iniciar la Recuperación los transhumanistas salieron de la Tierra destino a Cassiopei en una nave llena hasta los topes. Hasta que no finalizase la Recuperación los Terrestres no volverían a saber nada de ellos.

Los principios fueron especialmente duros, y eso que buena parte de los transhumanistas ya habían adaptado su cuerpo por medio de implantes y biomods para sobrevivir en los asteroides de Cassiopei, pero dieron resultado, ya que para cuando la Confederación Terrestre llegó a Cassiopei viendo que había sido de los humanos se encontraron una comunidad extraña, formada por los primeros colonos, que ya de por si eran extraños, así como sus descendientes. Todos los descendientes habían sido sometidos a alteraciones genéticas para estar adaptados a su hábitat (sin por ello haber perdido la posibilidad de cruzarse con otros humanos o para-humanos) pero no hay dos adaptaciones iguales, sino que la variedad de patrones genéticos que encontraron fue enorme. En los años que han pasado desde entonces dicha variedad no ha hecho sino aumentar, y Cassiopei se ha convertido en el lugar con mayor conocimiento de genética y robótica de toda la Confederación. Extrañamente la gran mayoría de sus avances se quedan en sus habitantes, pues la cultura general de la Confederación solo acepta los implantes o las alteraciones genéticas como una forma de corregir problemas físicos.

Drake

El sistema solar Drake, y la base de los Primeros Humanos que hay en Drake III (el tercer planeta del sistema) es un lugar mítico en el imaginario colectivo de los Terrestres. Desde ella Drake y sus compañeros planearon la liberación de la Tierra y en ella crearon el arma que les permitiría acabar con el Dominio. La lucha por la liberación de la Tierra comenzó en Drake, y este planeta tiene un lugar especial en el corazón de los Terrestres. Tanto es así que se está convirtiendo en una tradición el acudir a Drake como mínimo una vez en la vida. De hecho, la cantidad de turismo que hay en el sistema es enorme, y los 6.000 habitantes que listamos como Población indican los habitantes reales del Sistema Solar, casi todos ellos trabajadores que viven del turismo que llega al planeta, pero a esto hay que añadirle unos 25.000 visitantes diarios, aunque dicha cantidad está creciendo rápidamente.

Los que no son trabajadores dedicados al turismo (unas 1.000 personas) son científicos que estudian la base Uu'man a fondo, intentando desvelar sus secretos de NT 5.

Epsilon Eridani

Epsilon Eridani es un planeta muy pequeño para la gravedad que tiene. Esto es así por la gran cantidad de metales que se pueden encontrar en el planeta, lo que lo convierte en el planeta ideal para la minería. Que el planeta sea habitable es un añadido, que permite que dicha minería sea intensiva, y relativamente barata. Por eso Epsilon Eridani es uno de los mayores productores de mineral de la Confederación, junto con TauCeti y Epsilon Indi.

Kapteyn

Planeta natal de los Eronn. Hace 200 años el planeta sufrió una catástrofe medioambiental que lo volvió inhabitable. Los Eronn evacuaron el planeta, dejándolo vacio, y el planeta permanece inhabitable hasta la actualidad. La Confederación mantiene una estación orbital alrededor del planeta que se dedica a estudiar los efectos de la catástrofe y obtener datos de cómo se recupera el planeta. Observar un proceso así, por muy largo que sea, es una oportunidad única, y puede reportar muchos conocimientos a los Terrestres si se tienen que enfrentar con alguna catástrofe de esta magnitud. Desde el contacto con la Alianza Uu'man algunos científicos e historiadores Eronn se han instalado en la estación terrestre para ayudar en las investigaciones sobre su antiguo planeta.

New Babylon

New Babylon es un planeta con una legislación considerablemente laxa en lo que a juego, apuestas, prostitución y consumo de sustancias estupefacientes se refiere, aunque siempre dentro de los límites legales permitidos por el Senado de la Confederación. Esto lo ha convertido el planeta en una especie de Vegas del espacio, y se prevé que con la inclusión de la Tierra en la comunidad interplanetaria el planeta se convierta un destino turístico de otras especies.

Ootok

Planeta natal de los Otoku. Ootok es un planeta con abundante vegetación, pues los Otoku se sienten muy cercanos a ella y les gusta tener vegetación a su alrededor cuando es posible. El NT del planeta está siendo ascendido aún a NT 3 por parte de los Terrestres. Y aunque los servicios más importantes hace muchos años ya que son de NT 3, aún quedan cosas que adaptar, ya que aumentar el NT de una sociedad es una tarea extremadamente costosa.

Los Otoku y los Terrestres han formado lazos muy fuertes en muy poco tiempo. Cuando llegaron los terrestres no eran el primer pueblo humano que había pasado por el planeta. Sus leyendas hablan de humanos, y otra raza que con el tiempo los terrestres aprenderán que son los Sorud, pueblos que a lo largo de miles de años han visitado Ootok y a los herbívoros Otoku. Tras estudiar la historia de Ootok los terrestres han averiguado que aparentemente los Primeros Humanos también visitaron el planeta en varias ocasiones antes de la Caída. Los Uu'man y Sorud han confirmado sus visitas y han comunicado que el motivo de sus visitas era que encontraron referencias a ellos en una base de datos de los Primeros Humanos, aunque el motivo de las visitas de estos no está claro.

Procyon

Ariodna (también llamado Procyon VIII), el octavo planeta del sistema Procyon, es el único planeta habitado del sistema. Es un planeta helado de atmósfera densa que está en proceso de terraformación, y la mayor parte de los habitantes son los propios terraformadores. Ariodna contiene también un par de bases científicas especializada en ciencias terraformadoras y que usan Ariodna como una especie de campo de pruebas para la terraformación.

Sirius-2

Toda la información sobre Sirius-2 es Alto Secreto por orden del Senado de la Confederación, y viajar a este sistema solar solo se puede hacer con autorización. El sistema está muy vigilado, por lo que entrar en el sin ser detectado es extremadamente difícil.

Sol

Planeta natal de la variante para-humana llamada Terrestre. La Tierra se ha convertido en el gobierno central de toda la Confederación, y aquellos que lo vieron tras el fin del Dominio no lo reconocen ahora cuando lo ven. El planeta ha sido restaurado y aunque aún quedan muestras de lo sucedido, son monumentos dejados ahí por los Terrestres para no olvidar lo que les ha pasado.

El sistema es el más poblado con diferencia de toda la Confederación, ya que no solo la Tierra contiene humanos, sino que prácticamente todo el sistema está explorado y colonizado. En el sistema se han encontrado unas cuantas bases atribuídas a los Primeros Humanos. Más de las que se haya encontrado en ningún otro planeta del Espacio Conocido. Hay quien teoriza que esto es porque los Primeros Humanos encontraron en la tierra una especie humana en un estado muy primitivo de evolución y la estaban estudiando; teoría defendida por aquellos que también defienden que alguien que no fueron los Primeros Humanos creó a todas las razas para-humanas, y los humanos resultaron ser o los últimos que creó, o los que siguieron un proceso evolutivo más lento. Por otro lado están quienes defienden que los Primeros Humanos tenían tanto interés en la Tierra porque estaban creando a los terrestres.

El sistema Sol es el sistema con más movimiento de naves de toda la Confederación. Es el planeta con más habitantes (el siguiente es Xiang-Xi), y eso provoca que el tráfico de entrada y salida del sistema sea muy grande, tanto que para evitar accidentes con dos ahujeros de gusano abriéndose en la misma localización al mismo tiempo si alguien quiere viajar al sistema tiene que comunicarlo previamente antes de realizar el salto y solo saltar a las coordenadas que se le entreguen. Si no se hiciese así los accidentes serían más comunes de lo que ya son.

Ynis Prydein

Ynis Prydein es un planeta que fue fundado por colonos de descendencia británica. Con el tiempo descendientes de toda clase de etnias y pueblos de la Tierra han llegado al planeta, pero los de descendencia británica siguen siendo mayoría, y sin duda las poblaciones del planeta tienen un cierto aire británico.

Quizás como consecuencia de esto los nativos de Ynis Prydein tienen fama de respetuosos y puntuales, sean o no de descendencia británica.

Xiag-Xi

Xiang-Xi es una colonia formada por descendientes de origen chino. Pese al Dominio Elurtur China emergió de la Recuperación con un cantidad de población mayor de lo que podía soportar. Por ello la Confederación buscó un planeta habitable y ayudó a todos aquellos chinos que quisiesen empezar de nuevo a mudarse a Xiang-Xi. Una buena parte de la población respondió y realizaron el viaje hasta el que es ahora su nuevo hogar. Con el tiempo han llegado terrestres de todas las etnias y culturas, pero aquellos provenientes de la antigua China siguen siendo mayoría, pese a que ellos mismos están divididos en muchas etnias y culturas distintas.

CAPÍTULO 4:
La Alianza Uu'man

"[Garak coge un vaso de Cerveza de Raiz]
Quark: ¿Qué?¿Qué te parece?
Elim Garak: Está asqueroso.
Quark: Lo se. Es tan burbujeante, empalagoso y alegre...
Elim Garak: Igual que la Federación.
Quark: ¿Y sabes que es lo más preocupante? Si bebes lo suficiente, empieza a gustarte.
Elim Garak: Es insidioso.
Quark: Igual que la Federación. "

Star Trek: Deep Space 9 - The Way of the Warrior

La Alianza Uu'man es con diferencia el mayor poder en lo que a números se refiere. Aunque se dice que los Sorudnar tienen una tecnología mucho más elevada y podrían presentar batalla a la Alianza si fuese necesario, e incluso llegar a derrotarla (pese a que son solo 6 planetas).

Por suerte para el resto de poderes de la zona no son una civilización expansionista, por lo menos en sentido militar. Intentan convencer de las ventajas de su sistema a aquellas civilizaciones con las que se encuentran, pero nunca atacan a sus vecinos, por lo que no son peligrosos. Eso no evita que los Harya del Consorcio Verithian piensen que sus ideas sí son peligrosas, y aunque comercien con ellos no quieren que sus ideas se expandan por el Consorcio, por lo que impiden la difusión de la ideología Uu'man (principalmente controlando el arte y el comercio que entra desde la Alianza).

La Alianza Uu'man se presentan como los herederos de la Pax Galáctica que siglos ocupó toda la galaxia. Los propios Uu'man mantienen que son descendientes de los Primeros Humanos, si no genéticamente, por lo menos si culturalmente. Que Ter'Rae tenga tantos restos de una civilización avanzada como los que se han encontrado en el Sistema Solar, si no más, no hace más que alimentar esta idea.

HISTORIA DE LA ALIANZA UU'MAN

Es algo muy discutido por los historiadores si Ter'Rae es realmente el planeta natal de los Primeros Humanos. Pero sea como fuere lo que destruyó la Pax Galáctica acabó también con la civilización que había en Ter'Rae en aquellos días. Quedan restos enterrados que demuestran que el planeta formó parte hace miles de años de una vibrante cultura interestelar, y para muchos Ter'Rae es el planeta del Espacio Conocido en el que más restos de los Primeros Humanos se han encontrado. Pero no se puede afirmar a ciencia cierta que los Uu'man sean los Primeros Humanos, aunque sí se puede afirmar que formaron parte de la Pax Galáctica.

Cuentan las leyendas que especie humana no fue la primera especie en desarrollar motores lumínicos, sino que este honor está reservado para los Sorud. El primer viaje de estos les llevó a un planeta en el que encontraron a los Primeros Humanos. Los Sorud se aliaron con esa especie y juntas exploraron la galaxia, creando la Pax Galáctica.

Desaparece la Pax Galáctica

Por desgracia hace unos 9.000 años Orud, el planeta natal de los Sorud, sufrió una catástrofe natural que obligó a esta especie evacuar el planeta. Los humanos ayudaron a sus amigos los Sorud a sobrevivir en el universo, y encontraron para ellos un planeta muy similar a su planeta natal (Ur-Orud, o Nuevo Orud, aunque tras miles de años se le ha vuelto a llamar Orud). Con el tiempo la localización del Orud original se perdió, y tras la destrucción de la Pax Galáctica se perdió también la localización del planeta natal de los Primeros Humanos, que según las leyendas se encontraba junto al Orud original.

Los Primeros Humanos eran poderosos psiónicos y eran seres benevolentes, pacíficos y sabios. A medida que más razas alcanzaron la capacidad de viajar más rápido que la velocidad de la luz los humanos fueron contactándolas y creando una sociedad interestelar (la Pax Galáctica) en la que tenían el papel de intermediarios y negociadores. Pero algo sucedió (las leyendas Sorud y los restos arqueológicos encontrados hablan de una guerra interestelar, aunque hay muchas teorías) hace 6.000 años. La Pax Galáctica fue destruida y gran parte del conocimiento necesario para viajar por el espacio se perdió.

Ter'Rae fue muy afectado por este evento. No queda ninguna clase de archivo de esa época, por lo que poco se sabe de las condiciones exactas, pero los pocos restos que se han encontrado nos muestran que la situación debió ser muy difícil. Aunque la situación en Ter'Rae no llegó a ser tan desesperada cómo en otros planetas (donde se han encontrado claras muestras de canibalismo) fue de todas formas muy dura para los supervivientes.

Al principio los supervivientes estaban desperdigados sin ninguna clase de autoridad, pero poco a poco fueron apareciendo grupos violentos organizados en torno a figuras autoritarias. Estos grupos organizados proporcionaban mejores oportunidades de supervivencia, por lo que rápidamente la gente empezó a unirse a ellos o crear sus propios grupos. Hay que decir que en esa época el planeta estaba incultivable (probablemente por detonaciones nucleares) para efectos de conseguir comida. Así que estos grupos sobrevivían recolectando restos de la civilización que acababa de desaparecer y buscando comida en conserva o que de alguna forma pudiese haber sobrevivido; y por supuesto los más violentos sobrevivían robando al resto. Con el tiempo los grupos fueron creciendo, organizándose más, fusionándose con otros grupos, incluso reclutando involuntariamente miembros, hasta que ya no eran meros grupos, sino empezaban a ser auténticas naciones. Para este momento muchas de estas naciones habían localizado terrenos cultivables, o los habían creado ellos mismos; lo importante es que los Uu'man empezaban a poder cultivar y las naciones empezaban a poder garantizar un flujo de comida más estable a sus miembros.

Aún quedaba mucha gente con conocimientos tecnológicos, pero a efectos prácticos no tenían apenas con que trabajar, lo que hizo que la tecnología con la que se hacían las cosas fuese mucho menor. Se sobrevivía con lo que se tenía a mano, reciclando todo. Aunque poco a poco las naciones organizaron grupos que se dedicasen a explorar las zonas que habían recorrido antes buscando comida, pero esta vez buscando tecnología y materias primas con las que trabajar, cosas útiles para poner en marcha definitivamente las nuevas sociedades que se estaban formando.

Evidentemente no se pudo volver al nivel de tecnología que se tenía antes del colapso de la Pax Galáctica, pero gracias a estas labores de recolección la Uu'manidad no volvió a la Edad de Piedra, sino que se fue configurando, rápidamente, una serie de nuevas sociedades, surgidas de la necesidad y con acceso a una tecnología equivalente a la Revolución Industrial de la Tierra.

Para ese momento las distintas naciones (de las que no se conservan siquiera los nombres) habían entrado en contacto entre sí; en unos casos pacíficamente, pero en otros no. Y así comenzó la que sería la historia de buena parte de los siguientes 6.000 años en Ter'Rae.

Concentus

Pasaron 1.000 años en las que las guerras de conquista eran constantes. Y de muchas pequeñas naciones se acabó llegando a cinco distintas naciones. Cuatro de ellas eran autoritarias y la quinta desde un principio había sido una democracia que había pretendido seguir los principios de la Pax Galáctica. Esta última nación, llamada Concentus, no inició ninguna guerra, pero sí que las terminó; además, cuando derrotaba a un país (que como se ha dicho, había agredido anteriormente a Concentus) luego los Concentanos se dedicaban a reconstruirlo, dotándolo de instituciones democráticas en el proceso; Concentus crecía, no por agredir a sus enemigos, sino al reconstruir las sociedades de aquellos que le habían atacado.

Los siguientes 500 años de historia también fueron de guerras, pero esta vez ya no eran pequeñas guerras entre dos naciones, sino que se trataba de guerras mundiales. Hubo cinco, y en la penúltima se usaron cabezas nucleares, aunque por suerte no de forma masiva, sino deterrente. El uso de las cabezas nucleares por parte de la nación más agresiva de todas produjo la alianza de las 3 más débiles contra ella. Concentus, como era su costumbre, se mantuvo al margen. Las naciones aliadas dedicaron todos sus esfuerzos a prepararse para la siguiente guerra, que iniciaron ellos con un ataque por sorpresa en una conferencia de paz. La guerra duró 50 años, y fue devastadora para todas las partes en conflicto. La paz nunca llegó a firmarse, sino que la guerra se detuvo al agotarse las materias primas de las naciones contendientes. En ese momento, Concentus, que había estado preparándose para la posguerra, se puso en movimiento y se distribuyó por todo el planeta, curando, proporcionando alimentos, casas, electricidad, y en definitiva posibilidad de supervivencia.

Los Uu'man que habían sobrevivido recibieron a Concentus con los brazos abiertos, y con ellos a la democracia. Estaban cansados de la guerra y de las sociedades militaristas bajo las que habían vivido. En esta segunda bajada a la oscuridad los Uu'man tuvieron una guía que les sacase a la luz, la nación de Concentus, que había preservado la cultura de la Pax Galáctica, y que dedicó los siguientes 100 años a crear una sociedad democrática planetaria que seguía los ideales establecidos por los Primeros Humanos.

Fue en ese momento, 2.000 años después del colapso de la Pax, que los Uu'man volvieron a las estrellas, y en ellas encontraron a los Sorud, esperándoles.

Orud y los Sorud

Mientras Ter'Rae había sido devastado por aquello que destruyó la Pax Galáctica, Orud no sufrió tantos daños. Se perdieron también cientos de vidas, y con ellas muchos conocimientos. Pero el conocimiento más importante que guardaban los Sorud, la tecnología de Agujeros de Gusano de NT 5 que usaba la Pax Galáctica para viajar por las estrellas, se conservó como galimatías sin sentido (pues no había quien entendiese lo que significaba), contado de generación en generación, escrito en libros, en piedra. Cientos de Sorud cuando se produjo la caída se dedicaron a guardar ese conocimiento, el más preciado de su pueblo, asegurando así su perduración hasta que fuera entendido de nuevo. Y pasaron 2.000 años hasta que ese conocimiento volvió a ser entendido, pero el momento llegó.

Cuando los Sorud volvieron a salir al espacio lo que vieron les partió el corazón. Visitaron varios planetas, encontrando en todos ellos que la violencia había sustituido a la razón; pues en todos los planetas habían aparecido gobiernos autoritarios donde antes había existido democracia y libertad. Cuando ya estaban desesperando, en el planeta más cercano a Orud encontraron un rayo de esperanza. Encontraron la nación conocida como Concentus.

Esta suponía una nación que defendía los mismos valores en los que creían los Sorud, y además era el único lugar aparte de Orud donde se conservaban y se defendían esos valores. Los Orud no tardaron, de forma oculta, eso sí, en contactar con los gobernantes de Concentus, y les ofrecieron su colaboración para lograr que Ter'Rae volviese a ser lo que era antes de la caída de la Pax Galáctica. Esta colaboración de Orud fue lo que permitió que Concentus sobreviviese a la belicosidad de sus vecinos. Gracias a los Sorud siempre iban un paso por delante de sus vecinos (tecnológicamente hablando) y fueron capaces de sobrevivir a las cinco guerras mundiales que asolaron Ter'Rae durante los años conocidos como la Edad Oscura, surgiendo de esta como gobernantes indiscutibles del planeta.

Pero de todas formas los Sorud no habían pasado los años con los brazos cruzados, y Concentus no era el único lugar que habían ido influenciando poco a poco. En los 500 años tras su vuelta a las estrellas los Sorud se habían dedicado a viajar a los planetas de lo que ahora se llama el Espacio Conocido buscando lugares en los que los ideales de los Primeros Humanos aún existiesen; a estudiar las fuerzas de cada planeta, e incluso a influenciarlas (como estaban haciendo en Concentus) para poco a poco ir sacando al resto de razas de la Oscuridad.

Cuando los Uu'man volvieron a las estrellas los Sorud les presentaron toda la información que habían reunido, y les propusieron una idea absurda. Restaurar la Pax Galáctica. Los Uu'man, como no podía ser de otra forma, aceptaron, y de nuevo Humanos y Sorud se dedicaron a crear un presente mejor.

Los primeros años Uu'man y Sorud los dedicaron a consolidar su alianza, a unificar sus tecnologías y entrenar a sus tropas, científicos, diplomáticos, etc. en común. Y también a esperar que creciese toda una generación nueva de ambas razas que estuviese educada y acostumbrada a los ideales de la Alianza.

La Alianza Uu'man

Una vez estuvieron preparados comenzaron su lento pero inexorable crecimiento. Nunca usando la fuerza para hacer que otros entrasen en la conocida ya cómo Alianza Uu'man, pero creciendo aún así. La técnica usada ha sido siempre la misma, se ha crecido por planetas deshabitados hasta encontrar otras sociedades, momento en el que se detiene toda colonización. Una vez se han encontrado otras civilizaciones los aparatos comerciales y políticos de la Alianza comienzan su trabajo, haciendo claro proselitismo de sus ideales, cambiando con la mera introducción de esos ideales a las otras sociedades hasta que han estado preparadas para entrar en la Alianza. Cuando las otras sociedades se han unido a la Alianza se ha esperado una generación, hasta que la última sociedad en entrar se ha adaptado, y tras ese tiempo se ha iniciado de nuevo el avance.

Esta técnica ha sido inefectiva con los Gnonar y el Consorcio Verithian. Con los primeros los Uu'man piensan que hay esperanza, y que su sociedad se puede integrar en la Alianza. En el caso del Consorcio los Uu'man comienzan a dudar de que sea posible integrarlos. Pero en el resto de situaciones ha funcionado siempre. Eso sí, la Alianza nunca ha participado en una guerra interestelar plena. Si ha participado en batallas, y ha demostrado que su superior tecnología está respaldada con muy buenos oficiales, pero una guerra no es una batalla, y otras razas (cómo los Vaethurog) piensan que la filosofía de la Alianza es un problema a la hora de participar en una guerra interestelar, y que los Uu'man no tendrían estómago para esa clase de guerra, si se diese.

La reciente aparición del Consorcio Terrestre representa un nuevo desafío para la Alianza. Por un lado su tamaño, mayor que el Imperio Gnonar y que el Consorcio Vaethurog (con los que la Alianza ha tenido problemas al intentar expandir su sistema político) hace pensar a muchos que integrarlos va a ser un problema. Pero por otro lado el Consorcio Terrestre es ideológicamente hablando el gobierno más afín a la Alianza, por lo que la asimilación puede ser más rápida de lo que nadie ha anticipado.

GOBIERNO

El sistema de gobierno de la Alianza es una gran democracia en la que los ciudadanos eligen a los miembros de dos de las ramas del gobierno (legislativo y ejecutivo), mientras que una parte de la rama judicial está compuesta por los Uu'man (los jueces) y otra está compuesta por miembros de todas las razas de la Alianza (**Vigilia Planes** y **Vigilia Astrum**).

Poder Ejecutivo

En la Alianza Uu'man cada planeta elige democráticamente a sus gobernantes (llamados **Cónsules**), que gobiernan 5 años, aunque ninguna persona puede ocupar un cargo de **Cónsul** durante más de 10 años seguidos. Los Cónsules son libres de escoger **Minister** para que les ayuden gobernando aspectos concretos de los planetas (aunque la cantidad de Minister y sus áreas de control son iguales para todos los planetas y son decididas por el **Senado de la Alianza**, también llamado **Curia**) y de nombrar libremente a la burocracia de este, aunque el tamaño de estas burocracias está controlado por el Senado de la Alianza para que la cantidad de papeleo que un habitante de la Alianza tenga que hacer sea más o menos similar en toda la Alianza.

Entre todos los Cónsules escogen al **Procónsul**, que gobierna la Alianza durante un periodo de 5 años (y nunca más de dos períodos seguidos). El Procónsul no dicta las leyes, sino que se encarga de ejecutarlas y de administrar el sistema de gobierno y la burocracia de la Alianza. El poder del Procónsul está muy limitado por la Curia, que es la que ostenta realmente el poder al ser quienes crean las leyes. Al igual que los Cónsules, el Procónsul puede nombrar Minister, llamados **Administer**, para que le ayuden en la labor de gobierno.

Poder Legislativo

En lo que refiere al Legislativo cada planeta escoge a una cantidad de ciudadanos de ese mismo planeta como representantes en el **Senado de la Alianza**, llamados **Senatorii**. Estos representan al planeta en el Senado durante ciclos de 3 años, y ninguna persona puede ocupar un cargo de Senatorii durante más de 9 años. La cantidad de Senatorii que un planeta envía a la Curia depende de su población.

Cada planeta tiene también una **Planes Curia**, que más que promulgar leyes se encarga de la adecuación e implantación de las leyes que la Curia dictamina teniendo en cuenta la idiosincrasia de cada planeta (lo que hace que de hecho las leyes de la Alianza tengan pequeñas variaciones en algunos planetas). Estos **Senados Planetarios** son también elegidos, por los mismos términos que los Senatorii de la Curia de la Alianza y en las mismas elecciones.

Poder Judicial

El poder judicial en la Alianza Uu'man se aleja considerablemente de lo que es habitual en una democracia, pues tiene a una raza que de hecho ocupa directamente los cargos de jueces de la Alianza, mientras que los cargos policiales tienen una organización que merece un estudio por separado.

En la Alianza todo Uu'man es juez por derecho de nacimiento. Esta es una tradición que pervive de la época de la Pax Galáctica, en la que ese papel era ocupado por los Primeros Humanos, y los Uu'man se toman muy enserio el papel de jueces. Tan enserio que pese a ser una situación en la que se podrían dar gran cantidad de desmanes raras veces se producen quejas sobre la imparcialidad de los Uu'man, y menos veces aún se demuestran como quejas fundamentadas.

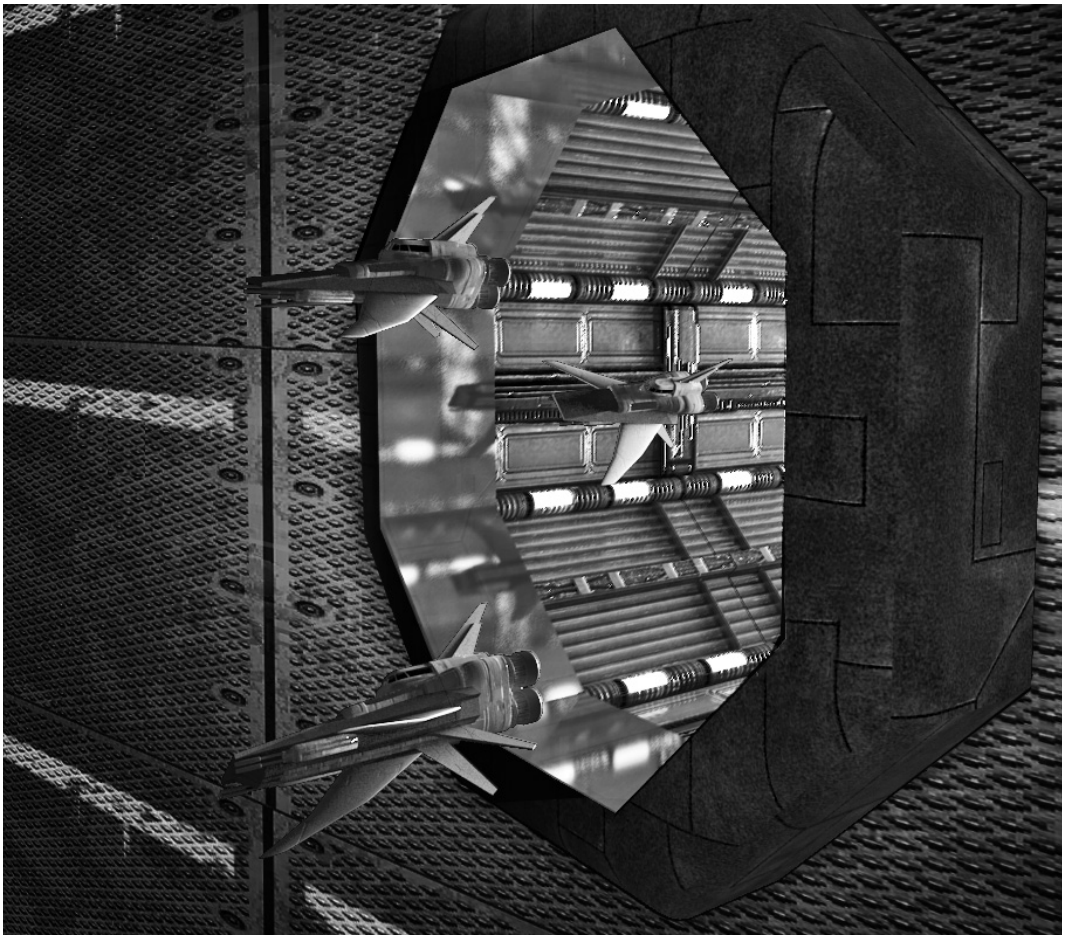
De hecho a todos los Uu'man se les enseña de pequeños preparándoles para este papel, y se les inculca lo sagrado del oficio que desempeñarán. Además se les enseñan leyes y la importancia de respetar el espíritu de la ley, no solo su letra. Los Uu'man se toman esta tradición tan en serio que tienden a mantenerse informados sobre los cambios en legislación, para poder desempeñar mejor su oficio de jueces.

Por supuesto los jueces Uu'man tienen que juzgar con respecto a las leyes promulgadas por la Curia y adaptadas por las Planes Curia, así como la jurisprudencia que afecte a ese planeta y a toda la Alianza; no pueden inventarse las decisiones.

Cuando se juzga sobre un tema nuevo o unas circunstancias distintas a las que se mantienen como jurisprudencia (tanto planetaria como de la Alianza) las decisiones que tomen son archivadas y pasan a ser revisadas por la Planes Curia correspondiente a donde se haya realizado el juicio para que se considere si la decisión entrará a formar parte de la jurisprudencia del planeta. Si la Planes Curia acepta la decisión del juez como jurisprudencia esta pasa a la Curia, en la que se decidirá si esa jurisprudencia se acepta, y si se acepta se decide si solo se aplica al sistema en el que se ha realizado el juicio, o si por el contrario se convierte en una jurisprudencia que afecte a toda la Alianza.

Esto no quiere decir que la Alianza no tenga a un grupo entrenado de jueces. Todos los Uu'man que nacen con poderes telepáticos tienen la posibilidad de entrar a formar parte del **Verum Constitutores**. Esta es una organización de jueces Uu'man telépatas, que reciben entrenamiento en el uso de sus poderes, en leyes, y una considerable disciplina moral sobre el uso de sus poderes y la imparcialidad que deben mantener como jueces.

El Verum Constitutores hace las veces de servicio judicial establecido, y sus miembros tienen fama de ser los mejores jueces de la Alianza, los más imparciales y los más justos. De hecho el Verum Constitutores tiene una gran relación con los dos Vigilia, y las labores que en otras sociedades realizan los jueces instructores en la Alianza Uu'man la realizan el Verum Constitutores en colaboración con el Vigilia Astrum o el Vigilia Planes, según sea necesario.



Los servicios policiales de la Alianza están relativamente ligados al Poder Judicial, pero también lo están al Ejecutivo, por lo que es explican a continuación.

VIGILIA PLANES Y VIGILIA ASTRUM

Los dos Vigilias son dos entidades relacionadas pero separadas. El Vigilia Planes es la policía de la Alianza Uu'man, y trabajan en estrecha colaboración con los Venus Constitutores en particular y en general con aquellos Uu'man que habitualmente desempeñen labor de jueces. El Vigilia Astrum colabora ocasionalmente con el poder judicial, pero se encuentra bajo el control directo del Procónsul y bajo la supervisión de la Curia.

Vigilia Planes

El Vigilia Planes es la policía de la Alianza. Se les puede encontrar en todos los planetas y aunque nominalmente se encuentran bajo el control del Cónsul de cada planeta y bajo la supervisión (a posteriori) de los distintos Planes Curia, la realidad es que el día a día de los Vigilia Planes está más ligada al trabajo de los jueces Uu'man (y especialmente del Verum Constitutores) que al de los dirigentes políticos.

Los Vigilia Planes tienen jurisdicción en todos los crímenes que afecten exclusivamente al planeta en el que se encuentran, aunque colaboran continuamente con el Vigilia Astrum persiguiendo criminales que actúan en más de un planeta.

De todas formas la sociedad de la Alianza Uu'man tiene un índice de criminalidad mucho menor que el resto de civilizaciones interestelares, así que los Vigilia Planes muchas veces hacen una labor más parecida al de policías de barrio que a la de detectives criminalistas, pero aún así en todos los planetas se mantienen especialistas forenses, detectives, criminólogos, psicólogos, etc., en caso de que se cometan crímenes realmente graves.

Los Vigilia Planes mantienen una disciplina militar similar a los Vigilia Astrum, aunque tradicionalmente son mucho más laxos en la aplicación de dicha disciplina. Para los Vigilia Planes es más importante ayudar a la gente que seguir ciegamente un código de conducta militar.

Vigilia Astrum

El Vigilia Astrum hace las veces de policía interplanetaria de la Alianza, de ejército de la Alianza y de cuerpo de investigación científica. Este cuerpo es realmente una copia del cuerpo del mismo nombre que existía en la Pax Galáctica, y sus miembros se esfuerzan continuamente para estar a la altura de sus predecesores. El Vigilia Astrum se encuentra bajo el mando directo del Procónsul y bajo la supervisión (a posteriori) de la Curia.

El Vigilia Astrum es un cuerpo militar, pero está lleno de idealistas y de soñadores, no lleno de guerreros, y eso lo convierte en una entidad realmente extraña. El Vigilia Astrum tiene el poder tecnológico para subyugar a quien se propusiese, pero sin embargo usa ese poder para ayudar, para investigar y aprender, y en definitiva para proteger a los miembros de la Alianza Uu'man, su deber más sagrado.

No solo eso, sino que son de facto el cuerpo diplomático de la Alianza Uu'man, y hacen también las veces del servicio de exploración espacial de la Alianza. Son con diferencia la organización más grande de la Alianza Uu'man, y **una cuarta parte de la población de la Alianza es parte del Vigilia Astrum**.

El Vigilia Astrum está dividido en cuatro ramas, aunque de hecho en las naves y bases del Vigilia estas ramas se mezclan; y pasar de una rama a otra es tan fácil como realizar unos estudios (y obviamente superarlos). Cada ramas se identifica con una banda de un color determinado en el cuello, lateral del pantalón y muñecas del uniforme, que por lo demás tiene varias tonalidades negras y grises.

Las ramas del Vigilia Astrum son estas:

- **Autoritas**: Identificados con el color **Azul**. Son los encargados de comandar estaciones, bases y naves de los Vigilia Astrum. Para entrar en la rama de los Autoritas es necesario haber sido miembro de una de las otras ramas durante al menos 5 años, y luego superar un curso en la escuela de oficiales.
- **Bellum**: Identificados con el color **Rojo**. Son los encargados de luchar por la Alianza. Son el ejército naval y la policía interplanetaria. Muchas veces trabajan en colaboración con el Verum Constitutores, pero se encuentran bajo el mando directo de los miembros de la rama del Autoritas (como el resto de los Vigilia Astrum). Sus fondos están controlados en un 80% por el Procónsul, aunque la Curia controla el 20% restante, y supervisa los gastos del Procónsul, pudiendo paralizarlos o bloquearlos.
- **Scientia**: Identificados con el color **Amarillo**. Son los médicos, biólogos, químicos y en definitiva todos los científicos de la Alianza. La Curia controla directamente los fondos de la investigación científica, aunque el Procónsul tiene control sobre un 10% de esos fondos para asignarlos como crea conveniente sin necesitar la aprobación de la Curia.
- **Technicos**: Identificados con el **Verde**. Esta rama está compuesta en un 50% por Sorud, algo único en el resto de las ramas. Son los que mantienen toda la tecnología de la Alianza en buen estado, y en conjunción con la rama de Scientia son los encargados de desarrollar nuevas tecnologías. Sus fondos están controlados a partes iguales por la Curia y el Procónsul.

Por supuesto la organización del Vigilia Astrum es mucho más compleja que esto, ya que tiene muchos grupos y subgrupos en su seno, como el Vigilia Discere (la Academia de los dos Vigilias), que está integrado en el Vigilia Astrum (pese a entrenar también a los miembros del Vigilia Planes). Pero el esquema básico es el que hemos presentado aquí.

SOCIEDAD

La sociedad de la Alianza Uu'man es, una sociedad casi idílica. El sistema económico que utilizan reúne características del Capitalismo y el Comunismo por igual, creando un sistema híbrido que lleva funcionando siglos sin ningún problema.

Todos los miembros de la Alianza reciben un sueldo del estado (llamado **Reditus Civitas**) en cuanto alcanzan la mayoría de edad. Este sueldo, de unos 1.500 Cr. al mes (para no complicar las cosas un Cr. = 1 €, y el coste de vida es como en la Tierra actualmente), no deja de percibirse si se realiza un trabajo por el que se reciba una compensación económica, salvo que ese trabajo proporcione un sueldo superior a los 3.000€, momento en el que se deja de percibir el Reditus Civitas. La realidad es que el 60% de la población de la Alianza no perciben el Reditus Civitas por ganar más de 3.000 Cr. al día, y el 40% que lo percibe está compuesto principalmente por estudiantes o por aquellos que hace menos de 5 años que han acabado los estudios.

Este Reditus Civitas proviene de una de las ideas básicas que sustentan la Alianza Uu'man: **El Estado existe para proporcionar las herramientas para que sus habitantes se realicen cómo sentientes y sean felices**.

De hecho, esté ideal es tan básico en la sociedad Uu'man, que la avaricia y la persecución de la riqueza y el poder están mal vistos. El ideal a conseguir es la felicidad personal y la realización como sentiente (siempre que esa realización no pise la libertad de otros para realizarse, claro).

El trabajo tiene que ser aquello con lo que uno se realiza, no un deber que cuesta cumplir. Los miembros de la Alianza Uu'man no hacen las cosas porque les proporcionen más riqueza o poder, sino porque les hace sentirse más llenos. La costumbre social es que los jóvenes al alcanzar la mayoría de edad se toman un año que dedican a acudir a universidades y centros de trabajo de to-

das las posibles opciones laborales que les interesen para poder conocerlas en profundidad y escoger una carrera que permita tomar semejante decisión con el conocimiento necesario para no errar y escoger algo que realice y llene a la persona.

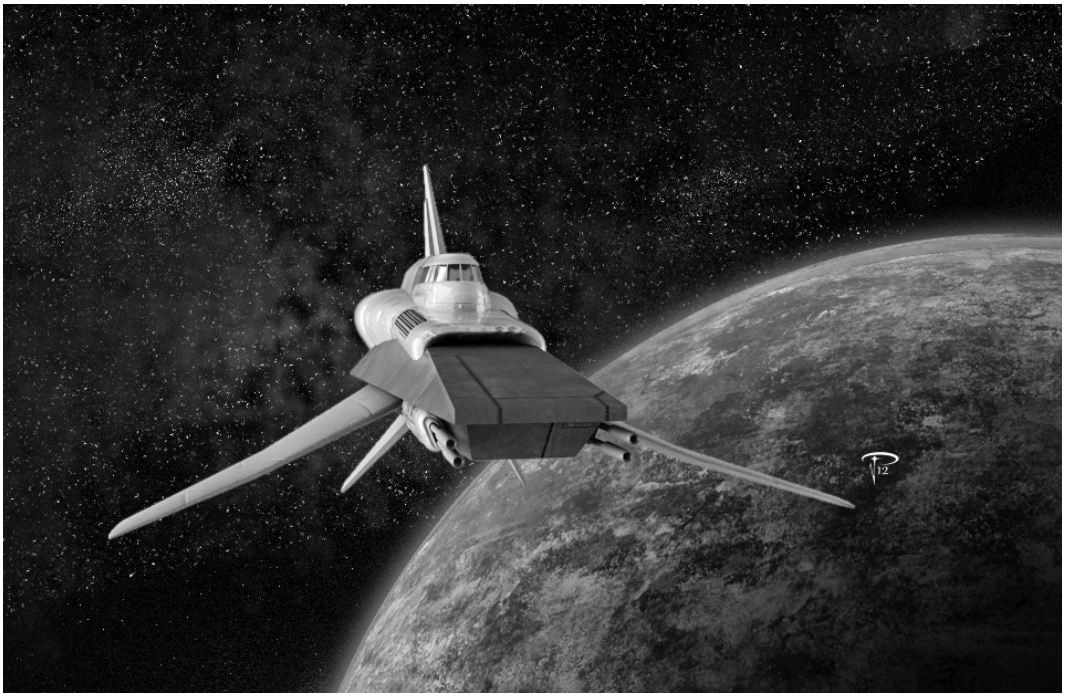
Como se ha dicho un 25% de la sociedad Uu'man forma parte del Vigilia Astrum. Esto hace que a efectos prácticos los miembros del Vigilia sean casi como una clase social en sí misma. Además, son en gran medida los héroes de la sociedad, ya que ellos protegen a la Alianza y mantienen la paz, son los científicos que hacen avanzar el nivel tecnológico de la sociedad, y son los médicos que la curan. Por este motivo dentro de la Alianza los miembros del Vigila Astrum son muy bien considerados, y cualquiera llevando un uniforme del Astrum (y también del Planes, claro) recibirá un trato amable y atento por aquellas desconocidos con los que se relacione.

TECNOLOGÍA

Aparte de los Sorudnar, de los que se dice que tienen acceso a NT 5 en todas sus ciencias, la Alianza Uu'man es la civilización interestelar más avanzada del Espacio Conocido. Esto es debido principalmente a la presencia de los Sorud entre los miembros de la Alianza, ya que son con diferencia la rafa más tecnológicamente inclinada de las razas conocidas.

La Alianza Uu'man tiene **NT 4** en los siguientes campos:

- **Armamentos**: Armas Blaster y disruptores neuronales), armamentos de astronave y similar (torpedos de protones y de plasma).
- **Física y Matemáticas**: Teorías cuánticas, hiperespaciales, informática y computadora (I.A. avanzadas, geles neuronales como "cableado").
- **Comunicaciones**: Comunicación interplanetaria instantánea.
- **Electrónica, ingeniería y mecánica**: Todos los aparatos Uu'man están diseñados a este NT en lo que al uso de estas tres habilidades se refiere, aunque la ciencia a la que apoyen, como Medicina, sea de NT 3 el diseño interno del aparato es de NT 4 y tiene una calidad correspondiente.
- **Aeronaves, Astronaves y navegación**: Las naves Uu'man no solo dan saltos de hasta 5 parsecs, sino que además todos los sistemas asociados a la nave son de



NT 4, lo que hace que sus naves necesiten menos tiempo para realizar el siguiente salto. Las aeronaves y astronaves de basan en principios de anti-gravedad, lo que reduce enormemente sus necesidades energéticas.

- **Sensores**: Los sensores activos Uu'man proporcionan un negativo a ser detectados igual a la diferencia de NT con los sensores del objetivo

Tiene **NT 3** en los siguientes campos:

- **Forense, Genética, Medicina, Química y Xenología**: Las ciencias de la Vida. Aunque los aparatos que se utilizan (y gracias a la importación Verithian algunos medicamentos) son de NT 4, el conocimiento correspondiente a estas ciencias aún es el equivalente a NT 3 (aún no hay cámaras de regeneración celular, ni nada parecido). La Alianza sabe cómo crear Bioroides, para-humanos y en definitiva especies. Pero aunque tiene ese conocimiento no lo utiliza, ya que todo ese tipo de temas están mucho más regulados que en ninguna otra nación interestelar. Las ciencias de la vida funcionan por medio de avanzadas camas de diagnosis, y sus versiones reducidas y menos potentes de mano, llamados **sensores de diagnosis o Sentegritur** (que son de NT 4, pero proporcionan información médica de NT 3). Los tratamientos son a base de vendas aerosol para heridas superficiales, y de nanitos específicamente diseñados para cada tipo de herida a la hora de curar otro tipo de lesiones (único campo en el que los Uu'man tienen nanotecnología). Las enfermedades siguen curándose por medio de muy variadas sustancias.
- **Vehículos genéricos (Barcos, Hovercrafts, Orugas, Ruedas y Submarinos)**: Los medios de locomoción mencionados son versiones de NT 3. Los más caros tienen circuitería de NT 4, aunque la ciencia tras la propulsión del vehículo sigue siendo de NT 3 (lo que quiere decir que los vehículos podrán aplicar principios de anti-gravedad en sus compensadores de inercia, pudiendo alcanzar mayores velocidades, pero no son vehículos gravitatorios propiamente dichos).
- **Ciencias del Conocimiento (Antropología, Arte, Historia, Leyes, Lingüística Leyes, Sociología, Teología, Psicología)**: Aunque buena parte de las ciencias utilizan aparatos de NT 4 para hacer sus investigaciones el estado de estos conocimientos se encuentra aún en NT 3, aunque cada vez más cercano al NT 4 (las nuevas tecnologías de investigación han aportado no solo nuevos descubrimientos, sino nuevos enfoques de cómo realizar investigaciones).
- **Demoliciones**: Los conocimientos en Demoliciones de la Alianza Uu'man son de NT 3, ya que nunca ha necesitado un conocimiento mayor, pero sus explosivos son de NT 4, por lo que este NT podría ser aumentado rápidamente si los científicos de la Alianza se pusiesen a ello.

Y un **NT menor** en:

- **Robótica (NT 2)**: Aunque la Alianza Uu'man hace un uso intensivo de Inteligencias Artificiales, e incluso les reconoce derechos como criaturas sentientes, nunca ha creado robots humanoides ni son una idea que les entusiasme especialmente. Esto no quiere decir que no se hayan desarrollado la robótica, ya que las fábricas están llenas de brazos robóticos, y los océanos y el espacio de robots exploradores, pero su desarrollo de robots humanoides y de nanotecnología es muy limitado (principalmente nanotecnología médica). Eso sí, todos los circuitos de sus brazos robóticos, sondas de exploración y similares tienen circuitería de NT 4, lo que los convierte en aparatos de gran calidad.
- **Andadores (NT 1)**: A diferencia del Consorcio Verithian la Alianza Uu'man ha experimentado poco con Andadores, por eso su NT con ellos es 1.

RELIGIÓN

La Alianza tiene la libertad de culto como una de sus máximas, pero aunque existen cientos de religiones diferentes, en realidad poco más de un 30% de la población de la Alianza practica alguna clase de religión organizada. Y las religiones que se práctican son realmente filosofías de vida o religiones de autoiluminación mucho más cercanas al budismo que a religiones que adoren entidades superiores (aunque también las hay).

La principal religión de la Alianza es Camino de la Luz, que es una filosofía de vida basada en la iluminación interior y la meditación, pero que a diferencia de las religiones similares terrestres no hace el mismo énfasis en el desprendimiento material.

La segunda religión en número de seguidores es el llamado Camino del Destino. Los creyentes de esta religión dicen creen firmemente en el determinismo, y piensan que el destino de cada uno está ya escrito, todos nuestros actos predeterminados (aunque no por ningún diós, sino por el mismo cosmos).

La tercera religión más seguida es la religión politeista Argosí. Sus dioses son conocdidos por ser poco o nada caprichosos y duros trabajadores. La religión prácticamente no tiene seguidores fuera de los miembros de su raza.

Y por último una de las religiones más conocidas, aunque tiene muy pocos seguidores, el la religión de los conocidos como Creyentes de la Caída. Esta religión dice que la Caída fue un evento cósmico que se ha producido más veces, y que se volverá a producir. Adoran a una entidad llamada Eresh Kigal, que ellos dicen es la entidad que ha provocado todas las Caídas. La religión tiene diversas sectas, cuyas diferencias estriban en las distintas opiniones sobre los motivos del dios para provocar las Caídas. Existe una religión-burla basada en los Creyentes, aunque comenzó como una secta seria, son los Creyentes de la Caída Torpe, y son los que han hecho la secta famosa.

LISTA DE SISTEMAS DE LA ALIANZA UU'MAN

Todos los planetas de la Alianza Uu'man comparten los siguientes valores:

- **Gobierno**: Democracia Representativa.
- **Nivel Legal**: -2
- **Nivel Tecnológico**: 3-2 (ver apartado de Tecnología para una descripción más detallada).

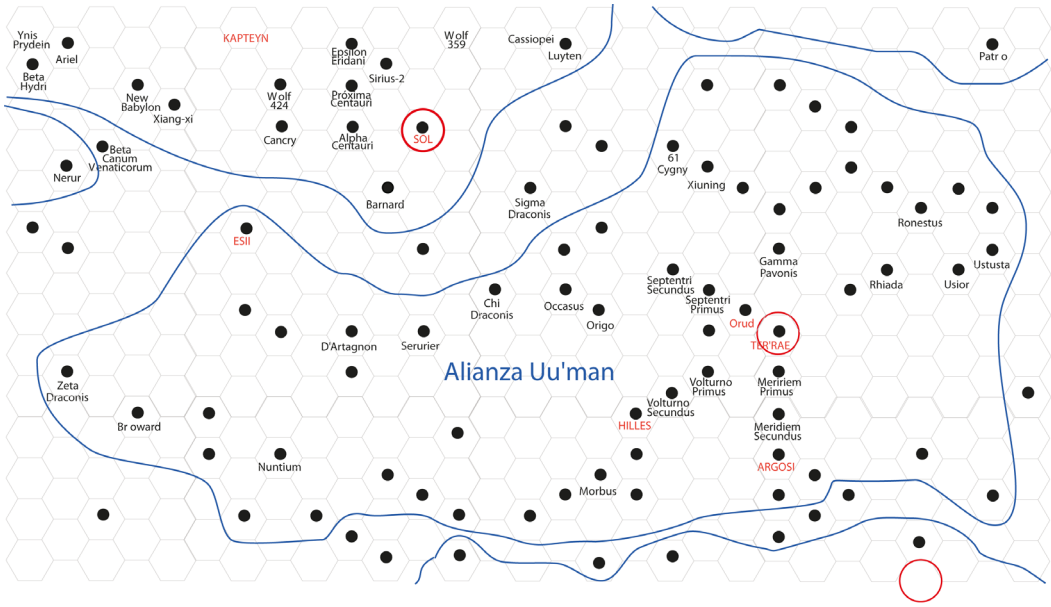
La Alianza Uu'man al crearse la Estación Eridu está formada por 60 sistemas solares. En la página siguiente encontrarás una tabla con los datos de los planetas más importantes en 29 de los 60 sistemas que forman parte de la Alianza (los que aparecen nombrados en el mapa) y dejamos los sistemas restantes en blanco para que puedas crear planetas e introducirlos tal como veas apropiado.

La Población que aparece en dicha tabla es la de todo el sistema solar, que principalmente será la misma del planeta, pero no siempre. La población la damos en habitantes o en millones de habitantes (M.Hab.).

A continuación te proporcionamos también información sobre los sistemas más importantes o significativos de la Alianza.

61 Cygny

61 Cygny no es un sistema solar propiamente dicho, sino un enorme anillo de asteroides que ocupa todo el sistema. La navegación es difícil en el sistema, pero en el se pueden encontrar gran cantidad de minerales exóticos, así como elementos comunes, lo que desde hace unos 10 años a esta parte ha empezado a provocar el aumento de la población en el sistema. Como no hay ningún planeta habitable los mineros viven en los asteroides que minan, aumentando el espacio habitable a medida que extraen los minerales tan necesitados por su sociedad. Un 80% de la población de 61 Cygny es Argosi, y por ello hay habitáculos enteros en asteroides que no están adaptados a la fisionomía humana.



Argosi

Argosi es el planeta natal de los Argos. Se trata de un planeta de Baja Gravedad (0.3G) y una Atmósfera Muy Tenue, para la que los Argos están perfectamente adaptados. Argosi es un conocido exportador de especias, siendo algunas de ellas de las más cotizadas en la galaxia. Asimismo, tiene una incipiente industria minera en los cinturones de asteroides del sistema, y los Argos destacan como mineros espaciales en toda la Alianza Uu'man, pues no solo es un trabajo para el que están perfectamente adaptados, sino que un grupo de mineros Argos requieren muchos menos recursos (en lo que a soporte vital se refiere) para sobrevivir, ya que al fin y al cabo, el Vacío es mucho más cercano a su hábitat natural que la atmósfera de la mayoría de planetas habitados en la Alianza.

Argosi, debido a su baja gravedad, se ha convertido también en un destino turístico de mucho éxito entre los amantes de los deportes más extremos o radicales, pues el paracaidismo, por poner un ejemplo, adquiere una dimensión completamente distinta cuando el planeta solo tira de ti con 0.3 G, de hecho el Tenere Fuga (que se traduciría como "para-vuelo"), que es como se llama este deporte, se está volviendo famoso entre los más jóvenes.

Broward

Broward contiene una de las sedes del Vigilia Discere, la Academia de ambos Vigilias. También tiene una base de Scientia que se dedica a la observación del espacio profundo, un cuartel militar para tropas de permiso pero listas para ser movilizadas y unos pequeños astilleros espaciales capaces de reparar naves que no hayan sufrido daños extremadamente graves.

Broward es un mundo completamente militarizado, y raras veces entran sentientes en el que no formen parte de alguno de los dos Vigilias. Broward no exporta nada, al contrario, tiene que importar todo lo que consume, pues todo el sistema solar está dedicado a operaciones militares y a entrenamiento de tropas. Su localización en la frontera del espacio de la Alianza dificulta dicho abastecimiento. Pero por eso mismo supone una ventaja táctica considerable tener tantas tropas cerca de los bordes de la Alianza, en una zona en la que ningún otro gobierno se siente amenazado, pero lo bastante cerca como para desplazar tropas hasta las fronteras con dichos gobiernos con rapidez, si fuese necesario.

Sistemas de la Alianza Uu'man

Sistema Solar	Planeta Principal	Gravedad (del planeta)	Atmósfera (del planeta)	Hidrosfera (del planeta)	Población (en todo el sistema solar)
61 Cygny	Anillo de Asteroides	De 0.2 G a 0.7 G	Vacío	3% – 15% (hielo)	250.000 habitantes
Argosi	*Pequeño (5.371 km.)*	*0.3 G*	*Muy Tenue*	*30% (hielo)*	*13 M.Hab.*
Broward	Pequeño (3.937 km.)	0.9 G	Tenue	20%	809.500 habitantes
Chi Draconis	Mediano (7.937 km.)	1 G	Tenue	0%	750.000 habitantes
D'Agtarnon	Mediano (11.009 km.)	1.7 G	Enrarecida	85%	599 M.Hab.
Davout	Mediano (8.007 km.)	1.1 G	Estándar	86%	15.000 M.Hab.
Delta Pavonis	Mediano (11.062 km.)	1.4 G	Estándar	57%	8.500 M.Hab.
Esii	*Mediano (7.315 km.)*	*1.05 G*	*Estándar*	*70%*	*2.500 M.Hab.*
Gamma Pavonis	Pequeño (4.665 km.)	2.4 G	Vacío	3% (hielo)	3 M.Hab.
Hilles	*Mediano (6.783 km.)*	*1 G*	*Estándar*	*69%*	*2.000 M.Hab.*
Meridiem Primus	Mediano (8.905 km.)	1.1 G	Estándar	75%	2.700 M.Hab.
Meridiem Secundus	Grande (17.042 km.)	1.7 G	Exótica	45%	150.000 habitantes
Morbus	Anillo de Asteroides	0 G	Vacío	9% (hielo)	1.300 habitantes
Nuntium	Pequeño (2.432)	0.7 G	Tenue	1% (hielo)	10.000 habitantes
Occasus	Grande (16.660 km)	1.35 G	Estándar	82%	5.300 M.Hab.
Origo	Pequeño (3.330 km.)	0.3 G	Muy Tenue	23% (hielo)	2 M.Hab.
Orud	*Grande (15.700 km)*	*1.3 G*	*Estándar*	*75%*	*1.300 M.Hab.*
Rhiada	Grande (18.631 km.)	2 G	Estándar	60%	1.200 M.Hab.
Ronestus	Mediano (11.056 km.)	1.3 G	Tenue	15%	1 M.Hab.
Septentri Primus	Mediano (7.684 km.)	1 G	Estándar	20%	700 M.Hab.
Septentri Secundus	Grande (19.797 km.)	2.3 G	Corrosiva	100%	15.000 habitantes
Serurier	Grande (15.918 km.)	1.3 G	Esándar	59%	1.500 M.Hab.
Ter'Rae	*Mediano (6.378 km)*	*1 G*	*Estándar*	*71%*	*16.600 M.Hab.*
Usior	Grande (18.324 km.)	1.4 G	Densa	97%	800 M.Hab.
Ususta	Mediano (6.377 km)	1 G	Estándar	70%	9.000 M.Hab,
Volturno Primus	Mediano (7.654 km.)	1.02 G	Estándar	80%	6.300 M.Hab.
Volturno Secundus	Grande (18.676 km.)	2 G	Muy Corrosiva	90%	9.300 habitantes
Xiuning	Grande (30.392 km.)	1.9 G	Exótica	100%	397 M.Hab.
Zeta Draconis	Mediano (6.379 km)	1 G	Estándar	72%	17.000 M.Hab.

Chi Draconis

La atmósfera tenue del único planeta habitable en Chi Draconis no lo convierte en el planeta más atractivo de la Alianza, ya que la mayoría de gente que habita en el siempre tiene sensación de estar cansada, y el esfuerzo físico resulta extenuante en el planeta,. Pero la biología del planeta es fascinante, especialmente su flora. Y gracias a ello la Universidad Chi Draconis de Medicina, Biología y Xenología (asociada al Vigilia Astrum) es la más prestigiosa de toda la Alianza. La ciudad que ha crecido a su alrededor en un principio existía únicamente como "soporte vital" de la Universidad, pero con el tiempo la ciudad ha adquirido vida propia, y gracias a la exótica flora del planeta, se ha convertido también en un creciente destino turístico de la Alianza.

D'Agtarnon

D'Agtarnon es el nombre de un sistema solar de 6 planetas en el que destaca el 3º, pues tiene una atmósfera de oxígeno, nitrógeno y helio-3. Este último elemento es fundamental para los motores Sublumínicos de NT3, por lo que la Alianza, aunque no lo utiliza, lo "mina" para venderlo a otros gobiernos. El helio-3 no se encuentra normalmente en la atmósfera de planetas fácilmente habitables, sino que se suele encontrar en gigantes de gas, donde resulta muchísimo más caro y peligroso de procesar. Poder procesarlo directamente de un planeta "habitable" (aunque se tenga que llevar filtros en el exterior), en el que se puede construir, y en el que no hay los peligros que se encuentran en un gigante de gas hace la extracción mucho más barata y rápida.

Además, D'Agtarnon tiene una base de la rama de Scientia del Vigilia Astrum dedicada al estudio de la peculiar atmósfera del planeta, y el porqué se ha formado. En dicha estación se está cerca de reproducir el fenómeno que ha propiciado la aparición de la atmósfera de D'Agtarnon, un método mucho más barato de producción de helio-3 artificial que los que se conocen hasta el momento.

Davout

Davout, con 15.000 millones de habitantes, es el tercer planeta más habitado de la Alianza Uu'man. Davout es uno de los más grandes centros de cultura y conocimiento de la Alianza, rivalizando incluso con la populosa Ter'Rae. Sus universidades de las más prestigiosas de toda la Alianza, y las más prestigiosas si uno no quiere desarrollar su carrera profesional dentro de uno de los Vigilias. Sus Universidades de Historia del Arte, Historia, Filosofía y Bellas Artes son sin duda las que más estudiantes tienen en todo el Espacio Conocido. Tal cantidad de artistas y estudiosos del arte en un solo sitio con el tiempo convertido el mundo en una galería viva, y ha aumentado el nivel cultural general entre la población considerablemente. De hecho se dice en la Alianza que "en Davout todo el mundo es un crítico", pues los habitantes de este planeta no solo han acabado sabiendo mucho ellos de arte, sino que además tienen la sana costumbre de opinar sobre cualquier expresión artística que estén observando.

Esii

Planeta natal de los Terimio. Se trata de un mundo de orografía muy accidentada, mucho más que la Tierra, lo que unido a su elevada hidrosfera ha provocado la existencia de una gran cantidad de ríos, mares y océanos; lugar donde los para-humanos Terimio se adaptaron a las dichas peculiaridades convirtiéndose (o siendo transformados) en anfibios.

Esii es un paraíso subacuático. Los Terimio tienen unas manchas ralladas que recorren todo su cuerpo, y usan esa misma clase de patrones en la coloración de sus edificios, sobre todo los subacuáticos. Sus ciudades subacuáticas son famosas por toda la Alianza, y uno de los destinos turísticos más importantes de la misma. No solo eso, sino que Esii también atrae a los amantes de toda clase de deportes acuáticos. Los océanos de Esii son probablemente los más explorados y habitados de toda la Alianza, lo que los convierte en los más seguros a la hora de practicar cualquier clase de deporte acuático, contando además con guías que han nacido y vivido literalmente en las aguas en las que se va a realizar el deporte.

Gamma Pavonis

Planeta rico en minerales pesados. Cuando los exploradores del Vigilia Astrum encontraron el sistema de Gamma Pavonis encontraron que su quinto planeta era muy pequeño, pero con una gravedad más de dos veces mayor que la gravedad de Ter'Rae. Esa combinación tiende a ser un claro indicador de un planeta rico en minerales pesados. Gamma Pavonis no tardó en convertirse en uno de los recursos mineros más importantes de la Alianza.

Los mineros viven y trabajan en estaciones orbitales alrededor del planeta (y de uno de los gigantes de gas, pues ya que se ha montado una operación minera en el sistema se está aprovechando para sacar el máximo provecho) ya que la elevada gravedad hace que vivir sobre la superficie del planeta sea extremadamente incómodo (por no hablar de la falta de oxígeno). La extracción de mineral se realiza desde las estaciones por medio de robots mineros controlados a distancia. Esto no quiere decir que ocasionalmente sea necesario bajar al planeta, pero esto se realiza el menor número de veces posible. El mineral se sube a las estaciones (por medio de ascensores orbitales) y en estas se procesa y prepara para su envío.

Hilles

Hilles es el planeta natal de los Achiliie, una raza para-humana centrada en la perfección física e intelectual. Los Achiliie tienen todos ellos una memoria perfecta, siendo capaces de recordar todo lo que lean, vean o escuchen a lo largo de su vida con total perfección, lo que convierte Hilles en un planeta de sabios, y en otro de los centros universitarios más prestigiosos de la Alianza. Eso sí, a diferencia de Davout no es un planeta tan populoso, ya que la Universidad de Hilles es altamente elitista, tiene un número muy limitado de alumnos y solo los jóvenes con los mejores grados de la Alianza pueden estudiar en ella.

Por lo demás Hilles es un mundo paradisíaco. La misma obsesión con la que los Achiliie se dedican a cultivar la perfección en ellos la dedican en cultivarla en lo que les rodea, así que en Hilles apenas hay terrenos vírgenes que no han sido tocados por el hombre y casi todo el planeta es como un enorme jardín, o como una enorme villa griega.

Otro de los acontecimientos que ponen a Hilles entre los planetas más importantes de la Alianza son sus **Certatim**, competiciones deportivas muy similares a los juegos olímpicos terrestres en los que participan deportistas de todos los planetas de la Alianza. El Certatim tiene lugar cada 4 años, y cuando se celebra la población de Hilles se duplica. El Certatim no solo es un acontecimiento deportivo, sino que también es uno de los acontecimientos sociales más importantes de la Alianza.

Meridiem Primus

Meridiem Primus tiene el honor de haber sido el sistema solar al que Uu'man y Sorud viajaron juntos durante la formación de la Alianza Uu'man, y es un ejemplo perfecto de lo que a un habitante del Espacio Conocido le viene a la mente cuando piensa en un planeta de la Alianza. El planeta habitado del sistema (el cuarto) es un lugar tranquilo, en el que los vecinos son siempre amables, los niños juegan en los parques y en las calles sin ningún miedo, no hay peligro en las calles, todo el mundo es amable y educado, todo el mundo responde positivamente cuando se le solicita ayuda. Sin duda un mundo modelo.

Morbus

Morbus es un sistema solar en el que no hay ningún planeta habitable. En el solo se encuentran gigantes de gas y anillos de asteroides. Es en uno de dichos anillos donde se encuentra un monasterio compuesto únicamente por Sorud. El porqué los un grupo de religiosos Sorud escogería este sistema para instalarse es un misterio, pero la realidad es que como en el sistema no hay nada interesante nadie visita a los monjes, lo que probablemente haya tenido mucho que ver en la elección del emplazamiento. O quizás no…

Orud

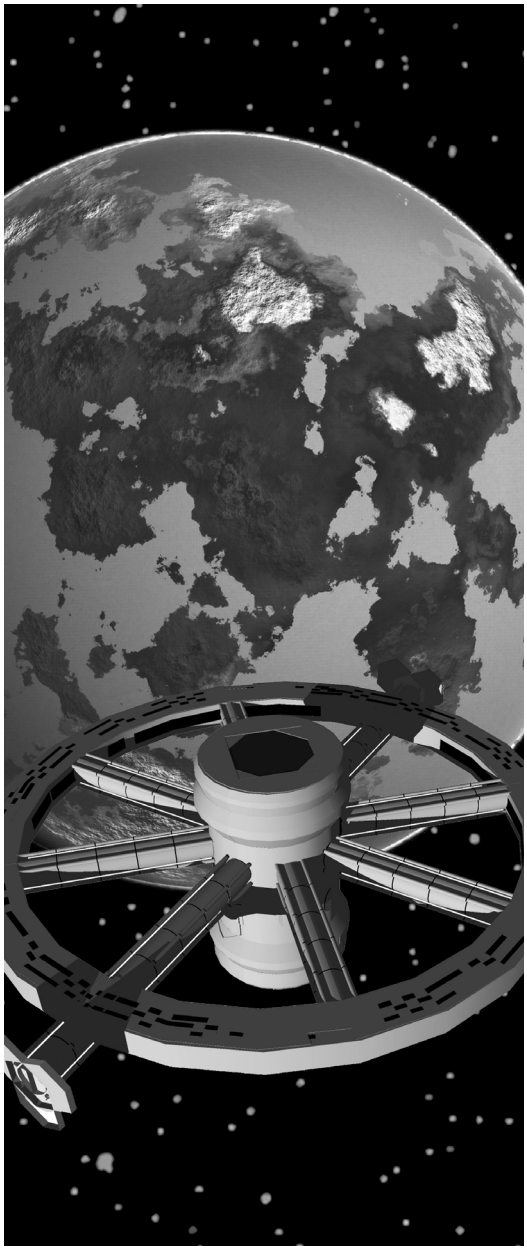
Orud es considerado por la gran mayoría de la gente como el planeta natal de los Sorud, aunque es muy probable que esto no sea cierto. Existen antiguas leyendas Sorud que dicen que al principio de la conocida como la Pax Galáctica el planeta Sorud sufrió una catástrofe natural. Los Primeros Humanos ayudaron a los Sorud a encontrar otro planeta con biología compatible (o lo terraformaron con biología Sorud, depende de la leyenda) y transportaron a los Sorud a este planeta. Este, con el tiempo, acabó llamándose como el auténtico planeta natal de los Sorud, cuya localización se encuentra perdida actualmente, para desgracia de la comunidad de historiadores de la Alianza.

De todas formas, como esa leyenda es la que más se esgrime para poner en duda la idea de que los Primeros Humanos y los Uu'man son la misma especie, es continuamente desacreditada por aquellos que creen en la descendencia de los Primeros Humanos, y debido a esto la idea más generalizada entre la población de la Alianza es que Orud es el planeta natal de los Sorud.

El planeta, pese a ser un lugar hermoso, es una especie de centro de alta tecnología. Orud es probablemente el planeta con más científicos y técnicos del Vigilia Astrum, y es donde están localizados los centros de investigación científica más importantes de la Alianza, así como las sedes principales de los departamentos de Scientia y Techinicos.

Serurier

Lo mismo que les sucedió hace miles de años a los Sorud les ha pasado a los Eronn. Su planeta natal, conocido como Kapteyn, fue destruido por una catástrofe natural hace 200 años. Por suerte la catástrofe no fue algo inmediato, sino que se tuvo tiempo para evacuar el planeta. Los Eronn estaban viajando por las estrellas, y se habían encontrado con comerciantes Sorud en más de una ocasión, así que conocían la existencia de la Alianza. Pensando que serían capaces de ayudarles, y además tendrían la voluntad para hacerlo si realmente seguían la filosofía de vida que decían seguir, salieron en su búsqueda y les pidieron ayuda. Esta emuló lo hecho por los Primeros Humanos miles de años antes, buscándoles un planeta con biología compatible con la de los para-humanos Eronn. Lo encontraron en el sistema llamado actualmente Serurier. Tras esto los Eronn solicitaron entrar en la Alianza, de la que han sido firmes partidario y defensores desde ese momento. De hecho la idea de que los Primeros Humanos y los Uu'man son la misma especie está mucho más extendida entre los Eronn que entre los propios Uu'man.



Ter'Rae

Ter'Rae no solo es el planeta natal de los Uu'man, sino que también es la capital de la Alianza Uu'man. Ter'Rae es el segundo sistema solar más habitado de la Alianza (después de Zeta Draconis), con 16.600 millones de habitantes. Obviamente el sistema no proporciona recursos para tanta gente, por lo que el tráfico comercial entrando y saliendo de Ter'Rae es considerable.

En Ter'Rae se encuentran las sedes principales del Vigilia Planes, y de las ramas de Autoritas y Bellum del Vigilia Astrum. De hecho es probablemente el Sistema con más miembros de los Vigilias de toda la Alianza, y por lo tanto el planeta más seguro de todos. Tanto en el planeta como a lo largo de las distintas bases que hay por el sistema solar, los Astilleros de Pyroeis, y en todas las estructuras habitadas del sistema los uniformes de los Vigilias son una visión tan constante como la de ciudadanos no uniformados.

Pero Ter'Rae es mucho más que la sede de los Vigilia. Es la capital de la Alianza, esto significa que por un lado es un destino turístico muy importante, y por otro lado todos los políticos, burócratas y demás miembros del gobierno de la Alianza pasan por aquí con mayor o menor frecuencia. El tráfico de personas en el sistema no tiene rival en todo el Espacio Conocido, así como tampoco tienen rival las colas de espera para ser asignado una plataforma de aterrizaje si no se viaja en un asunto urgente que permita evitarlas.

Por lo demás Ter'Rae es un planeta hermoso, como es lo habitual en los planetas de la Alianza. La arquitectura es la mejor de la Alianza, y los arquitectos más famosos compiten por poder construir edificios en el planeta. En el planeta se mantienen zonas con el ecosistema original que ocupan un 40% de la superficie del mismo, pero el resto de Ter'Rae es como una enorme ciudad-jardín que se extiende hasta allá donde alcanza la vista, con eficicios oficiales mezclándose con viviendas unifamiliares, bloques de edificios ajardinados y hermosos hoteles que integran naturaleza y construcción de maneras agradables. El que el clima de Ter'Rae esté ligeramente controlado para ser lo más agradable posible (excepto en las zonas en las que se mantiene el ecosistema original) hace que sea uno de los planetas en los que resulta más agradable vivir de toda la Alianza.

Volturno Secundus

Volturno Secundus es un planeta de elevada gravedad y atmósfera corrosiva, lo que lo hace inhabitable, y como es el único planeta con algo interesante en el sistema estaría deshabitado. Pero en Volturno Secundus hay vida. No es vida sentiente, pero si hay una considerable fauna y flora adaptados a las extremas condiciones del planeta. Eso lo hace objeto de científicos de toda la Alianza, que vienen aquí a estudiar el planeta desde estaciones orbitales (y también a realizar algún que otro descenso para capturar e implantar un chip de seguimiento a algún animal) intentando entender los funcionamientos bioquímicos de las extrañas formas de vida que pueblan la superficie del cuarto planeta del sistema Volturno Secundus.

Zeta Draconis

Zeta Draconis no solo es el sistema solar más habitado de la Alianza. También es la anomalía astrofísica más extraña que han encontrado los científicos del Vigilia Astrum, y uno de los mayores misterios de la galaxia. En el sistema de Zeta Draconis se pueden encontrar 2 planetas exactamente idénticos hasta la última formación rocosa (lo que es físicamente imposible) que se encuentran ambos en la misma órbita pero en puntos diametralmente opuestos (con una exactitud nanométrica que también es físicamente imposible). Y lo que es más extraño, las órbitas de ambos planetas sufren pequeños cambios con el tiempo, como pasa con todos los planetas, pero los Planetas Gemelos de Zeta Draconis (como son llamados) sufren los mismos cambios al unísono, manteniendo la estabilidad de órbita que les caracteriza.

CAPÍTULO 5:
El Imperio Vaethurog

"Ningún dictador, ningún invasor, puede hacer prisionera una población, por la fuerza de las armas, para siempre. No hay mayor energía en el universo que la necesidad de libertad. Contra ese poder, no pueden ni los gobiernos, ni los tiranos, ni los ejércitos. Los centauri aprendieron esta lección una vez, se la volveremos a enseñar de nuevo. Aunque nos lleve mil años, volveremos a ser libres."

G'Kar, Embajador Narn

Pese a que mucha gente considera a los Vaethurog como un grupo de brutos sin cerebro, nada está más lejos de la realidad. Es cierto que los Vaethurog son un pueblo belicoso e irascible, pero son tan inteligentes como cualquier humano, y son sin duda un pueblo con una rica cultura. El hecho de que hayan alcanzado prácticamente el mismo NT que el resto de civilizaciones en tan poco tiempo dice mucho de ellos.

Si no fuese por su obsesión con derrotar a los Sorudnar serían un pueblo muy peligroso para el resto de razas del Espacio Conocido, ya que su filosofía de vida es la de expansión continua, la de guerra continua. Pero la derrota (y consecuente humillación) sufrida a manos de los Sorudnar les ha dado un objetivo que por ahora les resulta más importante que conquistar la galaxia, derrotar a quienes les han humillado.

HISTORIA DEL IMPERIO VAETHUROG

La historia del Imperio Vaethurog es sorprendente, ya que apenas hace 5.000 años ni siquiera eran sentientes, y ahora mismo viajan por las estrellas.

Durante la Pax Galáctica los Primeros Humanos estuvieron en el Sistema Solar de los Vaethurog, y aunque no encontraron ninguna raza sentiente dejaron una estación de vigilancia en una de las lunas de Zothoz, se cree que para poder seguir la evolución de los Vaethurog, aunque realmente no hay

evidencias al respecto. Parece ser que todo el contacto de los Primeros Humanos con los primitivos Vaethurog se limitó a eso.

2.500 años después de la Caída los Vaethurog empezaron a desarrollar inteligencia, a agruparse en unidades cada vez más grandes, y en 1.000 años habían desarrollado herramientas, lenguaje y una sociedad.

Provenían de carnívoros, por lo que la suya será una cultura belicosa y territorial, y su historia revelará esos orígenes. En apenas 500 años tras el desarrollo de las primeras herramientas y lenguajes los Vaethurog estaban creando ya sus primeras ciudades, estaban aprendiendo los secretos del hierro y lo más importante, continuaban guerreando entre ellos. De hecho actualmente los historiadores piensan que es este continuo estado de guerra lo que impulsó los avances entre los Vaethurog.

En la mayoría de razas las guerras se alternan con periodos de reconstrucción. Con los Vaethurog no era así, pues sus guerras eran literalmente continuas. Su capacidad de regeneración hacía que las bajas fuesen muy inferiores en cada bando como para llegar a detener la guerra (además, no estaba bien visto herir a alguien más allá de toda capacidad de regeneración en las batallas campales). Si las guerras impulsan los avances científicos, un estado de guerra continua puede llevar a una especie muy lejos.

Así pasaron los años, guerra tras guerra, naciones cayendo y surgiendo continuamente. Tantas que se necesitarían libros enteros simplemente para enumerarlas. Las guerras traían avances y estos traían mejores formas de hacer la guerra. La sociedad Vaethurog continuó así durante 1.000 años más, y los Vaethurog habían entrado en lo que los Terrestres llaman la Revolución Industrial.

Con las armas que se desarrollaron en esta época los Vaethurog empezaron a acabar unos con otros a una velocidad mucho mayor que antes. Y por primera vez en siglos la cantidad de caídos en combate era enorme. Tantos Vaethurog murieron bajo las llamadas armas de fuego que las guerras pararon por primera vez en siglos. En ese momento, hace 1.000 años, apareció Rugüe. Este Vaethurog era el Khang de una pequeña nación que su padre había creado a base de invadir las fronteras de 3 grandes naciones debilitadas por las cruentas guerras que las nuevas armas habían traído. Se hizo con el poder promoviendo un código de honor y conducta militar llamado Rugüetho. Se dedicó a viajar por las tres naciones que bordeaban la que había heredado y a enseñar el código allá donde fuese. Cada vez tenía más seguidores, y los líderes de esas naciones le hicieron llamar, pues estaban preocupados por lo que pudiese estar haciendo. La reunión de los Tres Khangs con Rugüe duró una semana, y nadie sabe lo que se dijo en esa conversación, pues fue a puerta cerrada y a petición de Rugüe los sirvientes eran sordos y mudos. Pero al finalizar esa semana los Tres Khangs abdicaron en Rugüe.

Tras esto, y siguiendo métodos similares, Rugüe consiguió expandir su Imperio (que presuntuosamente bautizó con el nombre de su raza) hasta conquistar la mitad de su planeta natal. Es importante resaltar que aunque en su conquista hubo batallas, fue principalmente una conquista ideológica. El Rugüetho atraía tanto a los Vaethurog que dejaban de servir a su señor, para pasar a servir a quien había inventado tal código.

Tras la muerte de Rugüe su hijo se proclamó Emperador, y continúo la labor de su padre, lentamente expandiendo el Imperio. Fue Rugüe III quien acabó de conquistar el planeta. A diferencia de su padre y su abuelo el sí hizo un intensivo uso de la violencia para hacerlo, pero fue violencia regida por el código que su abuelo había creado y por el que los Vaethurog se han gobernado hasta la actualidad.

Desde la conquista de Zothoz hasta que los Vaethurog salieron de su sistema solar pasaron casi 500 años. Una vez fuera del sistema solar los Vaethurog pararon su avance científico, ya que no tenían acceso a naves con motores hiperespaciales. Aún así en los siguientes 400 años exploraron todo su sistema solar y se expandieron por él. Entonces, nadie sabe de qué forma (y ellos no lo cuentan) los Vaethurog salieron de su sistema solar con un motor hiperlumínico.

En los últimos 100 años de historia los Vaethurog se han expandido por varios planetas deshabitados (aunque parece ser que en más de uno se han encontrado restos tecnológicos que demuestran la presencia de los Primeros Humanos), y parecía que todo les iba bien hasta que hace 15 años encontraron a los Sorudnar.

El primer contacto entre Vaethurog y Sorudnar no fue bien (como era de esperar, los Sorudnar son conocidos por disparar a quien se acerca a sus territorios) y las derrotas que los Sorudnar han infringido a los Vaethurog han sido tan humillantes que estos se han propuesto acabar con los Sorudnar sea como sea. El Honor del Imperio está en entredicho.

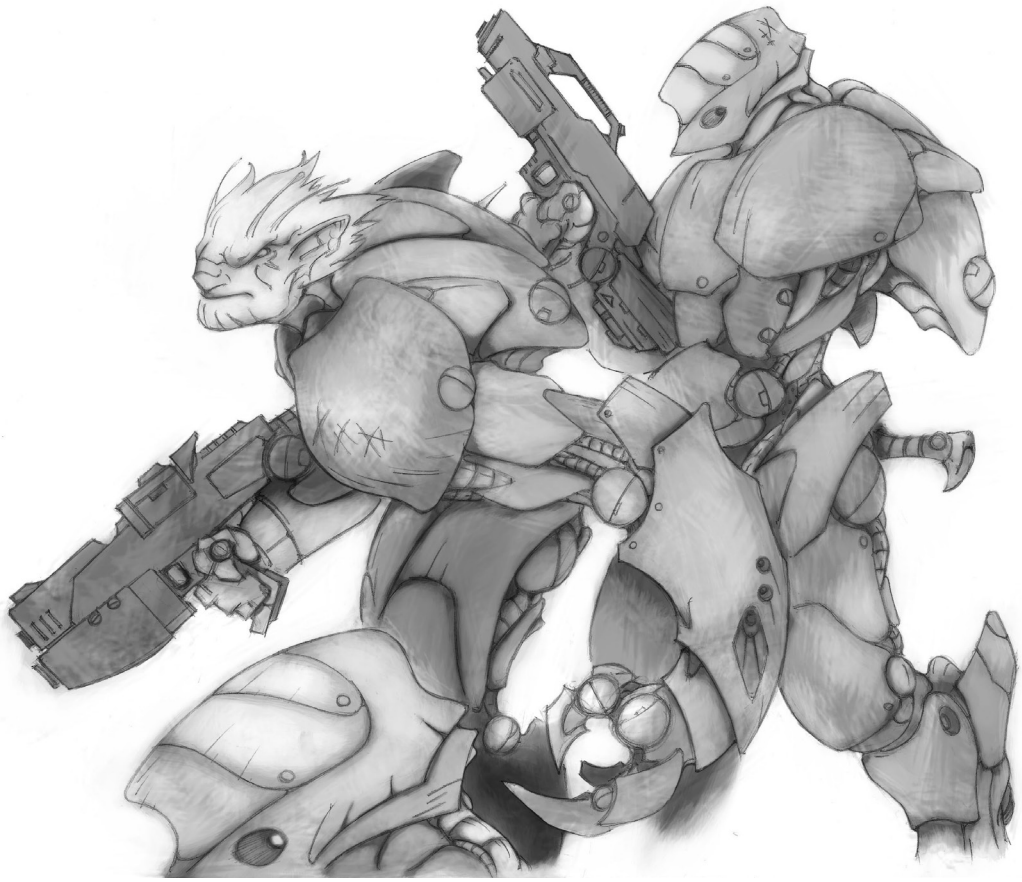
GOBIERNO

Oficialmente el gobierno del Imperio Vaethurog es una monarquía con considerables aspectos feudales, pero a diferencia de otras monarquías pasar de un rango a otro no depende del nacimiento, sino de los actos y más importante aún, de su Rogüetho (su honor). En el Imperio Vaethurog son los actos en el campo de batalla (sea campo de batalla físico, intelectual o verbal, los Vaethurog no diferencian el origen de la valía de una persona) lo que decide el destino de una persona. Hasta los tiempos de Rugüe el sistema era hereditario, pero este modificó la forma en que los Vaethurog veían las cosas, cambiando así de facto la manera en la que funcionaba su sistema de gobierno.

El Imperio Vaethurog es una sociedad altamente militarizada. Solo un 20% de la población no forma parte del organigrama militar (esto es, no tiene ningún Rango). En el Imperio no hay Poder Legislativo, Ejecutivo y Judicial, sino que el poder se encuentra todo en manos de una persona, el Khang (teóricamente la persona más honorable del Imperio) y desciende desde el hacia abajo en función del honor de cada Vaethurog (sin que el sexo marque diferencia alguna). Solo los iguales (o mejores) en Rogüetho pueden juzgar los actos de otro Vaethurog (en una ceremonia llamada **Rogüeth-Arn** en la que participan 4 Vaethurog del mismo Rango y un Vaethurog de un Rango superior) y que se organizan cuando un Vaethurog comete un crimen. Existen Vaethurog que se dedican "profesionalmente" a participar en Rogüeth-Arn (por lo general Vaethurog de elevado Rango que quieren aspirar a Khang y esperan ganar prestigio y honor a ojos de otros Vaethurog al establecer justicia de manera honorable).

Estructura de Poder en el Imperio

El máximo gobernante del Imperio Vaethurog es el **Khang**, título equivalente al de Emperador. Técnicamente cualquiera puede ser Khang. Solo hay que ascender a **Korok** y a la muerte del Khang ser elegido por sus igua-



les para ocupar su puesto (que, por supuesto, es mucho más difícil de lo que suena). La realidad es que el **Korok-Arn** (el órgano de poder que se encuentra justo bajo el Khang y que está formado por todos los Vaethurog con rango de Korok) está lleno de Vaethurog ansiosos de poder que harán cualquier cosa honorable (e incluso alguna deshonrosa) para convertirse en Khang, por lo que cuando muere un emperador siempre hay un período de inestabilidad política en el Imperio.

Como se ha dicho, el máximo gobernante del Imperio Vaethurog es el Khang, y tras él se encuentra el Korok-Arn. La organización de la estructura social (y de poder) en el imperio sigue rígidamente los rangos establecidos por el Rogüetho. Cuando una persona realiza un acto honorable (o deshonoroso) las escrituras y enseñanzas de Rugüe son interpretadas por los superiores en Rango de dicha persona (pues son en definitiva quienes pueden hacer ascender o descender de Rango a otro Vaethurog) para determinar si el que ha realizado el acto honorable (o deshonoroso) merece ser recompensado (o castigado) por sus actos con una variación en su Rogüetho. Esto hace que en la sociedad Vaethurog tener más Rango no solo signifique tener más poder, sino que de hecho implica que uno es más honorable que los que se encuentran por debajo de él en Rango. Se espera de el Vaethurog que su conocimiento y comprensión de las enseñanzas de Rugüe sea mayor a medida que asciende en Rango. Esta costumbre convierte de hecho a los Vaethurog en una especie de monjes guerreros, punto que aunque ninguno de los dos pueblos admita abiertamente tienen en común con los Gnonar.

Fuerzas Militares

Las fuerzas militares del Imperio Vaethurog (aquellos que tienen Rango) son el 80% de la población del Imperio. Todo joven al final de su adiestramiento inicial (lo que en la civilización Terrestre o Uu'man sería considerado la educación hasta la mayoría de edad) recibe el Rango 1 (Koth) al superar satisfactoriamente las pruebas de mayoría de edad (destinadas no solo a demostrar la valía en combate y el honor del joven guerrero, sino también a comprobar si tiene los conocimientos necesarios para convertirse en un miembro de pleno derecho del Imperio). El 20% que no forma parte del organigrama militar son los esclavos del Imperio y sus jóvenes en periodo de adiestramiento. En el Imperio ningún ciudadano se retira de su puesto sirviendo al Khang hasta que se muere.

Las fuerzas militares Vaethurog son un todo unitario. Evidentemente, existen cientos de especializaciones, pero a la hora de organización estas no importan. Lo único que importa es el Rogüetho: los de más honor mandan y los de menos honor obedecen. Por esta idea que permea la sociedad Vaethurog las unidades militares (y científicas) no son algo estándar, sino que varían mucho dependiendo de los conocimientos militares y gustos del Vaethurog al mando de una unidad determinada.

Los científicos y los ingenieros son parte de las fuerzas militares. Si todo el mundo es parte del sistema militar la salud y bienestar de la sociedad depende también de este, por lo que en la sociedad Vaethurog existen Korok científicos, ingenieros, etcétera, que son los que tienen bajo su mando las legiones de médicos, científicos y técnicos que aseguran el buen funcionamiento (en lo que a salud y equipo) del Imperio. Pese a todo estas unidades son militares, se rigen por disciplina militar y contienen a soldados en ellas, encargados de la seguridad de los científicos y médicos.

Si bien el imperio Vaethurog no puede compararse con otras culturas en tecnología militar, nada tiene que envidiar a otros en la calidad y cantidad de sus tropas. Llevando una vida militarizada desde la adolescencia y sin importar el sexo, las tropas Vaethurog son una fuerza temible en la batalla, disciplinadas, muy bien entrenadas y con un toque de bravura exagerada por el deseo permanente de honrar al Rogüetho. No pocos militares de alto rango de otras culturas han advertido este hecho y saben que si un día los Vaethurog doblegaran a los Sorudnar no querrían estar en el bando contrario a ellos.

SOCIEDAD

Decir sociedad en los Vaethurog es decir fuerzas militares. Toda la sociedad Vaethurog está compuesta por militares impulsivos e irascibles que veneran el concepto de héroe, así que la sociedad Vaethurog ha acabado viendo todo como una lucha y todo en sentido de honor. Una conversación es una lucha verbal entre dos contendientes, el amor una lucha por ganar el corazón de la persona amada, una investigación científica una lucha contra el universo que intenta ocultar sus secretos, arreglar una máquina es una lucha contra las fuerzas del uso y del paso del tiempo, que lo desgastan todo. Vivir es luchar para los Vaethurog, y la rendición es imposible, la única derrota posible la muerte.

Teniendo en cuenta semejante ideario es comprensible que los Vaethurog hayan avanzado tanto en tan poco tiempo. Su manera de ver el mundo les convierte en una raza imparable, que actúa como una sola criatura y que una vez decide un curso de acción solo la aniquilación total les impediría conseguir su objetivo. Siempre que tengan un Khang fuerte que sepa parar los pies a quienes desean su trono y los mantenga luchando entre sí por exceder ante sus ojos.

Por suerte para el resto de gobiernos interestelares la idea que ocupa la mente de todo Vaethurog ahora mismo es la destrucción de los Sorudnar. Los primos lejanos de los Sorud han humillado a los Vaethurog al derrotar de manera tan apabullante una vez tras otra a las fuerzas Imperiales. Pero en lugar de reconocer que se enfrentan a un enemigo superior los Vaethurog han decidido que derrotar a los Sorudnar es la única forma en que el Imperio recuperará el honor que perdió.

Otro detalle a comprender de la mentalidad Vaethurog es que si quieren ascender tienen que demostrar su honor (conforme a las enseñanzas de Rugüe), y para demostrar su honor tienen que encontrarse en situaciones en las que dicho honor se pueda buscar. Esto provoca que a muchas otras razas piensen que los Vaethurog siempre están buscando problemas y conflicto allá donde van (y por lo general lo encuentran). Por esto la sociedad Vaethurog vista desde fuera parece estar en un continuo estado de conflicto y movimiento; pero este conflicto se une a la constancia Vaethurog para convertirse en el motor de la sociedad. Los Vaethurog viven en un estado de "guerra" interna continua en el que solo sobreviven los más fuertes, los más inteligentes y en definitiva los más preparados.

Una interesante forma que tienen los Vaethurog de manifestar su casi devoción por el Rogüetho son los juegos Rogüe-Tharr que se realizan cada 10 años y son un acontecimiento de primera índole en todo el imperio, en ellos se realizan todo tipo de competiciones ya sean físicas, mentales o de oratoria y al contrario que en otras culturas no solo se valora al mejor sino al que ha actuado mas honorablemente y además ha ganado, un gran numero de los que han llegado al rango de Korok en algún momento de su vida fueron campeones del Rogue-Tharr, incluso el honorable Khang Kraal-Gaar fue un campeón de oratoria en su juventud.

TECNOLOGÍA

El Imperio Vaethurog tiene **NT 3** en los siguientes campos:

- **Armamentos**: Armas Gauss y Láser, armamentos de astronave y similar (torpedos nucleares de NT 3, Cañones Gauss y Láser).
- **Comunicaciones**: Comunicación interplanetaria primitiva (necesita relés cada parsec).
- **Sensores**: Los sensores activos Vaethurog proporcionan un negativo a ser detectados igual a la diferencia de NT con los sensores del objetivo.
- **Demoliciones**: Los conocimientos en Demoliciones del Imperio Vaethurog son de NT 3, al igual que sus explosivos.

Tiene NT 2 en los siguientes campos:

- **Andadores (NT 2)**: A diferencia del Consorcio Verithian, el Imperio ha

experimentado poco con Andadores, aunque si usa armaduras potenciadas, y por eso su NT con ellos es superior al de la Alianza Uu'man.

- **Física y Matemáticas**: Teorías cuánticas, hiperespaciales, etc.
- **Informática y computadora**: Biocomputadores primitivos, principio de la Holografía, implantes cibernéticos (usados comúnmente para reemplazar miembros perdidos en combate).
- **Electrónica, ingeniería y mecánica**: Todos los aparatos Vaethurog están diseñados a este NT en lo que al uso de estas tres habilidades se refiere.
- **Aeronaves, Astronaves y Navegación**: Las naves Vaethurog dan saltos de hasta 3 parsecs, aunque todos los sistemas asociados a la nave son de NT 2. Las aeronaves y astronaves contienen tecnología de anti-gravedad, pero limitada a generar gravedad artificial; no se usa para la propulsión, para la que confían propulsión clásica a base de combustibles líquidos de NT 2.
- **Forense, Genética, Medicina, Química y Xenología**: Las ciencias de la Vida. El conocimiento correspondiente a estas ciencias es el equivalente a NT 2 (aún no hay cámaras de regeneración celular, ni nada parecido), así que vendas de aerosol y cámaras de diagnosis son ya elementos comunes.
- **Vehículos genéricos (Barcos, Hovercrafts, Orugas, Ruedas y Submarinos)**: Los medios de locomoción mencionados son versiones de NT 2, lo que quiere decir que los vehículos aplican principios muy limitados de anti-gravedad en sus compensadores de inercia, generando gravedad artificial, pero no pudiendo alcanzar mayor velocidad por ello, a diferencia de los vehículos de NT 3.
- **Ciencias del Conocimiento (Antropología, Arte, Historia, Leyes, Lin-güística Leyes, Sociología, Teología, Psicología)**: Las ciencias del conocimiento Vaethurog utilizan aparatos de NT 2.
- **Robótica (NT 2)**: La robótica es conocida por el Imperio, pero no es usada comúnmente (salvo en sistemas de defensa orbitales). Los implantes y los biomods son más comunes, sobre todo entre aquellos soldados que han perdido miembros o que hayan sufrido heridas graves.

RELIGIÓN

Los Vaethurog son un pueblo altamente espiritual, aunque no religioso. Sus leyendas cuentan que fueron creados por una raza de dioses que al crearlos tuvieron miedo de lo que habían traído al mundo y los dejaron a sus designios. Los nombres de estos dioses se han olvidado, aunque fueron adorados hasta los tiempos de Rugüe. Este se enfrentó abiertamente a toda clase de religión organizada, enseñando que los dioses no existían, nunca lo habían hecho. Los Vaethurog no eran más que el producto de la evolución genética, sin que ningún falso dios hubiese hecho nada. Rugüe también enseñaba que los asuntos espirituales son parte de una relación privada que se establece entre cada uno y el Universo, y esta es siempre una relación bastante tormentosa como para que haya religiones organizadas diciendo que debería o no debería hacerse. Es el sentido del honor de cada uno medido con el código del Rogüetho (fruto de dicha relación privada con el Universo) lo que debe mover a la acción, no los pretextos religiosos de adoración a falsos dioses.

Pero aunque no crean en ninguna divinidad si tienen una especie de cielo, o por lo menos un concepto que los terrestres identifican con su concepto de "Cielo". Creen en que aquellos que mueren en combate honorable, los que perecen de viejos tras una vida de honorable servicio al Imperio y en definitiva aquello que han seguido el Rogüetho al morir sufren lo que llaman el **Yer Istirahet**. Según su creencia las almas de aquellos nobles, honorables y sabios se fusionan con el Universo para compartir con él su conocimiento. Esta idea solo refuerza la manera de ser Vaethurog, pues les lleva a pensar que los problemas que el Universo les lanza no son más que sus antepasados poniéndoles a prueba para que demuestren si son lo suficientemente honorables y si lo son cuando les llegue el momento se fusionarán con el universo y con sus antepasados, dispuestos a probar el temple de las próximas generaciones de Vaethurog.

Aunque no exista una jerarquía eclesiástica establecida como en otras culturas, los Vaethurog si tienen maestros del Rogüetho, los **Yher-Sanks** que suelen ser ancianos con una gran reputación de honor a lo largo de todas sus vidas, pero que optaron por no acceder agresivamente a la escala de mando que rige el imperio. Son venerados por su sabiduría y sus enseñanzas del Rogüetho atraen a cientos de acólitos que vienen de todo el imperio. Hace varias generaciones algunos Korok, celosos del poder espiritual que disponían algunos Yher-Sanks, quisieron prohibir sus enseñanzas, lo que llevo a unos años de inestabilidad política casi similar al fallecimiento de un Khang. Después de muchas deliberaciones, asambleas y votaciones el Khang Arnn Gorl II declaro que la prohibición contradecía el Rogüetho y los cimientos sobre los que se erigió el Imperio Vaethurog . Por tanto se permitieron de nuevo sus enseñanzas tal y como había sido siempre desde los tiempos de Rugüe.

LISTA DE SISTEMAS DEL IMPERIO VAETHUROG

Todos los planetas del Imperio Vaethurog comparten los siguientes valores:

- **Gobierno**: Feudalismo Meritocrático.
- **Nivel Legal**: -3
- **Nivel Tecnológico**: 3 (ver apartado de Tecnología para una descripción más detallada).

La **Población** se proporciona en **Habitantes** o en **Millones de Habitantes** (**M.Hab.**).

Karr'Güur

Karr`Güur es uno de los planetas mineros que proporcionan materias primas al Imperio. Se trata de un planeta rico en materiales pesados (como se puede ver por su reducido tamaño en comparación con su elevada gravedad), y aunque los 2G en superficie son un problema para la minería, las riquezas que ofrece el planeta han hecho que merezca la pena explotarlo.

Karr'Nos

Karr'Nos es el 4º planeta con más habitantes del Imperio. Su situación lo convierten en un planeta idóneo para el comercio entre la Capital y los planetas más cercanos al núcleo galáctico, pues tanto Zothoz cómo los planetas en la zona "superior" del imperio se encuentran todos a 1 o 2 parsecs de Karr'Nos. Sin duda dicha situación idónea para el comercio es una de las cosas que le ha llevado a convertirse en un planeta tan poblado. Los Vaethurog dicen que si algo no se encuentra en Karr'Nos no se encuentra en el Imperio.

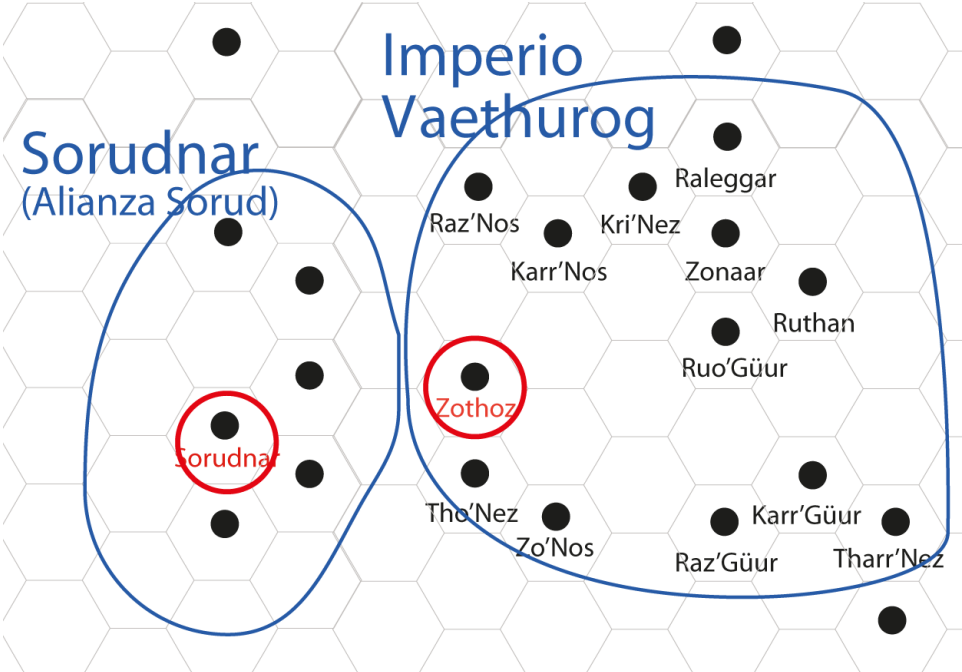
Kri'Nez

Kri'Nez es un mundo granja. En la sociedad Vaethurog los granjeros no están especialmente bien vistos por la mayoría de la población, pero como son algo necesario para la supervivencia del Imperio este se asegura que los pacifistas (algo raro entre los Vaethurog, pero no inexistente), los que no deseen una vida militar, y los que descienden de granjeros y ganaderos y no quieren cambiar de modo de vida tengan lugares para desarrollar su vital actividad sin ser molestados por otros ciudadanos. Por este motivo, aparte de la Guarnición Imperial que protege el planeta es difícil ver a otros guerreros, y por ello también la gran mayoría de la población del planeta son ciudadanos sin rango del Imperio.

Existe de todas formas una comunidad en el planeta compuesta por antiguos guerreros a los que el universo les ha dicho que su lugar era aquí. Es una extraña comunidad, guerreros convertidos en granjeros, pero lleva décadas funcionando. Los hijos de los miembros de esta comunidad son educados como guerreros, y cuando alcanzan la mayoría de edad abandonan el planeta, aunque muchos padres esperan que cuando sus años como guerrero acaben sus hijos vuelvan al planeta que les vio nacer y se establezcan en las tierras de sus padres…

Raleggar

Ralegar es el planeta más próximo a los Insectoides del Imperio, y los Vaethurog han convertido este planeta en una fortaleza inexpugnable, destinada a parar a los insectoides si atacasen y también a ayudar a los planetas vecinos. Raleggar es completamente autosuficiente, y todos sus habitantes son veteranos militares. De hecho en el sistema también se encuentra la que se considera mejor Escuela de Pilotos, pero por desgracia solo acepta a 200 nuevos soldados cada año, así que la competición para entrar es fuerte.



Raz'Güur

Raz'Güur podría considerarse también otro planeta minero, aunque aquí los materiales se extraen principalmente de la atmósfera, pues esta tiene elevadas concentraciones de elementos exóticos que resultan útiles en varias industrias. Los Vaethurog que viven aquí lo hacen un una ciudad subterránea que existía ya cuando llegaron. Dicha ciudad parece de origen Uu'man y todos los indicios muestran que su misión era exactamente la misma que tiene ahora, dar cobijo a los que trabajan extrayendo elementos de la atmósfera.

Raz'Nos

Raz'Nos es el segundo planeta más habitado del Imperio, y es probablemente su mundo más industrializado. La industria Vaethurog está considerablemente automatizada, todo lo que su NT les permite, pero aún así bastantes Vaethurog sin rango trabajan aquí. Además, es una costumbre entre los habitantes del planeta enviar a sus hijos a trabajar en las fábricas un par de meses en el año en que se cumple la mayoría de edad, para que el joven se haga a la idea de lo que le espera si no realiza los rituales de mayoría de edad adecuadamente.

Ruo'Güur

Ruo'Güur contiene una estación científica del Imperio y una base militar, y todos los habitantes del sistema están relacionados o con una o con la otra. La misión de la estación científica es desconocida, pero se dice que el actual Khang ha transportado a ella a las mejores mentes del Imperio para que sean libres de investigar lo que quieran investigar, sin problemas de presupuesto o necesidad alguna.

Ruthan

Ruthan es un mundo dedicado al entrenamiento de jóvenes Vaethurog. La gran mayoría de los Vaethurog del Imperio pasan aquí los 3 primeros años tras pasar la mayoría de edad, recibiendo su entrenamiento militar básico. Gran parte del sistema solar se dedica a dicho entrenamiento, pero también hay poblaciones Vaethurog normales en el planeta Ruthan III.

Sistemas del Imperio Vaethurog

Sistema Solar	Planeta Principal	Gravedad (del planeta)	Atmósfera (del planeta)	Hidrosfera (del planeta)	Población (en todo el sistema solar)
Karr'Güur	Mediano (7.684 km.)	2 G	Estándar	30%	90.000 habitantes
Karr'Nos	Mediano (11.564)	1.1 G	Estándar	68%	1.500 M.Hab.
Kri'Nez	Mediano (10.390 km.)	1.1 G	Estándar	83%	935.000 habitantes
Raleggar	Pequeño (4.703 km.)	0.7 G	Vacio	0%	500.000 habitantes
Raz'Güur	Pequeño (9.595 km.)	1.2 G	Exótica	75%	250.000 habitantes
Raz'Nos	Grande (15.890 km.)	1.6 G	Estándar	51%	3.300 M.Hab.
Ruo'Güur	Mediano (7.301 km.)	0.5 G	Tenue	50% (hielo)	18 M.Hab.
Ruthan	Grande (16.909 km.)	1.2 G	Densa	98%	950 M.Hab.
Tharr'Nez	Mediano (10.699km.)	0.9 G	Estándar	55%	2.700 M.Hab.
Tho'Nez	Mediano (8.222 km.)	0.2 G	Muy Tenue	5% (hielo)	93.000 habitantes
Zonaar	Grande (14.481 km.)	1.2 G	Estándar	72%	1.740 M.Hab.
Zo'Nos	Pequeño (5.680 km.)	0.8 G	Estándar	15%	820 M.Hab.
Zothoz	*Grande (14.481 km.)*	*1.2 G*	*Estándar*	*72%*	*5.500 M.Hab.*

Tharr'Nez

Tharr'Nez es el tercer planeta más habitado del Imperio. Nótese que los tres planetas más habitados están en los extremos del Imperio. Esto es así por razones estratégicas, pues dicha disposición no solo permite mover tropas por las fronteras con gran rapidez, sino que además presentan bastiones difíciles de conquistar, pero que deben ser conquistados por aquellos que ataquen si no quieren dejar una cantidad numerosa de enemigos a sus espaldas.

Tho'Nez

Tno'Nez solo contiene una cosa de interés para los visitantes, el mayor monasterio de Yher-Sanks en existencia. Todos los habitantes del planeta son maestros del Rogüetho y sus aprendices, y el planeta contiene también los mausoleos de la gran mayoría de maestros muertos en los últimos 100 años.

Zonaar

Copia exacta de Zothoz. Los científicos han determinado que ambos planetas solo muestran evidencias de haber tenido un desarrollo geológico diferente desde hace 50.000 años (que en términos geológicos es un período extremadamente breve). Hasta ese momento ambos planetas tuvieron exactamente el mismo desarrollo, y sus placas tectónicas se movieron exactamente igual, con una precisión casi milimétrica.

Además, Zonaar tiene exactamente la misma biología que Zothoz, e incluso muchas especies en común (aunque hace 50.000 años comenzaron a evolucionar por caminos separados). De hecho, la raza de marsupiales de la que provienen los Vaethurog se encuentra en estado primitivo en el planeta, sin haber llegado a evolucionar.

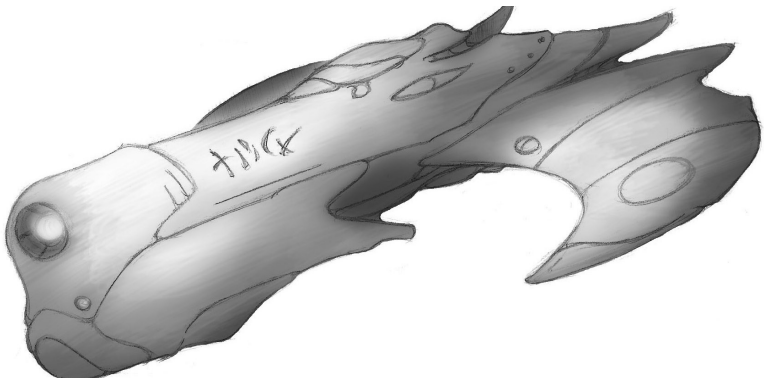
Zo'Nos

Zo'Nos es un planeta que quiere ser el Karr'Nos de la zona sur del Imperio. De hecho el comercio que entra en la Capital desde las naciones interplanetarias con las que los Vaethurog comercian entran por Zo'Nos, lo que en los últimos ha hecho aumentar considerablemente su importancia.

Zothoz

Zothoz es la Capital del Imperio Vaethurog y el lugar de origen de su especie. Es, con diferencia, el planeta más habitado del Imperio, a la par que el más defendido. Conquistar Zothoz sería una pesadilla para aquellos que lo intentasen, pues todo el sistema solar está lleno de minas, patrullas de reconocimiento, estaciones de defensa, plataformas orbitales de misilis (incluso en los planetas que no están habitados). Esto convierte a Zothoz en el planeta del Espacio Conocido mejor defendido, y probablemente el más difícil de conquistar (sobre todo teniendo en cuenta que son los Vaethurog quienes lo defienden).

El tráfico que entra en Zothoz es muy elevado, pero la gran cantidad de medidas de seguridad que hay en el sistema hacen que este tráfico se regule solo, ya que cuando alguien sale del camino marcado para el suele encontrar explosiones y disparos en su camino de los sistemas automatizados de defensa (salvo que tenga los códigos necesarios para no ser disparado).



CAPÍTULO 6:
El Consorcio Verithian

Quark: Estos humanos, No se parecen en nada a los de la Federación. Son crueles, crédulos y codiciosos.
Odo: ¿Quieres decir, son como tú?
Quark: ¡Sí! A estos humanos los puedo entender, y manipular.
Star Trek: Deep Space 9 - Little Green Men

El Consorcio Verithian es un paraíso capitalista si se es un Harya (Rango 10), pero es un infierno capitalista si se es cualquiera de los otros Rangos, pues todos los ciudadanos que no tengan Rango 10 son propiedad de los Harya. Aunque tenemos que decir que los Rangos más altos (7 a 9) viven muy, muy bien.

Todo tiene un precio en la cultura Verithian, y pocos pueden pagarlo: ese es el orden de las cosas y todo el mundo lo acepta porque son educados para pensar así desde pequeños, porque no se les deja ninguna posibilidad para pensar que otro sistema es posible y se mantiene alejado (a los Rangos más bajos) de la comunidad interplanetaria, manteniéndolos a salvo de ideas perniciosas como libertad de expresión o derechos de los sentientes. Y sobre todo porque cuando alguien muestra la más mínima idea en público de pensar diferente es denunciado por sus compañeros (que son recompensados en abundancia si la denuncia se confirma, y con psiónicos es fácil confirmar esa clase de cosas). No hace falta decir que el denunciado no tarda en tener un accidente, o en desaparecer.

Pero la propiedad en el Consorcio es algo piramidal, uno es propiedad de los que están por encima de él (y en última instancia del líder de su Gremio o Casa), pero todos los que están por debajo de él (excepto si se es un Alereth, o Rango 0), los que están a su cargo, le pertenecen. Eso sí, de manera subrogada, ya que el propietario en última instancia será el Harya de su Casa.

Esta red de posesiones de otros seres humanos (los Verithian jamás lo llamarían esclavismo, y se ofenden si se llama así) hace que la sociedad Verithian sea en realidad una red de temores y abusos.: Temor a lo que los que nos poseen nos puedan hacer, y abusos de aquellos a quienes poseemos.

Dicha red solo hace que reforzar el sistema y descarga el peso del mismo sobre la enorme masa de Alereth. Para evitar una revolución el Consorcio permite el uso de cientos de drogas para que los Alereth se evadan de la realidad que les rodea, y además introduce ciertos compuestos químicos en la alimentación de los miembros de dichos Rangos para reducir su fuerza de voluntad y reducir también la inteligencia de su descendencia. Esto no ha evitado que se hayan producido pequeñas rebeliones, pero estas han sido rápidamente eliminadas aniquilando toda la población del lugar donde la rebelión se ha producido.

HISTORIA DEL CONSORCIO VERITHIAN

La Caída de la Pax Galáctica afectó a los planetas del Consorcio igual que afectó a la gran mayoría de planetas, incluso más. La ciencia y el conocimiento, así como la paz y el orden, fueron los primeros en desaparecer en todas partes. En los planetas de lo que ahora se conoce como el Consorcio Verithian se gobernaba por la ley del más fuerte. O por lo menos así fue hasta la llegada de Verithian, el fundador del Consorcio. Pero esto es adelantar acontecimientos.

La Caída tras la Pax

Los planetas que ahora son miembros del Consorcio lo pasaron francamente mal tras la Caída. De entre los planetas del Espacio Conocido son de los que peor lo llevaron, llegando a practicarse el canibalismo para poder sobrevivir en varios lugares. La pérdida de tecnología fue mucho mayor que, por ejemplo, Ter'Rae o Sorud. Y esto afectaría enormemente al devenir de estos planetas.

Excepto Aerilar los demás planetas del Consorcio volvieron rápidamente a la Edad Media (NT -2). Solo el planeta natal de los Ariliscoroi mantendrá un nivel tecnológico más similar al de la llamada Revolución Industrial Terrestre (NT 0). La sucesión de eventos en ese momento fue más o menos similar en todos los planetas. Los más fuertes y aquellos que tenían mejor tecnología dominaron a los más débiles, y fueron apareciendo pequeños primero grupos y luego reinos de corte autoritario. En un par de generaciones los descendientes de aquellos que dominaron a sus congéneres eran ya una clase noble, que además estaba centrada en la conquista de sus vecinos y en dominar a los demás con la fuerza de sus armas.

Incluso Aerilar, pese a tener más tecnología, cayó en ese patrón. El mayor nivel tecnológico solo supuso poder producir armamento a mayor velocidad y poder participar en guerras más sangrientas en las que todos los bandos participantes morían más rápido.

4.000 años pasaron y los planetas del Consorcio seguían siendo lugares balcanizados, sin un gobierno central ni nada similar. Sistemas sociales movidos por la avaricia, el egoísmo y la locura de sus gobernantes.

Las guerras, eso sí, habían elevado el nivel tecnológico de los planetas del Consorcio, estas suponen una carrera para desarrollar mejores formas de matar y curar y esta carrera siempre conlleva avances científicos que son aplicables a muchos otros campos. Por esto la mayoría de planetas del Consorcio se encontraban ya al final del NT 0, y Aerilar estaba dando sus últimos pasos en NT 1. En ese momento apareció Verithian.

El Sueño de Verithian

Verithian era un Ariliscoroi de origen pobre que tenía un gran olfato para los negocios, así como para la tecnología. A los 22 años ya era dueño de la corporación más grande de su planeta. Entonces comenzó un plan que tardaría 50 años en ejecutar por completo, y que le convirtió, no en el gobernante, sino en el dueño de Aerilar.

Su plan era sencillo. ¿Para qué tenía que malgastar dinero, recursos y vidas en guerras, cuando es mucho más sencillo dominar a la gente económicamente, hacer que se endeuden, y controlarlos con el miedo a perder lo que tienen? Empezó a crear una opinión social conforme a sus intereses. No en vano era dueño de distintos medios de comunicación en todos los gobiernos de Aerilar (cada uno asociado a las ideas propias de cada régimen, por supuesto). Poco a poco fue promoviendo liberalizaciones en unos mercados, fue invirtiendo masivamente en otros (haciéndose con ello dueño del 51% de las empresas más importantes de muchos países), y lo que no adquiría lo hundía por medio de especulación (u otros métodos más oscuros).

Poco a poco, y sin que nadie se diese cuenta, fue haciéndose el dueño de todo: en los países en los que no era dueño de las empresas controlaba de alguna manera a quienes hacían las leyes económicas, a quienes las aplicaban, o a quienes hacían el dinero. De

una manera u otra todas las sociedades de su planeta estaban bajo su control indirecto.

Llegado ese momento promovió una serie de modificaciones de leyes que permitieron un crecimiento desaforado basado en el endeudamiento, y una vez hecho eso fomentó la idea de que endeudarse era bueno, que era la forma de hacer negocios. Durante años fomentó que todo el planeta se endeudase (con él o con otros empresarios amigos suyos) y cuando llegó el momento apropiado creó una crisis ficticia diseñada para hacer estallas las burbujas económicas que se habían creado. Toda la riqueza que había hasta ese momento desapareció, y solo quedaron las deudas. Verithian y sus aliados se habían estado preparando para ese momento, y la crisis a ellos no les afectó tanto, por lo que se dedicaron a comprar a todos los competidores que si se habían endeudado. En algunos casos eran empresas competidoras que se habían endeudado con bancos de Verithian; en otros casos eran otros bancos, o incluso Estados que se habían endeudado hasta más allá de sus posibilidades, y que fueron embargados (siguiendo las propias leyes que esos estados habían creados) y pasado a ser propiedad de los Bancos de Verithian.

En menos de 10 años tras el estallido de la Crisis, Verithian y sus aliados se habían hecho con el control total del planeta. No solo eso. La crisis había dejado a muchas personas endeudadas hasta límites insospechados, más allá de lo que nunca iban a poder volver a ganar, tal como estaban las cosas. En esa situación los bancos se ofrecieron cancelar las deudas si las personas (y todas sus posesiones) pasaban a formar parte del patrimonio del banco. Los endeudados cancelaban sus deudas y pasaban a trabajar (de por vida) para el banco, que eso si, estaba obligado a darles casa y comida. Y la situación era tan desesperada que muchos Ariliscoroi aceptaron.

Verithian y sus socios eran ya los dueños del mundo, aunque de manera oculta. Manipularon los mercados de nuevo para que sucediese otra crisis que dejó en bancarrota a los estados que quedaban como tales, y usando los medios de comunicación controlados por ellos instaron a las poblaciones a que les diesen el control, ya que los estados gobernados por ellos no habían sufrido esta crisis. La verdad de lo que había sucedido en los últimos 50 años había sido algo desconocido para el mundo, así que los Ariliscoroi, desesperados por la situación, les dieron el control del mundo al ya por aquel entonces conocido como el Consorcio Verithian.

Obviamente hubo resistencia. Entre las clases obreras surgieron disidentes, pero estas voces fueron acalladas por un suceso inesperado. Los Ariliscoroi salieron de nuevo al espacio. Obviamente este suceso también fue orquestado por Verithian, ya que la tecnología para salir al espacio se tenía desde hacía tiempo, pero no se había hecho esperando el momento oportuno, que era justo después de que su plan tuviese éxito.

De vuelta al Espacio

Todas las leyendas Ariliscoroi decían que ellos habían viajado por las estrellas con anterioridad, y en cuando salieron encontraron que así era. Encontraron estaciones espaciales hechas por ellos hacía miles de años. Estaciones con claros signos de batalla y explosiones; llenas de cadáveres preservados de la descomposición en el vacío. Y lo más importante, encontraron una nave espacial intacta, con su motor hiperespacial sin daños por violencia (aunque si por el paso del tiempo), e instrucciones en una versión arcaica de un idioma que por suerte para ellos aún se hablaba, el Etherel.

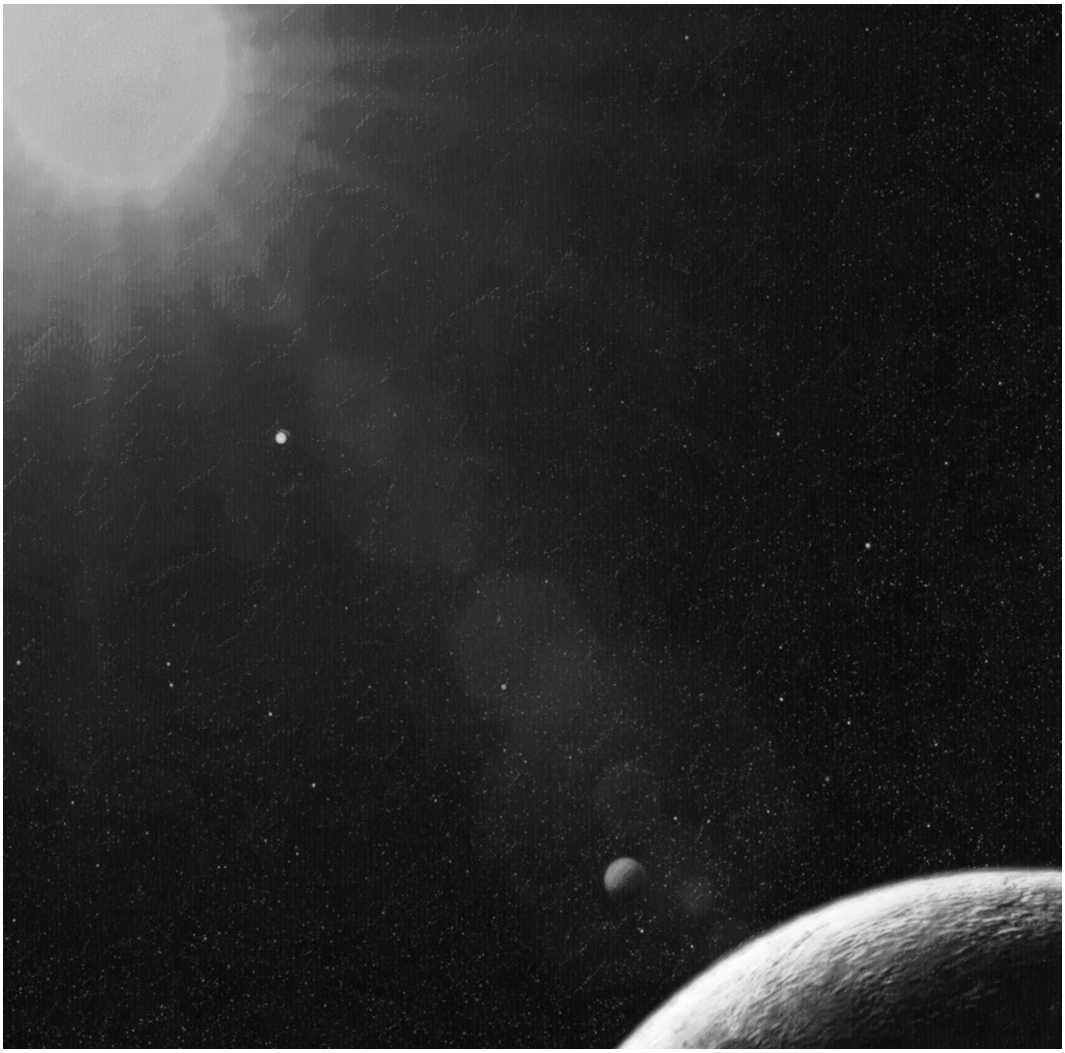
Obviamente se tardó un tiempo en volver a saber hacer vehículos hiperespaciales. Verithian ya había muerto cuando los Ariliscoroi salieron de nuevo de su sistema solar, pero sus ideas y su visión ultracapitalista del mundo continuaron tras él, expandidas por los que, técnicamente, habían sido su propiedad.

Los Ariliscoroi visitaron primero Thele y Eilisar. Sistemas en los que rápidamente establecieron colonias y que comenzaron a explotar. Sabían que en varios sistemas cercanos había vida inteligente, y no querían aproximarse a ellos si no era en una posición de poder económico y tecnológico (y,

todo sea dicho, militar; por si las cosas salían mal). Cuando por fin el Consorcio entro en contacto con otra raza fue con los Ynyph (con los que tienen un gran parecido, tanto físico como emocional). No llegaron como conquistadores, sino como mercantes, que traían riqueza y tecnología para todos. Poco sabían los Ynyph el coste que iba asociado a ellos, así que les recibieron con los brazos abiertos, y el Consorcio Verithian estableció una embajada permanente en Ylys. Lo mismo sucedió en Mnelen. Sin embargo en Mela tuvieron más problemas, ya que los impulsivos Melasus supusieron más de un problema para los Ariliscoroi.

Pero de todas formas el Consorcio siguió las enseñanzas y las técnicas de aquel que lo creó, y procedió durante los siguientes 500 años a hacer con esos planetas lo mismo que Verithian había hecho con Aerilar. Conquistar económicamente, no violentamente. El proceso fue mucho más lento, ya que había muchas barreras que romper. Para empezar las raciales, y una vez esas estaban rotas había barreras culturales, tecnológicas, sociales, etc.

Tras esos 500 años Mnelen, Melasus e Ynyph se habían convertido también en propiedades del Consorcio Verithian, y como tales siguen siendo hasta la actualidad quienes nacen dentro del Consorcio. Tras esto el Consorcio se dedicó de nuevo a la colonización, llegando hasta los planetas que ahora mismo forman parte del Consorcio. Todo un logro, si tenemos en cuenta que hasta hace bien poco el Consorcio no tenía motores hiperlumínicos capaces de saltar más de 1 parsec, lo que limitaba considerablemente sus capacidades de exploración.



En ese momento el Consorcio se encontró con la Alianza Uu'man, y desde entonces esta ha sido una relación muy provechosa, por lo menos económicamente hablando.

Los líderes del Consorcio tienen muy claro que no pueden conquistar la Alianza con las técnicas usadas hasta el momento, por lo que cambian de técnica. La Alianza Uu'man es el mayor mercado existente a su alcance, y el Consorcio Verithian se ha convertido en su mayor suministrador de productos de la Alianza, enriqueciendo a las clases más altas del Consorcio (por su naturaleza capitalista, las más ricas ya) en el proceso.

GOBIERNO

El sistema de gobierno es el mismo que el sistema social. Todo se basa en los llamados Valos Vydaesia, o Rangos de Propiedad, los únicos que se encuentran fuera de ese sistema son los miembros de SegCon (también conocidos como la Casa Auth entre los Verithian) y que veremos más abajo.

Valos Vydaesia

El Valos Vydaesia fue establecido por el propio Verithian en función de lo que cada persona le debía a él o a los otros miembros del Consorcio original. Es un sistema por el que según la cantidad que se deba se pasaba a pertenecer a un Rango u otro, y como los deudores eran tantos y las cantidades que les debían a los fundadores del Consorcio eran tan grandes que estaba claro que las deudas no se iban a poder pagar en una vida así que las deudas se volvieron hereditarias (en los casos en los que no lo eran ya). Eso sí, al ir pagando la deuda se iba aumentando de rango, y lo que es más importante, al aumentar de rango se recibía a otras personas como posesión.

Este sistema ha sido modificado y perfeccionado muchas veces hasta llegar al actual, pero en el fondo muchas de las ideas del sistema original se mantienen. Actualmente todo el Consorcio pertenece a los 9 Harya. De estos surge una red de posesiones en la que cada rango más alejado de los Harya debe más a su dueño, y no solo eso, sino que se remunera su trabajo con mucho menos dinero (o se le retiene más para pagar su deuda). Para más sobre el funcionamiento interno de este sistema lee más abajo el apartado de sociedad, pues aquí vamos a ver únicamente los rangos más altos, que son los que efectivamente gobiernan.

Los Harya son los que gobiernan cada una de las 9 Casas (también llamadas Gremios). Pese a que cada Casa es la más importante en un aspecto concreto, todas las casas se dedican a todo tipo de comercio y a todo tipo de trabajos, excepto la seguridad, que corresponde en su totalidad a la Casa Auth:

- **Auth**: La Casa Auth ha sido históricamente la encarga de la Seguridad del Consejo, y todos sus miembros mayores de edad son miembros de SegCon. A diferencia del resto de casas, cuyos miembros normalmente nacen, viven y mueren dentro de su Casa, cualquier persona puede entrar en la Casa Auth si supera las durísimas pruebas de entrada. Si lo logra sus deudas se transfieren de su Harya al de la Casa Auth (un pequeño precio que pagan el resto de Casas por la seguridad del Consejo) y a partir de ese momento servirá a la Casa Auth, pasando a ser entrenado (pagando por el entrenamiento, claro) para convertirse en un miembro de SegCon.
- **Camaen**: El principal producto de la Casa Camaen son los productos alimenticios, aunque excelen también en la química, en la genética y en la micromanufactura.
- **Gaud**: La Casa Gaud es principalmente una productora de maquinaria de todo tipo, desde ordenadores a naves espaciales, desde tuneladoras a vehículos deportivos. Si se construye en una fábrica la Casa Gaud lo construye en algunas de sus fábricas.
- **Gowest**: La casa Gowest está dedicada a los servicios. Desde cadenas de cientos de tiendas especializadas a macrosupermercados, desde los

servicios más exclusivos que se pueden contratar a las empresas que proporcionan el servicio de telefonía y luz. Todo aquello que hace que la sociedad siga funcionando es en lo que se especializa la Casa Gowest.

- **Gûl-Gulgur**: Los Verithian son grandes químicos, y entre ellos los Gül-Gulgur son los mejores. Sus productos químicos son usados por todo el Espacio Conocido, e incluso puede que más allá.
- **Laergul**: Todas las Casas tienen empresas dedicadas a proporcionar todo tipo de placeres y evasiones a sus clientes, pero sin duda los productos y los servicios ofrecidos por la casa Laergul son los más famosos y codiciados de todos. Sus drogas son las más caras. Sus servicios sexuales son los más extremos de todos, a la par que los más exquisitos. Como ningún placer o medio de evasión es ilegal entre los Verithian los Laergul han explorado todas las posibles perversiones, han creado todos los productos químicos que han podido, y se lo venden a quien pueda pagarlo.
- **Mirdan**: La Casa Mirdan obtiene su riqueza de explotar el suelo de los planetas del Consorcio. Todas las Casas tienen empresas dedicadas a la minería, pero los Mirdan están especializados en ello. Es la mayor fuente de ingresos de la Casa, de hecho se podría decir que es casi su única fuente de ingresos. Pero como tiene la mejor tecnología de detección de yacimientos (se dice que de NT 5) se hace siempre con los mejores terrenos, y por ahora su fuente de ingresos se mantiene sin problemas.
- **Thavron**: Si quieres construir una Base o una Estación Orbital contrata a diseñadores y trabajadores Thayron. Construcciones de baja calidad y de gran calidad, proyectos privados realizados con gran rapidez (y muy caros) o proyectos que se pueden eternizar años (y proporcionar un porcentaje de ingresos interesantes al político que los comisiona). Puentes, Ayuntamientos, Palacios Imperiales, o simples casas familiares. Usted lo paga, la Casa Thayron lo construye
- **Verithian**: Verithian es **la Casa**. Se rumorean muchas cosas sobre el Harya Verithian, desde que su Harya es el original que pasa su mente de un cuerpo a otro a que es un psiónico muy poderoso que tiene controlados al resto de Harya para que no se rebelen contra el, y así ha sido generación tras generación. La verdad es que la Casa Verithian es la más grande, es prácticamente tan grande como tres cualesquiera de las otras Casas juntas, y para poder derrocar a Verithian necesitarían un nivel de coordinación tan elevado que sin duda sería detectado por los Auth. Y lo que si es cierto es que los Harya Auth son, y han sido siempre, extremadamente leales a los Harya Verithian. Sea como fuere la Casa Verithian es fuerte en todos los campos. No excele en nada porque es prácticamente tan buena como el resto de Casas en todos los campos. De hecho no pasa poco tiempo desde que una Casa desarrolla una nueva tecnología o proceso hasta que la Casa Verithian ha conseguido duplicarlo. Como se dice en todo el territorio del Consejo Verithian "Los Caminos de Verithian son inexcrutables".

Los 9 Harya se reúnen entre sí todas las semanas para tratar temas del gobierno, aparte de estar en continuo contacto diario por medio de diversos sistemas de comunicación. Históricamente los Harya han sido famosos por su preparación y paranoia, por lo que todos los sistemas de comunicaciones y seguridad de alto nivel del Consorcio tienen cerca de 10 sistemas de redundancia distintos.

Debajo de los Harya se encuentran los Istimah (Rango 9). Cada Harya tiene entre 33 y 99 Istimah. Ellos son los encargados de controlar las distintas empresas que posea el Harya, que a su vez poseerán otras empresas menores dirigidas por los Noola (Rango 8), quienes a su vez delegan en los Isthyar para

que dirijan el día a día de las empresas (los CEOs de nuestra sociedad).

Todos los aspectos del Consorcio Verithian se dirigen como una empresa, y por todo se cobra a sus ciudadanos (excepto a los Harya, dueños de todo), hasta por el aire. Los habitantes de Mnelen no nativos de ese planeta tienen que pagar por el aire que respiran en sus casas si no quieren tener la atmosfera del planeta y llevar las máscaras puestas en todo momento para no morir asfixiados. Todo se cobra. A los Verithian les hizo mucha gracia la expresión humana Tanstaafl, ya que, llevado al extremo, es el axioma que rige sus vidas.

SegCon (Casa Auth)

SegCon es por un lado una Megacorporación especializada en servicios de seguridad que trabaja por todo el Espacio Conocido, y además cumpe también las funciones de fuerza militar y fuerza de seguridad en el Consorcio Verithian. Los miembros de la Casa Auth no tienen el mismo sistema de Rangos que el resto de Casas, sino que cualquier miembro de SegCon tiene como mínimo un Rango 5 en lo que se refiere a sus tratos con los miembros del resto de Casas. Su sueldo es mucho mayor y en definitiva viven mucho mejor.

Pero claro, también tienen la tasa de mortandad más alta de todas las Casas por causas no naturales (que el Harya de unas órdenes que impliquen la muerte de un trabajador de su propiedad se considera muerte natural) y la mayor tasa de heridos en el trabajo. Por no hablar de que aquellos miembros de SegCon que pilotan mechas (un 40%) son también responsables económicamente del mantenimiento de estos (como todos los trabajadores del Consejo Verithian con sus herramientas de trabajo, vaya). Pero también cobran más que el resto de trabajadores. Es lo que tiene llevar una vida dedicado a mantener la paz y el orden.

Como ya se ha dicho un 40% de SegCon son pilotos de mechas. Estos son las fuerzas militares del Consejo Verithian propiamente dichas. El 60% restante se reparte entre policías 30%, científicos médicos y técnicos entrenados para el combate 15%, burocracia 5% y altos mandos un 10%.

Una de las características de la Casa Auth es la lealtad incondicional que se inculca a todos sus miembros hacia el Harya Auth. Este se encarga de que los miembros de su casa tengan mucho mejor estándar de vida que la mayoría de miembros de las otras casas, y esto es recompensado con una gran lealtad. Extrañamente el que una sola figura tenga de facto todo el poder militar del Consorcio nunca ha provocado que un Harya Auth intente tomar todo el poder para si mismo. Entre los Auth se dice que eso es porque el Harya es tan leal al Consorcio como los miembros de la Casa le son al Harya, pero por supuesto los miembros de las otras Casas (y del resto de gobiernos interplanetarios) tienen sus propias teorías de porque esto es así.

SOCIEDAD

Desde que un bebé es concebido empieza a acumular deuda, ya que sus progenitores rara vez son capaces de poder pagar los gastos de tener un hijo. Como en última instancia todo servicio médico, comida, ropa, casas, etc. es comprado a los Harya estos ponen los precios que desean, y los precios para aquello que no sea placer o evasión son siempre elevados (el derecho al placer y el derecho a la evasión son los dos derechos más protegidos en la sociedad Verithian). Así que desde que uno nace empieza a acumular las facturas médicas de sus padres (que ellos no podrán pagar salvo que sean rango 6 o superior) y lo mismo sucede con la educación y con toda la vida hasta que se llega a la mayoría de edad de cada raza, momento en el que se hace uno responsable de las deudas asumidas y tiene que empezar a trabajar para poder pagarlas.

Como con el trabajo no se suele ganar lo suficiente como para pagar todos los gastos que se asumen hasta que se empieza a trabajar se será un esclavo de las deudas de por vida. Por no hablar de aquellas que se con-

traigan al comprar una casa, para pagar unos estudios superiores si quiere intentar subir de rango alguna vez en su vida, o incluso no bajar. Los hijos de alguien con rango alto tiene que pagarse unos estudios superiores si quiere acceder a la clase de trabajos que corresponden a su rango, o si no tendrá que aceptar trabajos de un rango menor (y como no ganará menos acabará no pudiendo pagar sus deudas, por lo que su rango bajará). Y además las deudas que se hereden de los padres a la muerte de estos. La realidad es que el 70% de las familias del Consorcio le deben más a los Harya generación tras generación, pero los Harya se encargan de que dicha información no esté disponible.

Pero el sistema es más malvado aún. Por un lado toda la comida que comen los miembros de los Rangos 0 a 5 está tratada químicamente para aumentar la fertilidad, de tal forma que las familias Verithian tienden a ser numerosas, por lo que el endeudamiento (y con el la mano de obra barata) no hace sino aumentar. Esto no crea problemas de aumento de población, ya que la táctica Verithian cuando en un barrio o zona se escuchan quejas de manera pública **de una sola persona** es aniquilar a toda la población de ese barrio o zona. Pero no matándolos sin más, sino transportándolos a las fábricas y minas más peligrosas, convirtiéndolos en conejillos de indias para probar nuevos medicamentos o armamentos y en definitiva aniquilarlos de forma que sea productiva económicamente hablando para su Harya, que para eso son de su propiedad.

Y no es lo único que se incluye en la comida. La comida de los Alereth está tratada para que mientras sigan comiendo dicha comida su INT se vea reducida en 1 y su VOL en 2, por lo que cualquier intento de rebelión muere en los cerebros de los Verithian antes siquiera de ser concebido. En los análisis médicos rutinarios a los que se somete todo Alereth se analiza el buen funcionamiento de dichas sustancias, a la par que se les hacen cientos de pruebas (sobre todo en la juventud) para detectar si el Alereth es especialmente hábil en algún trabajo, o si es especialmente inteligente, o si en definitiva tiene alguna habilidad o capacidad que pueda ser de más utilidad al Harya en otro lugar (y por lo general con un Rango más elevado). Estas pruebas buscan superdotados, psiónicos o individuos especialmente sobresalientes para sacarles del Rango Alereth, y de paso se encarga de encontrar a los más inteligentes para realizarles un seguimiento y ver que las drogas para mantener su inteligencia limitada están surtiendo efecto.

De todas formas todo ciudadano que no sea Harya tiene implantado un sistema de localización. Se implanta en el cerebro de pequeño, de tal forma que el cerebro crece a su alrededor y de adulto es imposible extraerlo sin matar al portador. Además, todos los Verithian de Rango 5 o inferior tienen implantada un pequeño pero letal explosivo junto al corazón, con el que se les puede matar en caso de rebelión. No solo eso, todas las viviendas Verithian tienen como mínimo 2 sistemas para que el Harya pueda matar a sus propiedades a distancia si así lo desea. Por ley. Y como ya se ha dicho, si un Verithian delata a alguien por rebeldía, sedición o algo similar es ampliamente recompensado por ello, todo el mundo lo sabe. Gracias a todos estos sistemas (y la labor represora de SegCon) aunque hay intentos de rebelión, intentos de agruparse y derrocar al gobierno, estos intentos son rápidamente eliminados y hasta el momento el Consorcio Verithian no se ha visto realmente amenazado desde dentro.

TECNOLOGÍA

El Consorcio Verithian tiene **NT 4** en:

- **Química**: Los Verithian son el miembro del Consejo de Eridu más avanzado en lo que a química se refiere, y todos los productos químicos usados en todas sus ciencias se ven afectados por esto.

NT 3 en los siguientes campos:

- **Aeronaves, Astronaves y Navegación**: Las naves Verithian dan saltos de hasta 3 parsecs, aunque todos los sistemas asociados a la nave son de NT 3. Las

aeronaves y astronaves de basan en principios de anti-gravedad, pero no los usas para la propulsión, para la que confían propulsión clásica a base de combustibles líquidos, aunque eso sí, combustibles de NT 3, mucho más eficientes.

- **Andadores**: El Consorcio Verithian hace uso extensivo de Andadores, en concreto de Mechas creados para el combate, paliando su bajo NT en armamento con la alta movilidad de sus tropas.
- **Armamento Personal**: Armas Gauss y Láser.
- **Comunicaciones**: Comunicación interplanetaria primitiva (necesita relés cada parsec).
- **Demoliciones**: Los conocimientos en Demoliciones de los Verithian son de NT 3, pero la química de sus explosivos es de NT 4.
- **Electrónica, ingeniería y mecánica**: Todos los aparatos Verithian están diseñados a este NT en lo que al uso de estas tres habilidades se refiere.
- **Física y Matemáticas**: Teorías cuánticas, hiperespaciales, etc.
- **Forense, Genética, Medicina, Robótica y Xenología**: Las ciencias de la Vida. El conocimiento correspondiente a estas ciencias es el equivalente a NT 3 (aún no hay cámaras de regeneración celular, ni nada parecido), así que bioescánners y nanomédicos son elementos comunes. Los Verithian saben cómo crear Bioroides, para-humanos y en definitiva especies y de hecho se utilizan conocimientos avanzados de estas ciencias para drogar y mantener a la población bajo control. Las ciencias de la vida funcionan por medio de Bioescanners. Los tratamientos son a base de vendas aerosol para heridas superficiales, y de nanitos específicamente diseñados para cada tipo de herida a la hora de curar otro tipo de lesiones. Las enfermedades siguen curándose por medio de muy variadas sustancias y operaciones.
- **Informática y computadora**: Holografía semi-solida, holocomputadores, principio de los Biocomputadores.
- **Sensores**: Los sensores activos Terrestres proporcionan un negativo a ser detectados igual a la diferencia de NT con los sensores del objetivo.
- **Vehículos genéricos (Barcos y Ruedas)**: Los medios de locomoción mencionados son versiones de NT 3, lo que quiere decir que los vehículos aplican principios de anti-gravedad en sus compensadores de inercia, pudiendo alcanzar mayores velocidades, pero no son vehículos gravitatorios propiamente dichos.

Y **NT 2** en los siguientes campos:

- **Armas Montadas y Pesadas**: Los Verithian son la nación interplanetaria miembro de Eridu con peor armamento pesado o montado, ya que su armamento de este tipo está limitado a armas de NT 2. Se está avanzando en adaptar los armamentos gauss y láser de NT 3 que se fabrican para otras naciones a formatos más grandes y potentes (que dichas naciones fabrican ellas mismas), pero aún no se tiene armamento de NT 3 funcional en este sentido.
- **Ciencias del Conocimiento (Antropología, Arte, Historia, Leyes, Lingüística Leyes, Sociología, Teología, Psicología)**: Buena parte de las ciencias utilizan aparatos de NT 2.
- **Vehículos genéricos (Hovercrafts, Orugas y Submarinos)**: Los medios de locomoción mencionados son versiones de NT 2, lo que quiere decir que los vehículos aplican principios muy limitados de anti-gravedad en sus compensadores de inercia, generando gravedad artificial, pero no pudiendo alcanzar mayor velocidad por ello, a diferencia de los vehículos de NT 3.

RELIGIÓN

Los Verithian no tienen otra religión que no sea el dinero, o por lo menos oficialmente. Cada uno es libre de practicar la religión que quiera, y a muchas son las religiones que se pueden encontrar en el Consorcio. Eso si, todas tienen algo en común, y es que **todas quieren tu dinero**. Además, permanecen restos de las antiguas religiones de las razas que componen el Consorcio, que aún son practicadas por algunos descendientes de los miembros de las respectivas razas.

LISTA DE SISTEMAS DEL CONSORCIO VERITHIAN

Todos los planetas del Consorcio Verithian comparten los siguientes valores:

- **Gobierno**: Oligarquía Capitalista.
- **Nivel Legal**: 2
- **Nivel Tecnológico**: 3 (ver apartado de Tecnología para una descripción más detallada).

La **Población** se proporciona en **Habitantes** o en **Millones de Habitantes** (**M.Hab.**).

Aerilar

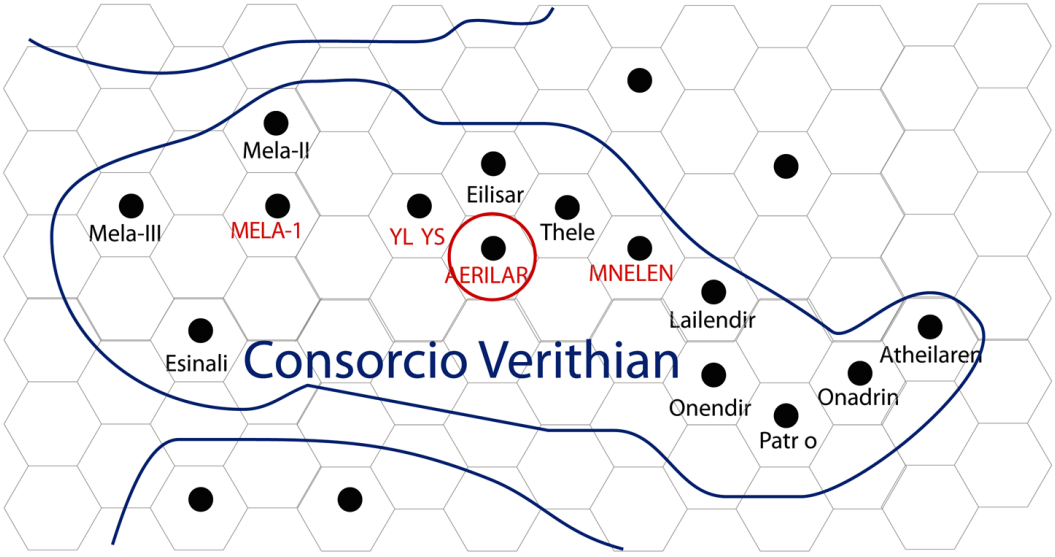
Aerilar es el planeta natal de los Arilliscoroi y es de facto el centro comercial del Consorcio. El planeta se encuentra dividido entre todas las Casas y tienen todas una de sus sedes más grandes (si no la más principal) en este planeta. Es, además, el planeta más poblado del Consorcio. Y por ambos motivos el que más tráfico interestelar tiene, pero hordas de burócratas Ynyph permiten que los bienes fluyan sin interrupción por Aerilar y a través de él a todo el Consorcio.

De todas formas, y pese a la presencia de todas las Casas, es la Casa Verithian cuya influencia más se nota en el planeta. Hay bustos del Verithian original por todas partes (dañarlos está penado con la muerte, pues son propiedad del Harya Verithian), plazas y calles con su nombre en todas partes, sobre todo en la capital. Y de hecho la mayoría de los habitantes del planeta son propiedad de la Casa Verithian.

El planeta está completamente polucionado (de hecho su atmósfera era estándar, pero se volvió densa por la polución, como en la gran mayoría de planetas del Consorcio). No hace falta decir que aquellos con rangos más elevados ni se dan cuenta de que hay población en el planeta, pero el resto de los habitantes necesita llevar Filtros para poder sobrevivir al aire libre.

Atheilaren

Atheilaren se encuentra bajo el control de la Casa Gül-Gulgur, pero las casas Mirdan y Gaud también tienen intereses en el planeta. Este produce minerales y productos



químicos (que se extraen tanto del subsuelo como de la atmósfera. La población vive en grandes cúpulas y minas subterráneas. La Casa Auth mantiene la vigilancia sobre los cargamentos que entran y salen del sistema.

Eilisar

Eilisar es, junto con Thele, uno de los dos primeros sistemas que exploraron los Ariliscoroi al salir de Aerilar. Eilisar IV es el segundo planeta más habitado del Consorcio. Las casas Gowest y Thavron tienen sus sedes principales aquí, en lugar de Aerilar (donde tienen sedes muy importantes, pero no las principales). La atmósfera de Eilisar tiene el mismo problema que Aerilar. El planeta está poblado de fábricas y es uno de los principales centros de producción del Consorcio.

Esinali

Esinali es propiedad (en un 70%) de la Casa Camaen. Es un planeta dedicado al cultivo y al cuidado de ganado, y es uno de los tres planetas que abastecen al Consorcio. El resto de las tierras del Esinali III se reparten entre la mayoría de casas.

Lailendir

Mundo enorme, helado, y con un núcleo de metales pesados. Una anomalía natural que los Verithian están explotando, ya que el hielo contiene grandes cantidades de He3, y la tierra bajo el hielo es rica en minerales. Además, el hielo del planeta tiene también otros compuestos químicos que los Verithian están investigando, así como la vida existente en los océanos que se encuentran bajo la capa de hielo (que se mantienen calientes por el calor que emana del núcleo del planeta, mucho más elevado que el de otros planetas). Los científicos Verithian especulan sobre cual puede haber sido el objetivo de crear un planeta con estas características (pues no tienen duda de que el planeta fue creado artificialmente). Muchos piensan que simplemente se trata de un experimento fallido por parte de quienes quiera que fuesen sus creadores.

Mela-I

Mela-I es el planeta natal de los Melasus, y la gran mayoría de la población pertenece a esta raza. El planeta se encuentra repartido

Sistemas del Consorcio Verithian

Sistema Solar	Planeta Principal	Gravedad (del planeta)	Atmósfera (del planeta)	Hidrosfera (del planeta)	Población (en todo el sistema solar)
Aerilar	*Mediano (7.890 km.)*	*1 G*	*Densa (Polución)*	*71%*	*6.000 M.Hab.*
Atheilaren	Grande (18.180 km.)	1.9 G	Exótica	80%	90 M.Hab.
Eilisar	Grande (13.210 km.)	1.1 G	Densa (Polución)	89%	4.600 M.Hab.
Esinali	Mediano (7.229 km.)	0.86 G	Estándar	40%	9 M.Hab.
Lailendir	Grande (12.527 km.)	2.4 G	Densa (Polución)	96% (hielo)	573 M.Hab.
Mela-I	*Mediano (7.666 km.)*	*1 G*	*Densa (Polución)*	*66%*	*1.600 M.Hab.*
Mela-II	Mediano (11.015 km.)	1.17 G	Estándar	86%	58 M. Hab
Mela-III	Mediano (8.469 km.)	1.2 G	Densa (Polución)	68%	650 M.Hab.
Mnelen	*Mediano (7.318 km.)*	*1.05 G*	*Enrarecida*	*77%*	*1.300 M.Hab.*
Onandrin	Pequeño (3.604 km.)	2.2 G	Corrosiva	69%	3 M.Hab.
Onendir	Grande (18.798 km.)	0.8 G	Densa (Polución)	61%	1.120 M.Hab.
Patro	Grande (19.434)	1.4 G	Estándar	88%	650 M.Hab.
Thele	Pequeñ0 (5.325 km.)	1.5 G	Densa (Polución)	36%	1.360 M.Hab.
Yl ys	*Mediano (7.523 km.)*	*0.95 G*	*Estándar*	*65%*	*600 M.Hab.*

entre las distintas Casas del Cosnsorcio, y la atmósfera de Mela-I, como ha sucedido con muchos otros planetas del Consorcio, ha dejado de ser Estándar para convertirse en Densa debido a la polución. Mela-I es un centro de producción importante en el Consorcio, y por ello tiene mucho tráfico espacial.

Mela-II

Mela-II es como Esinali un mundo ganadero, y es propiedad también de la Casa Camaen, en este caso en un 65%, aunque el35% restante es propiedad de la Casa Verithian en su totalidad. La población del planeta es principalmente Melasus, aunque los rangos más altos contienen también a unos cuantos Ariliscoroi. La atmósfera de Mela-II es famosa por ser la más limpia de entre todos los planetas del Consorcio.

Mnelen

Mnelen es el planeta natal de la raza llamada igual, y también es la sede principal de la Casa Gül-Gulgur. La atmósfera del planeta era ya enrarecida cuando alguien trajo (y modificó) a los Mnelen aquí. El planeta está lleno de fábricas y no queda absolutamente nada del hábitat original del planeta, ya que toda la superficie de este se encuentra asfaltada, minada o edificada. No solo eso, el planeta tiene tal cantidad de contaminación que sus aguas se han vuelto ácidas para las formas de vida basadas en el carbono, y la lluvia te mata en segundos si te pilla sin la protección adecuada, todo un paraíso para los miembros de la Casa Gül-Gulgur, famosos por su retorcido sentido de la belleza.

Patro

Propiedad completa y sede principal de la Casa Camaen. Patro produce la gran mayoría de los alimentos que se consumen en el Consorcio, y visto desde el espacio hay continentes enteros que parecen gigantescos invernaderos. El tráfico en el planeta es considerable, y las fuerzas de la Casa Auth mantienen una guarnición orbital, así como un destacamento completo de Mechas en el planeta, por lo que pueda pasar. La gran mayoría de los trabajadores de Patro son Melasus o Ynyph.

Yl ys

Planeta natal de los Ynyph, es el único planeta del Consorcio no destinado al cultivo que mantiene su atmósfera estándar original, y es así porque la Casa Laergul tiene aquí su sede principal, y sus servicios no contaminan el ambiente de la misma forma en que lo hacen los productos de las demás casas. Yl ys bajo la posesión Laergul se ha convertido en el mayor centro de placer de la galaxia. Todo es legal en Yl ys, siempre que estés dispuesto a pagar por ello, y gente de todo el Espacio Conocido acude a este planeta a realizar sus sueños más oscuros. La gran mayoría de la población sigue siendo Ynyph (un 63%), aunque la Casa Laergul compra a sus miembros por su belleza o sus habilidades artísticas, no por su raza o lugar de nacimiento, lo que produce que la población de Yl ys sea la más cosmopolita de todo el Consorcio. Esto ha convertido también a Yl ys en un exportador de arte (decadente, eso sí) muy importante.

CAPÍTULO 7: El Imperio Gnonar

Quark: Estos humanos, No se parecen en nada a los de la Federación. Son crueles, crédulos y codiciosos.
Odo: ¿Quieres decir, son como tú?
Quark: ¡Sí! A estos humanos los puedo entender, y manipular.
Star Trek: Deep Space 9 - Little Green Men

El Imperio Gnonar es el Emperador: Es un sistema absolutista en el que la figura del Emperador es reverenciada como un Dios, y una de las normas no escritas es que para ser Emperador se deben poseer psiónicos. Como ya se ha dicho los psiónicos entre los Gnonar son muy raros; completamente inexistentes entre los Gnonar de procedencia Gömon, pero más comunes entre los Gnonar de procedencia Kogun, y como los Kogun forman la mayoría de la nobleza este es un requisito que hasta el momento se ha podido cumplir. No solo eso, sino que la familia Ugcona ha dado psiónicos muy poderosos, lo que solo hace reforzar la propaganda Imperial que dice que la dinastía Ugcona ha sido escogida por los Antepasados Gnonar para dirigir a su pueblo.

HISTORIA DEL IMPERIO GNONAR

Los Gnonar no formaron parte de la Pax Galáctica, a diferencia de la mayoría de las naciones interestelares que se encuentran cerca de ellos. Su planeta se encontraba dentro de la Pax, pero los Gnonar nunca avanzaron más allá de las estrellas, por lo que no se unieron a la Pax propiamente dicha. Si es cierto que recibieron visitas de seres de otros planetas, o por lo menos eso se puede entrever de sus primeras leyendas.

Todos los restos biológicos parecen indicar que los Gnonar son originarios de Agag, planeta en el que aparentemente se desarrollaron hace unos 65 millones de años. Se desarrollaron, al igual que los terrestres, a partir de simios nativos del planeta, pero que extraña (e imposiblemente) tenían el mismo ADN y la misma base biológica que el resto de razas Para-Humanas de la galaxia.

Gömon y Kogun

La primera cultura propiamente dicha que se desarrolló en Gnonar es la conocida como Gömon, y se trató de un vasto imperio que cubrió el mayor (y único) continente del planeta. Se trataba de un Imperio de tecnología basada en el bronce, mientras que el resto de sociedades Gnonar que existían en ese momento eran aún cazadores-recolectores, lo que les facilitó a los Gömon la conquista del continente.

Los Gömon establecieron las bases de lo que hoy es la cultura Gnonar, inspirados por un "dios" que bajó de los cielos en un barco de metal. Este ser, que se llamaba a si mismo Thout, y que los Gömon apodaron "el

Mago” no solo les proporcionó un sistema legal, sino que buena parte de los avances tecnológicos que los Gömon realizaron en esta época se atribuyen en los textos antiguos a la inspiración de Thout (llegado a aprender a trabajar el acero).

Al mismo tiempo que Thout influenciaba a los Gömon en los numerosos archipiélagos que cubren Agag comenzó a desarrollarse una cultura distinta que se llamaba a si misma Kogun. Los Kogun eran una cultura descentralizada, ya que la naturaleza de los territorios isleños que ocupaban obligaban que fuese así. La cultura que los Kogun desarrollaron, a diferencia de la cultura Gömon, era completamente guerrera, y en ella se pueden encontrar las bases de lo que será el Ur’Rag. Una vez ambas culturas estaban desarrolladas y establecidas pasó poco tiempo hasta que los belicosos Kogun decidieron atacar a sus ricos primos continentales.

Pese a que los Gömon se habían vuelto complacientes desde la época en que habían conquistado el continente (pues varias generaciones habían pasado) tenían una considerable superioridad tecnológica sobre los Kogun, lo que les permitió resistir los ataques de sus primos isleños. Además, el que su dios viviese entre ellos y fuese su gobernante les servía para mantener la moral alta.

Pero de todas formas esos primero combates sirvieron para que los Kogun, tras probar el frio acero gömonita, decidiesen cambiar de táctica. Los siguientes años fueron, más que años de combates, años de continuos saqueos costeros por parte de los Kogun. El objetivo de estos saqueos era doble: por un lado se priorizaba conseguir armamento y protecciones, y por el otro lado se buscaba armeros, arqueros, y en definitiva gente con conocimientos tecnológicos a los que poder secuestrar.

Si los Kogun hubiesen tenido un gobierno centralizado quizás los espías gömonitas habrían tenido éxito intentando preveer ataques Kogun, pero debido a la naturaleza descentralizada de la sociedad Kogun era imposible saber donde se produciría un ataque. Así pasaron los años y mientras los Kogun cada vez tenían mejor tecnología y se aproximaban a los niveles de sus primos continentales. Los Gömon veían como sus tierras eran continuamente asaltadas por los isleños, sin que ellos pudiesen hacer nada por evitarlo. Los gömonitas le pedían a su dios que acabase con los Kogun, pero este les decía que no eran una amenaza tan grande como parecían, y que llegaría el momento en que serían destruidos. Solo la confianza en su dios hizo que los gömonitas no asaltasen a sus primos isleños.

La Traición de Thout:

Y llegó el momento en el que los Kogun se consideraron preparados, y comenzaron a formar un ejército. Los Gömon no tardaron en enterarse, y le pidieron a Thout que acabase de una vez por todas con los Kogun. Este les dijo que así lo haría, pero que para ello necesitaba que todas las familias Gömon le diesen el primogénito de su familia a los que equiparía con nuevas armas para que luchasen contra los Kogun.

Los Gömon, confiando ciegamente en su dios, enviaron a sus primogénitos al Templo de Thout. Una vez todos los primogénitos Gömon estuvieron dentro del Templo este se elevó y desapareció entre los cielos, para nunca volver a ser visto. En él se fueron todos los primogénitos de los Gömon y el propio Thout, que traicionó a sus creyentes en el momento en que más le necesitaban.

La traición de Thout dejó a los Gömon desconcertados, indefensos y en definitiva sumió a la nación en el caos. Los Kogun arrasaron las defensas gömonitas en el primer ataque, conquistando prácticamente todas las costas del continente en los dos primeros meses de guerra. Tras estos dos meses los Gömon consiguieron organizar sus defensas, pero ese momento era ya demasiado tarde. Por un lado su moral estaba por los suelos, su sociedad se estaba desmoronando desde dentro (ya que todo su sistema de gobierno, su cultura, todo lo que ellos eran provenía de Thout). Por el otro los Ko-

gun habían conquistado las costas del continente, y teniendo mucha más capacidad para mover tropas a lo largo de este usando los mares (pues obviamente eran mucho mejores marineros que los Gömon) parecía que estaban en todas partes. Además, cuenta la historia que la traición de Thout inspiró a muchos que aún le seguían, y creían en él, a traicionar a sus hermanos vendiéndolos a sus primos isleños.

Todos estos hechos permitieron que apenas 3 años después de realizar el primer ataque los Kogun hubieran conquistado el continente. Pero los Gömon superaban a los Kogun en número por lo que no era una conquista en firme. Además, en cuanto los Kogun estuvieron asentados en el continente comenzaron a luchar entre sí para hacerse con el poder sobre los demás Kogun.

La Edad Oscura de Agag:

Las siguientes décadas en Agag fueron difíciles. Los numerosos Gömon se convirtieron en la clase trabajadora del planeta, mientras los belicosos Kogun se convirtieron en los dirigentes de los distintos reinos que aparecieron. Estos reinos estaban en continua guerra entre sí, conquistando y siendo conquistados de manera continua. Así permanecieron durante más de 1.000 años, con naciones apareciendo y desapareciendo, con nuevas etnias y grupos sociales creándose y desapareciendo en lo que los historiadores Gnonar llaman la Edad Oscura.

Entonces apareció, en una pequeña nación costera, el que sería el primer Ur G'Kar, un descendiente de los Kogun llamado Gnonar. Era el hijo de un rey que recibió la mejor educación posible en su época, y que demostró ser uno de los mejores estrategas que ha dado el planeta. Al cumplir la mayoría de edad su padre, que estaba muy enfermo, abdicó en él, y en cuanto recibió el trono empezó a preparar la expansión de su reino. En apenas 25 años haciendo uso de sabias alianzas y un gran genio militar había conquistado todo el continente. El Imperio Gnonar había nacido.

El Imperio Gnonar:

Gnonar reformó toda la estructura social del imperio, cambiando títulos, unificando funciones, pero sin llegar a cambiar a las personas que realmente ostentaban el poder, y manteniendo los distintos sistemas burocráticos de cada nación. Unificó los distintos códigos de honor que tenía cada nación en el Ur'Rag, el Camino del Guerrero. Su hijo se encargaría de unificar toda la burocracia, y lo haría poco a poco, introduciendo unos pocos cambios cada año para no levantar protestas en la población. Este mismo proceso fue seguido por su hermano menor al morir el Emperador sin herederos, de tal forma que cuando el hijo de este subió al trono (el cuarto Emperador desde la creación del Imperio) la estructura social y burocrática que tenía el Imperio Gnonar era ya muy similar a la actual.

Este 4º Emperador, llamado Gnior, promovió las ciencias como nunca antes se había hecho, asignando gran cantidad del Presupuesto Imperial a la investigación científica. Esa inversión tardó varios años en hacerse efectiva, pero poco a poco se fue amortizando, y bajo el reinado del Emperador Gnior I y su hijo Gniur I el Imperio Gnonar llegó a su propio Renacimiento. Gniur I no dejó herederos, así que a su muerte los Ur G'Lar se reunieron y escogieron de entre ellos al siguiente Emperador. Escogieron al que creían ser el más pusilánime de todos ellos. Pero como muchas veces pasa cuando se toman esa clase de decisiones, la persona elegida, Ugnir Gorás, resultó no ser tan pusilánime como parecía. De hecho resultó ser el mejor gobernante que ha tenido Agag en su historia.

Ugnir I reformó todo el sistema educativo, haciendo que, aunque las materias a tratar dependiesen de la casta en la que se naciese, todo Gnonar recibiese unas enseñanzas básicas comunes hasta los 14 años (edad donde comenzaban a enseñarse conocimientos específicos de cada casta). No solo eso, se preocupó de continuar el avance científico iniciado por su predecesor, incidiendo sobre todo en aplicaciones de ese conocimiento

que permitiesen la mejora de la calidad de vida de los Gnonar. Su hijo (Ugnir II) continuó también esta labor, aunque el nieto (Ugnir III) resultó estar mucho más interesado en los placeres carnales que en sus deberes como gobernantes, y dejó la tarea de gobernar a sus Ur G'Lar, oportunidad que estos aprovecharon para debilitar a la institución del Emperador y acaparar ellos poder. La dinastía Gorás acabó con Ugnir III cuando este fue asesinado por sus Ur G'Lar en medio de una orgía callejera organizada por el emperador.

Los Ur G'Lar escogieron de nuevo a otro Emperador para que les dirigiese. Esta vez el elegido fue el más poderoso e inteligente entre ellos, que los manipuló haciendo creer a cada Ur G'Lar que aquel a quien más odiaba iba a ascender al trono, y que debían votarle a el para evitarlo. Su estratagema tuvo éxito y Rogn Ugcona se convirtió en el primer Emperador de la Disnastia Ugcona, que tras 30 Emperadores sigue gobernando en la actualidad.

En los años que el cargo de Ur G'Kar (Emperador) ha estado bajo control Ugcona han sido muchos los cambios en la sociedad Gnonar. Desde tecnológicos hasta políticos. Ha habido buenos emperadores y malos emperadores, y en ese tiempo gran parte de las costumbres que ahora son tradiciones del imperio (cómo la Gewonen) fueron creadas. En esos años los Gnonar llegaron a las estrellas. Aunque no por cuenta propia, sino que aprendieron de los Sorud los principios del viaje hiperlumínico.

La mano de los Ugcona les ha guiado sabiamente (o no tanto, pero nadie lo dice en público) a lo largo de muchos años, y los Gnonar rezan para que así siga sucediendo.

GOBIERNO

El poder descansa en el Ur G`Kar (el Emperador), pero una sola persona no puede dirigir una nación, por lo que delega buena parte de dicho poder en los Ur G'Lar. Sobre todo aquellos Ur G'Lar que son miembros de la Familia Imperial, que controlan cada uno un aspecto distinto del Imperio. Por otro lado, los altos nobles que también forman parte del Ur G'Lar controlan cada uno un planeta del Imperio (además de tener todos muchas tierras en Agag).

La sociedad Gnonar es una sociedad basada en el Vasallaje, todos los Gnonar menos el Ur G'Kar son vasallos de alguien, y en última instancia son todos vasallos del Emperador. Pero esto no quiere decir que sean tratados como esclavos, sino más bien todo lo contrario. Debido al U'Rag los vasallos son tratados con el honor correspondiente a su Ig'gaar (que significa a la vez caste y vasallo). El sistema asegura que todo Gnonar tiene, dependiendo de su Ig'gaar, toda una serie de deberes hacia sus vasallos y hacia sus señores que convierten el sistema social (y de gobierno, pues en el Imperio son uno mismo) en un sistema extremadamente complejo. Las formulas rituales en las que unos rangos se dirigen a otros son muchísimas, y algunas de ellas bastante complicadas. Sobre todo, y aunque la lógica dicta que debería ser al revés, los ritualismos aumentan cuando más bajos son los Ig'gaar que se relacionan, y disminuyen cuando más arriba en el escalafón se está (lo que no quiere decir que desaparezcan, sino que son menos complicados y barrocos).

Todas estas fórmulas rituales de comportamiento hacen que para otras civilizaciones sea complicado moverse en la sociedad Gnonar. Por eso los puestos de embajadores, representantes comerciales y similares enviados de otros gobiernos suelen ser de larga duración, ya que dichos enviados deben aprender a conciencia los rituales de comportamiento Gnonar si no quiere causar alguna clase de incidente, y una vez lo aprenden resulta muy costoso cambiarlos.

Entrando en el sistema de gobierno propiamente dicho, el poder está en manos del Ur G'Kar y de los Ur G'Lar. Estos últimos solo son consejeros del Ur G'Kar.- Los miembros de la Familia Imperial aconsejan al Emperador en los asuntos concernientes a todo el Imperio, y los miembros de la alta nobleza Ur G'Lar aconsejan en lo concerniente al planeta que cada Ur G'Lar "gobierna". El Ur G'Kar puede convocar a cualquiera de sus consejeros ante su presencia, y este está obligado (por honor) a acudir, pero aparte de esto el Ur G'Kar se reúne con todos los Ur G'Lar (sean miembros de la Familia Imperial o de la alta nobleza) en la llamada Asamblea de los Altos Ur (**Ur Kai'gi**) una vez cada 3 meses. Al mismo tiempo en todos los planetas los Ur G'Sten se reúnen en la llamada Asamblea de los Bajos Ur (**Ur Kai'ez**). En el **Ur Kai'gi** se discuten toda clase de temas, desde los más acuciantes al imperio como temas provenientes de todas las **Ur Kai'ez** que se celebraron 4 meses antes. El Imperio Gnonar es una sociedad guerrera, y aunque el Emperador es el máximo gobernante, el honor dicta que escuche los deseos y pensamientos de los demás guerreros de su pueblo antes de tomar decisiones, y el sistema de Las Dos Asambleas de los Ur (**Ur Kai-bi**) asegura que la voz de los G'Sten sea escuchada.

Fuerzas Policiales (Magistrados)

Todo planeta tiene un Gi G'Nor-go o Alto Magistrado que es vasallo directo del Ur G'Lar que gobierna dicho planeta y que es la máxima autoridad judicial en este. Este tiene bajo su mando una pequeña fuerza de G'Nor-go para investigar y juzgar los crímenes en los que no intervienen G'Sten. Los crímenes en los que intervienen G'Sten o rangos superiores son siempre investigados por el Gi G'Nor-go en persona, ayudado por Ur G'Sten al servicio directo del Ur G'Lar y juzgados por este último.

Fuerzas Militares

La propia sociedad Gnonar existe por y para mantener sus fuerzas militares en pleno funcionamiento. El Ur'Rag enseña que quitar una vida es un acto deshonroso, por lo que solo los más honorables, los más dedicados al código del Ur'Rag, en definitiva, solo los mejores entre los Gnonar, son los que pueden hacerlo sin que su honor se vea afectado por ello, ya que su causa será justa y honorable. Por este motivo solo los G'Sten (y rangos superiores) pueden quitar una vida, y solo ellos podrían dirigir el Imperio. La voluntad del Emperador es que el Imperio sea fuerte para proteger a sus súbditos de los peligros que acechan en el Universo. Y así todo el Imperio trabaja y vive

para que los G'Sten puedan ser fuertes y estén preparados para defender el Imperio Gnonar de cualquier amenaza.

Las fuerzas militares Gnonar están formadas por los miembros de la casta G'Sten, que quiere decir "los que destruyen con sus manos". Todos los rangos superiores a G'Sten son realmente sub-rangos de dicha casta, pues incluso el Emperador es considerado un G'Sten (el más honorable de todos ellos).

Los G'Sten son los soldados del Imperio, y aunque técnicamente cada uno tiene una serie de tierras que le pertenecen. La realidad es que defender el Imperio les mantiene lejos de sus tierras, siendo los G'Ter que les rinden vasallaje quienes cuidan de ellas a las órdenes de los familiares del G'Sten o de quien este haya dejado al cargo (que obviamente tiene que ser alguien con el honor necesario, no un simple G'Ter). Los campesinos entregan una parte de lo que obtengan a su señor, que a su vez entrega una parte de lo que ha ganado al Ur G'Sten a quien le rinde vasallaje, y así hasta llegar al Emperador. Ese vasallaje no solo consiste en entregar un tributo, sino que el G'Sten sirve en la unidad militar dirigida por el Ur G'Sten de quien es vasallo. Sangrar juntos en el campo de batalla tiende a crear unos lazos entre Ur G'Sten y G'Sten muy fuertes, y la relación de vasallaje es mucho más similar a la realación de un soldado con su sargento que a la que se encuentra en otras sociedades feudales.

Los Ur G'Sten también poseen tierras propias, y como hemos visto son los líderes de bajo nivel de las unidades militares del Imperio. Serían el equivalente a los rangos comprendidos entre sargento y capitán de un ejército normal. Desgraciadamente para los extranjeros, cada Ur G'Sten tendrá más poder o menos dependiendo de lo honorable de sus actos y la cantidad de G'Sten dispuestos a rendirle vasallaje, ya que los votos de vasallaje no son hereditarios, sino que se establecen de nuevo de generación en generación, y es muy habitual que padres e hijos sirvan a Ur G'Sten distintos. Además, los actos del Ur G'Sten pueden afectar enormemente a la cantidad de G'Sten que le sirven. Un G'Sten, si piensa que su señor no es digno de su vasallaje, o ha encontrado otro señor más digno, puede cambiar de señor (siempre siguiendo ciertos rituales formales que pueden llegar a durar un més) y por lo tanto de unidad.

Todos los Ur G'Sten son vasallos de un G'Lar, y las mismas reglas de vasallaje que siguen los G'Sten con ellos las aplican ellos con los G'Lar. Aunque a medida que se sube en la escala los rituales van disminuyendo y se van convirtiendo más y más en la clase de saludos y rituales que se encuentran entre los altos mandos de un ejército.

Los G'Lar hacen la función de comandantes y generales del Imperio. Son los que dirigen las grandes unidades, las flotas de naves de combate (cada nave o unidad bajo el mando de un Ur G'Sten vasallo suyo) y son entrenados desde el nacimiento en táctic y, estrategia militar, siendo considerados de los mejores estrategas del Espacio Conocido. También poseen tierras y reciben tributo de los soldados que, directa o indirectamente, le sirven vasallaje, aunque no es su única fuente de ingresos, como veremos más adelante. Los G'Lar no solo son eso, sino que son un engranaje indispensable del Imperio, pues al fin y al cabo los que se encuentran estacionados en ciudades (que están en terrenos de su propiedad, no olvidemos la parte feudal del Imperio) son de hecho los gobernantes de las ciudades en las que sus guarniciones se encuentran (en el Imperio las ciudades **siempre** crecen alrededor de guarniciones militares). Los G'Lar son los que de hecho gobiernan el día a día del Imperio a escala local, lo que los convierte en una parte indispensable del sistema.

Los Ur G'Lar son la alta nobleza, los consejeros directos de Ur G'Kar, los Almirantes del Imperio y en definitiva los líderes de su estructura político-militar (con el beneplácito del Emperador). Son, tras el Emperador las personas más poderosas del Imperio, y miles de Gnonar les sirven vasallaje, e incluso millones, pues los Ur G'Lar que no son miembros de la Familia Imperial son todos gobernadores de algún planeta, aparte de su puesto militar.

De todas formas las reglas de cambio de vasallaje también se les aplican, así que una familia de Ur G'Lar que empiece a actuar de manera deshonrosa pierde rápidamente vasallos que cambian de señor por otro con más honor, y con ello poder.

SOCIEDAD

El Imperio Gnonar tiene una organización por castas. Se pertenece a una casta en virtud del nacimiento, y raras son las circunstancias que permiten a una persona cambiar de casta. Todo miembro de una casta inferior a los G'Sten le debe vasallaje a un G'Sten (o superior). Excepto los G'Nor-ez, que siempre le deben vasallaje, llamado **Ig'gaar,** a un G'Lar (o superior).

A continuación vamos a ver las distintas castas Gnonar:

- **G'Les (los que no tienen manos)**: Equivale a **Rango 0**. Los miembros de esta casta no son considerados sentientes, pese a las evidencias al respecto. Son objetos para ser dispuestos según se necesiten. El castigo de los crímenes más graves (asesinato, violación, robo a un G'Sten o casta superior) son castigados, aparte de con prisión o trabajos forzados, con una pérdida de casta que de facto convierte a la persona en un G'Les. La gran mayoría de actuales G'Les son los descendientes de los descastados y sobreviven como pueden dentro de un gobierno que ni siquiera reconoce que sean personas. Los Uu'man están presionando políticamente para que se les proporcione derechos ,y han conseguido que el Emperador cree comedores gratuitos, y ha permitido que los Uu'man alquilen tierras y construyan en ellas refugios para atender a los G'Les y mejorar así un poco su calidad de vida.
- **G'Ter (los que trabajan con sus manos)**: Equivale a **Rango 1**. Los campesinos (agricultores y ganaderos) son un porcentaje considerable de la población del Imperio y eso es algo que no tiene pinta de cambiar. Pero los campesinos están contentos con la situación. Los avances tecnológicos han hecho su trabajo mucho más llevadero, y aunque en el Imperio no se consumen alimentos modificados genéticamente y se siguen usando muchas técnicas ancestrales las tecnologías con las que dichas técnicas se realizan son muy avanzadas, por lo que la vida de los campesinos del Imperio no es tan dura como pudiese parecer. Muchos Aqa'sthe pertenecen también a esta casta, cultivando las algas que son el alimento preferido de su raza.
- **G'Nar (los que crean con sus manos)**: Equivale a **Rango 2**. Esta casta realmente está compuesto por tres sub-castas que a efectos prácticos tienen las tres el mismo Rango. Aunque es difícil pasar de una sub-casta a la otra, es mucho más fácil que cambiar de casta.
  - ◊ **G'Nar-ni (artesano)**: La casta trabajadora del Imperio por excelencia, y que junto con los G'Ter componen la mayor parte de la población del Imperio. Se trata de trabajadores especializados con conocimientos técnicos bastante avanzados y con un buen salario. Corresponderían a lo que en nuestra sociedad es la clase media.
  - ◊ **G'Nar-ko (técnico)**: Ingenieros, mecánicos, electricistas, fontaneros, en definitiva todos aquellos que crean y reparan la maquinaria necesaria para el funcionamiento del Imperio.
  - ◊ **G'Nar-et (científico)**: Químicos, médicos, geneticistas, biólogos, informáticos, todos estos trabajos son desarrollados por los G'Nar-et. Esta casta contiene a más Aqa'sthe que a Gnonar, lo que significa que la gran mayoría de laboratorios se encuentran o en instalaciones subacuáticas o en instalaciones muy cercanas al agua.
- **G'Nor (los que se ensucian las manos)**: Esta casta tiene una posición extraña, pues aunque el poder de sus miembros es

mayor que el de los G'Nar y G'Ter, estos los miran por encima. Las actividades que desempeñan los miembros de esta casta (o castas, pues es como si fuesen dos castas distintas en una) se consideran deshonrosas. Para los Gnonar los trabajos que no tienen un componente de trabajar con el cuerpo para crear o destruir algo no es honorable, como tampoco lo es acumular riquezas.

◊ **G'Nor-go (burócratas)**: Equivale a **Rango 3**. Los G'Nor-go son los burócratas del Imperio, y aunque el trabajo que desempeñan se considera poco honorable pues no supone usar el cuerpo para crear o destruir nada, es un trabajo que desempeñan en servicio del Imperio y del Ur G'Kar, por lo que la pérdida de honor se repara en ese sentido. Su Rango es más elevado que el de los G'Nar y G'Ter pues tienen considerable poder, pero no llegan a acumular tanto poder como los G'Nor-ez.

◊ **G'Nor-ez (comerciantes)**: Equivale a **Rango 4**. Los G'Nor-ez son una clase especial de burócratas al servicio del Ur G'Kar. Todo comercio se hace solo con permiso del Emperador, y aunque los beneficios se los lleve el comerciante el Ur G'Kar se lleva un diezmo de lo obtenido, así como el G'Lar que a quien dicho comerciante sirva vasallaje.

• **G'Sten (los que destruyen con sus manos)**: Equivale a **Rango 5**. Los G'Sten son la casta guerrera. Técnicamente todos los Rangos que hay por encima de los G'Sten son más títulos nobiliarios que castas propiamente dichas, ya que todos los que tengan estos Rangos superiores se consideran miembros de la casta G'Sten (y todos siguen el Ur'Rag). Todos los Gnonar nacidos en esta casta reciben entrenamiento militar, pues salvo que reciban un título nobiliario o hayan nacido directamente en una de ellas (en cuyo caso el personaje tendrá de hecho un Rango superior) se convertirá en uno de los soldados (sea de tierra o de marina espacial) del Imperio. Todos los G'Sten son vasallos de un Ur G'Sten (salvo la Guardia Imperial, que es vasalla directa del Ur G'Kar). La mayoría de Icar son G'Sten, y no pocos han ascendido de Rango.

◊ **Ur G'Sten**: Equivale a **Rango 6**. Los Ur G'Sten son de hecho los sargentos, tenientes y capitanes del Imperio, todo en un solo Rango. Son los líderes de hombres, los que lideran a los G'Sten al campo de batalla, y como el honor que supone liderar hombres dicta, se les otorga una mayor posición social en el Imperio. Todos los Ur G'Sten son vasallos de un G'Lar.

◊ **G'Lar**: Equivale a **Rango 7**. Son

los comandantes y generales del Imperio, aparte de estar completamente inmiscuidos en los asuntos de la Corte Imperial. Solo los G'Lar (o Rangos superiores) pueden tener a G'Nor-ez como vasallos, lo que les da una considerable fuente de riqueza al obtener un diezmo de los beneficios de los G'Nor-ez que sean sus vasallos. Todos los G'Lar son vasallos de algún Ur G'Lar.

◊ **Ur G'Lar**: Equivale a **Rango 8**. A este rango pertenecen todos los miembros de la Familia Imperial que no son el Ur G'Kar, así como los nobles de más alto nivel del Imperio, descendientes de los Kogun que gobernaban las distintas regiones de Agag cuando Gnonar forjó su Imperio.

◊ **Ur G'Kar**: Equivale a **Rango 9**. El Emperador. Todo el Imperio se considera su vasallo y hace con el lo que su sabiduría le dicta es mejor. Que su vida sea larga par que nos ilumine con su luz.

El Emperador puede dar dispensaciones especiales a familias concretas que las sitúan fuera de este sistema de castas. De hecho así ha sucedido unas cuantas veces en la historia, y de manera práctica todo aquel que entra en una orden monástica de las muchas que hay en los planetas del Imperio abandona de facto su casta (y el sistema de castas, pues los monjes están fuera de él y todos les deben respeto y deferencia por orden del Ur G'Kar). Las órdenes monacales Gnonar surgen alrededor de personalidades concretas que adoptan versiones extremas del Ur'Rag a quienes el Emperador decide permitir fundar órdenes para estudiar y enseñar lo aprendido al adoptar dicha versión del Ur'Rag. Los monjes por lo general no se limitan a una sola orden, sino que lo habitual es que cuando se ha aprendido y convivido en una orden se pase a otra para aprender otra manera de entender el Ur'Rag, solo así se consigue la auténtica iluminación monacal. Esto hace que la mayoría de miembros de órdenes sean de rangos G'Sten o superiores, pero también hay monjes provenientes de castas más bajas.

Otro concepto importantísimo en la sociedad Gnonar, por lo menos en lo que a los G'Sten se refiere, es la posesión de tierras. Aparte de la relación con la familia real la única forma de aumentar en la escala social de los G'Sten es aumentar su posesión de tierras. No solo eso, sino que todo primogénito G'Sten al alcanzar la mayoría de edad tiene que hacerse con una cantidad concreta de tierras para ser considerado G'Sten de pleno derecho (sin contar que luego su padre le pueda regalar unas cuantas tierras para que se mantenga, como suele ser habitual).

Este es uno de los motores que cristalizó en la práctica de la **Gewonen**, en la que cada generación los jóvenes (y muchas veces no tan jóvenes, pues cualquiera puede participar, y si se necesitan tierras es una gran manera de lograrlas) de todas las familias expanden el Imperio haciéndose con nuevas tierras. Si durante esta expansión se encuentran con alguna raza a esta se le ofrece la posibilidad de integrarse en el Imperio antes de que la Gewonen empiece, para evitar derramamientos de sangre innecesarios. Los Aqa'sthe aceptaron dicha invitación. Sin embargo los Icar se negaron. Tras ser derrotados varias veces por los jóvenes Gnonar haciendo la Gewonen pidieron entrar a formar parte del Imperio, y su deseo les fue concedido por el Ur G'Kar. Desde entonces se han integrado perfectamente en el sistema Imperial, siguiendo el Ur'Rag como si fuese propio.

TECNOLOGÍA

El Imperio Gnonar tiene **NT 4** en:

- **Genética**: Los conocimientos de Genética del Imperio son de los más avanzados. En concreto los Aqa'sthe se han especializado en diseñar distintas especies para ayudar en la terraformación de un planeta. Asimismo entre ellos los biomods y otras alteraciones genéticas son comunes.

Tiene **NT 3** en los siguientes campos:

- **Armamentos**: Armas Gauss y Láser, armamentos de astronave y similar (torpedos nucleares de NT 3, Cañones Gauss y Láser).
- **Comunicaciones**: Comunicación interplanetaria primitiva (necesita relés cada parsec), aunque está siendo rápidamente sustituida por una red de comunicaciones interplanetaria instantánea basada en la estación que los Uu'man han construido (y gestionan) en la Tierra.
- **Demoliciones**: Los conocimientos en Demoliciones del Imperio son de NT 3, al igual que sus explosivos.
- **Medicina, Química y Xenología**: Las ciencias de la Vida. El conocimiento correspondiente a estas ciencias es el equivalente a NT 3 (pero gracias a su conocimiento en genética, cercano a NT 4), así que bioescánners y nanomédicos son elementos comunes. Los tratamientos son a base de vendas aerosol para heridas superficiales, y de nanitos específicamente diseñados para cada tipo de herida a la hora de curar otro tipo de lesiones. Las enfermedades siguen curándose por medio de muy variadas sustancias.
- **Sensores**: Los sensores activos Imperiales proporcionan un negativo a ser detectados igual a la diferencia de NT con los sensores del objetivo.

Tiene **NT 2** en los siguientes campos:

- **Aeronaves, Astronaves y Navegación**: Las naves Gnonar dan saltos de hasta 3 parsecs, aunque todos los sistemas asociados a la nave son de NT 2. Las aeronaves y astronaves contienen tecnología de anti-gravedad, pero limitada a generar gravedad artificial; no se usa para la propulsión, para la que confían propulsión clásica a base de combustibles líquidos de NT 2.
- **Andadores**: A diferencia del Consorcio Verithian, el Imperio Gnonar ha experimentado poco con Andadores, aunque si usa andadores de carga, y por eso su NT con ellos es superior al de la Alianza Uu'man.
- **Ciencias del Conocimiento (Antropología, Arte, Historia, Leyes, Lingüística Leyes, Sociología, Teología, Psicología)**: Buena parte de estas ciencias utilizan aparatos de NT 2.
- **Electrónica, Ingeniería y Mecánica**: Todos los aparatos Gnonar están diseñados a este NT en lo que al uso de estas tres habilidades se refiere.
- **Física y Matemáticas**: Teorías cuánticas, hiperespaciales, etc.;
- **Informática y computadora**: Biocomputadores primitivos, principio de la Holografía, implantes cibernéticos (usados comúnmente para reemplazar miembros perdidos en combate).
- **Robótica (NT 2)**: La robótica es conocida por el Imperio, pero no es usada comúnmente (salvo en sistemas de defensa orbitales). Los implantes y los biomods son más comunes, sobre todo entre aquellos soldados que han perdido miembros o que hayan sufrido heridas graves.

- **Vehículos genéricos (Barcos, Hovercrafts, Orugas, Ruedas y Submarinos)**: Los medios de locomoción mencionados son versiones de NT 2, lo que quiere decir que los vehículos aplican principios muy limitados de anti-gravedad en sus compensadores de inercia, generando gravedad artificial, pero no pudiendo alcanzar mayor velocidad por ello, a diferencia de los vehículos de NT 3.

Religión

Los Gnonar no adoran, pero sí que veneran a sus Ancestros. Sobre todo a aquellos de sus ancestros que han realizado actos honorables, o simplemente aquellos que llevaron a la familia por tiempos difíciles. No es una adoración como la que tienen otros hacia sus dioses, no acuden a templos a rezarles ni a pedirles dones. Más bien es un intento de emular sus actos, de vivir bajo el mismo código, de ser inspirado por los que han ido antes de uno.

Aparte, los descendientes de la etnia Kogun (las castas sociales más altas) mantienen creencias heredadas de sus antepasados. En concreto su miríada de pequeñas deidades naturales (llamadas **Kagi**), más parecidos a espíritus elementales que otra cosa, en la que los espíritus del agua (llamados **Ur**) tienen un papel primordial siendo los más poderosos y más adorados de todos los Gnonar. En Agag es más común adorar a los Ur más cercanos al lugar donde residan (sin importar la casta), y se acude mensualmente al templo más cercano (generalmente cerca de un río o mar) a rezar al Ur que les protege. Pero en los demás planetas del Imperio solo hay templos construidos en los lagos y ríos más importantes, siendo la adoración de los Kagi, y de los Ur en concreto algo mucho menos extendido.

Además de dichas creencias, entre los Gnonar co-existen infinidad de pequeños cultos diferentes, algunas veces simples variaciones de las fes más comunes, y otras religiones completamente distintas. Uno de los preceptos que se extraen de las enseñanzas del Ur`Rag es la libertad religiosa, y por lo tanto, y siempre que se respeten las leyes y convenciones sociales, se puede adorar lo que se quiera dentro del Imperio.

Otra cosa es el llamado Culto a Thout, o **Ka'Thout**. Este es un culto que adora al Traidor que abandonó a los Gömon a su suerte cuando los Kogun atacaron y que es ilegal en el Imperio, pues los que siguen al Traidor no tienen honor. De hecho todo aquel que se descubra adorando a Thout se convierte directamente en un G'Les, y a partir de ese momento lo mejor que le puede pasar es una muerte rápida, que por desgracia para él es algo con pocas probabilidades de suceder.

LISTA DE SISTEMAS DEL IMPERIO GNONAR

Todos los planetas del Imperio Gnonar comparten los siguientes valores:

- **Gobierno**: Feudalismo.
- **Nivel Legal**: de -2 a 2, dependiendo de clase social.
- **Nivel Tecnológico**: 3 (ver apartado de Tecnología para una descripción más detallada).

La **Población** se proporciona en **Habitantes** o en **Millones de Habitantes** (**M.Hab.**).

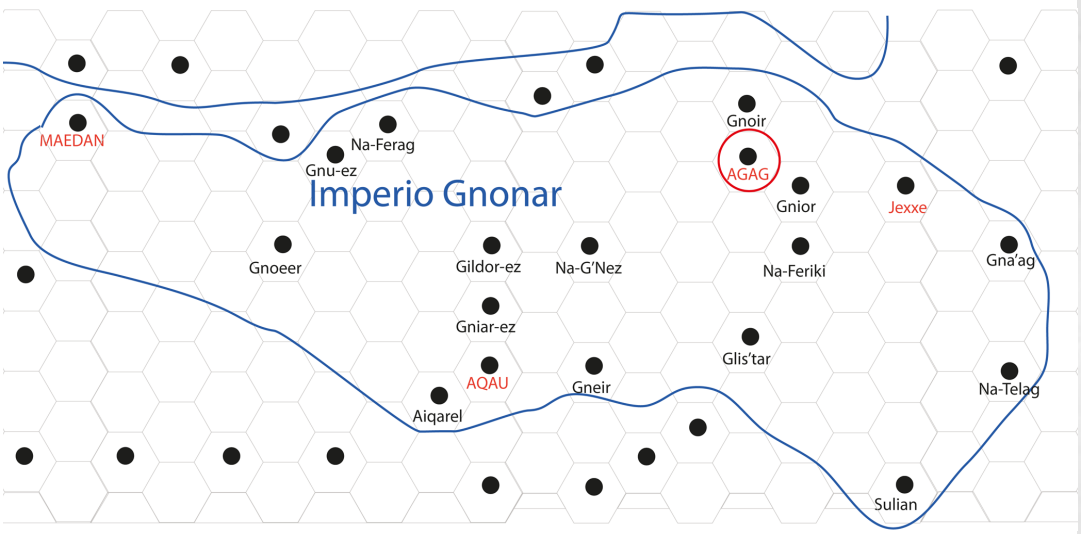
Agag

Agag es el planeta natal del Imperio Gnonar, y su capital. Una quinta parte del planeta la ocupa la Ciudad Imperial, y buena parte del resto está dedicado a las tierras que proporcionan la mayoría del alimento para el planeta (todas ellas propiedad de algún G'Sten o superior, que por lo general tienen residencias en ellas), así como gran cantidad de monasterios dedicados al estudio del Ur'Rag, y algunos templetes dedicados a la adoración de los Kagi.

La Ciudad Imperial no es solo el corazón de Agag, también lo es del Imperio. La ciudad tiene 3 astropuertos (aparte del que hay en órbita alrededor del planeta).

Sistemas del Imperio Gnonar

Sistema Solar	Planeta Principal	Gravedad (del planeta)	Atmósfera (del planeta)	Hidrosfera (del planeta)	Población (en todo el sistema solar)
Agag	*Mediano (6.666 Km.)*	*1 G*	*Estándar*	*66%*	*6.660 M.Hab.*
Aiqarel	Pequeño (5.320 km.)	0.75 G	Estándar	86%	1.000 M.Hab.
Aqau	*Mediano (7.544 km.)*	*1 G*	*Estándar*	*100%*	*2.500 M.Hab.*
Gildor-ez	Grande (20.026 km.)	1.39 G	Ténue	61%	130 M.Hab.
Glis'tar	Mediano (8.587 km.)	0.7 G	Ténue	43%	97 M.Hab.
Gna'ag	Pequeño (2.135 km.)	1.5 G	Densa	50%	230 M.Hab.
Gneir	Mediano (7.354 km.	1.03 G	Vacío	50% (hielo)	950.000 habitantes
Gniar-ez	Grande (14.418 km.)	2.3 G	Densa	25%	26 M.Hab.
Gnior	Mediano (11.451 km.)	0.85 G	Tenue	85%	98 M.Hab.
Gnoeer	Asteroides	0 G - 0.3 G	Vacío	0% - 5% (hielo)	85 M.Hab.
Gnoir	Grande (19.111 km.)	1.8G	Estándar	98%	4.700 M.Hab,
Gnu-ez	Pequeño (4.999 km.)	1.34 G	Corrosiva	6%	1.3 M.Hab.
Jexxe	*Pequeño (6.500 km.)*	*0.7 G*	*Estándar (corro-siva con el metal)*	*60%*	*desconocida*
Maedan	*Mediano (7.561 km.)*	*1.4 G*	*Estándar*	*45%*	*3.200 M.Hab*
Na-Ferag	Mediano (10.169 km.)	1.45 G	Estándar	83%	1.120 M.Hab.
Na-Feriki	Grande (19.841 km.)	1.63 G	Exótica	86%	15 M.Hab.
Na-G'Nez	Mediano (8.848 km.)	1.4 G	Estándar	75%	7.400 M.Hab.
Na-Telag	Mediano (7.470 km.)	0.5 G	Tenue	31%	2.400 M.Hab.
Sulian	Mediano (7.373 km.)	1 G	Estándar	40%	680 M.Hab.



Todo visitante que no vaya a Agag en asuntos oficiales o con un visado de transporte es dirigido al astropuerto orbital, ya que los que hay en la Ciudad Imperial están dos reservado para transportes con permiso, y el otro para asuntos oficiales del Imperio (y de fuera del Imperio, para las visitas oficiales de otros gobiernos).

La Ciudad Imperial siempre ha sido un lugar de intriga y de secretos. Tradicionalmente los Emperadores permiten la intriga, los asesinatos, las venganzas, etc. siempre que no le afecten a él, a su familia directa (esposa y descendientes) o a la estabilidad del Imperio (un concepto muy amplio, y además es cosa del Emperador discernir que entra en esa categoría).

Por supuesto todas estas intrigas deben ser realizadas con honor y siguiendo el Ur'Rag, lo que hace que las intrigas sean además lo suficientemente retorcidas y obtusas como para que el honor de quien las realiza no se vea mermado por ello. Las personas más intrigantes del Imperio se vuelven por necesidad maestros en retorcer el honor para que diga lo que ellos necesitan que diga, y de hecho es común que funden monasterios dedicados a estudiar aspectos del Ur'Rag y formas de entenderlo que a ellos les interesan.

Esta situación, con los años, ha provocado que los G'Sten más jóvenes se indignen con lo que ha sucedido con el Ur'Rag, y muchos de ellos promuevan una "vuelta a los orígenes". Estos jóvenes están presionando para que el Emperador declare una Gewonen (que les daría tierras y por lo tanto aumentaría su capacidad para cambiar cosas en el Imperio), cosa que se encuentra con la oposición de los que se benefician de la situación actual.

En lo que a las castas del **Ig'gaar** se refiere, la composición de la población de Agag contiene a gente de todas las castas, aunque es cierto que es el planeta del Imperio con más G'Lar y Ur'Glar, tal como se espera de una capital.

Aiqarel

Aiqarel es una colonia de los Aqa'sthe, pero a diferencia de lo que sucede en Aqau el Ur G'Lar es un Gnonar. Los océanos del planeta (que cubren la gran mayoría de este) son hogar de miles de G'Ter y G'Nar Aqa'sthe que se encuentran principalmente al servicio de los G'Sten (o superiores) de raza Aqa'sthe, aunque también los hay que son vasallos de Gnonar (que raras veces visitan sus "tierras") e incluso de un Icar.

Aiqarel se dedica principalmente a la exportación de alimentos (cultivados bajo el agua) y de biotecnología Aqa'sthe de uso común: desde mascotas diseñadas a medida hasta repuestos corporales para todos los G'Sten enfermos y heridos del Imperio.

Aqau

Aqau es el planeta natal de los alienígenas Aqa'sthe. El primer encuentro con los Gnonar fue fruto de una Gewonen, los Gnonar ofrecieron a los Aqa'sthe entrar en el Imperio, y estos aceptaron antes que ser aniquilados, aunque encontraron un lugar en la sociedad del Imperio. Al no poder vivir fuera del agua sin apoyo tecnológico hace que realmente gocen de una gran independencia, y su conocimiento en biotecnología se ha convertido en algo esencial para el Imperio, que no ha podido duplicar pues sus científicos ni siquiera son capaces de entender esa ciencia. Sin embargo para los Aqa'sthe, que viven en entornos acuáticos, usar criaturas, cruzarlas buscando la potenciación de ciertos aspectos y educarlas para que les sirviesen era la tecnología más útil de las que estaban a su alcance bajo el agua. Con siglos de evolución, dichos cruces se convirtieron en una auténtica ciencia biotecnológica capaz de crear criaturas a su antojo.

Y los océanos de Aqau son un testigo de tal habilidad. Cuando llegaron los Gnonar pocas de las especies originales sobrevivían; habían sido modificadas genéticamente generación tras generación para adaptarse a las necesidades de los Aqa'sthe. Al pare-

cer los Aqa'sthe empezaban ya a dominar la biotecnología en la época de la Pax Galactica, pero por lo visto los Primeros Humanos nunca los encontraron. De hecho hay restos de un asentamiento de los Primero Humanos en una isla, pero los Aqa'sthe no tienen nada que indique que entraron en contacto. Por esto la Pax no les afectó, y cuando los Gnonar si los encontraron (de manera totalmente azarosa, eso sí) su impacto en su planeta natal era tan grande.

Aqau está gobernado por un Ur G'Lar de raza Aqa'sthe llamado Aqa'Lin, que se ganó el título de U G'Lan sirviendo fielmente al actual Emperador, y es uno de sus más firmes aliados.

Gildor-ez

Gildor-ez sería un planeta agrario más si no fuese porque es el único lugar en el que crece la planta de G'Nauq, una de las drogas alucinógenas más poderosas que se conocen (si es tratada adecuadamente, si no es altamente venenosa). Consumir dicha planta es ilegal en el Imperio, pero no es ilegal venderla a alguien que esté fuera del Imperio, y como dicha planta es altamente codiciada por los Verithian el comercio de Gildor-ez con el Consorcio es constante.

Gna'ag

Gna'ag es el principal planeta minero del Imperio. Su riqueza mineral es tal que el solo podría abastecer a todo el Imperio de minerales durante los próximos 100 años, si este no aumentase de tamaño. De todas formas el Imperio lo está minando con rapidez, pues se ha detectado un superasteroide que colisionará con el planeta más rico del sistema (Gna'ag IV) dentro de 20 años, y el Emperador ha decidido que es necesario extraer todos los recursos posibles del planeta antes de que sean destruidos.

De todas formas el que Gna'ag sea explotado con tanto afán no implica que no haya otros planetas mineros en el Imperio, como es el caso de Gniar-ez, Gnu-ez y el Cinturón de Asteroides de Gnoeer.

Gneir

Gneir es una estación científica de G'Nar que se encuentran directamente bajo el servicio del Emperador, y que reportan directamente ante el. Nadie salvo el sabe que se hace aquí, aunque hay ciertas sospechas ya que la mitad del personal de la base es Aqa'sthe. Esta se encuentra diseñada para acomodarlos sin problemas, teniendo hasta un lago subterráneo en el que viven los Aqa'sthe.

Gnoir

Gnoir es el principal planeta agrario del Imperio, seguido muy de cerca tanto en población como en producción por Na-Ferag. Es responsable de alimentar a una cuarta parte del Imperio, cosa que logra sin problema, pues sus campos son increíblemente fértiles. Su elevada gravedad no facilita la tarea, pero la escasa orografía (improbable según muchos científicos) hace las tareas más fáciles por otro lado.

Jexxe

Jexxe es una anomalía dentro del Imperio Gnonar, ya que en el planeta vive una raza inteligente (aunque atrasada tecnológicamente) que aunque ha sido conquistada por el Imperio, no le sirve vasallaje directamente.

La atmósfera de Jexxe es corrosiva para el metal (únicamente) y los Gnonar nunca han podido ejercer poder sobre el planeta de manera efectiva. Se han limitado a bombardearlo desde la órbita, hasta que los Jexxe r'nus se comprometieron a pagar un tributo (en maderas increiblemente tratadas por ellos que las hacen tan resistentes como el metal), pero eso es todo lo que han logrado.

Eso si, sobre el papel los Jexxer'nus son ciudadanos del Imperio, y algún que otro Jexxer'nus ha aprovechado dicha situación para salir de su planeta, aunque es algo raro.

El planeta, aparentemente, está todo el cubierto por un bosque, y de hecho las copas de dicho bosque son tan resistentes que más de una nave ha sido capaz de posarse en ellas. Hay quien mantiene que realmente

el suelo del planeta no es tal, sino que se trata de más bosque, solo que compactado con tierra (carente de metales en su composición), pero no existe ninguna evidencia en ese sentido, y son pocos los que consideran bajar a la superficie del planeta a comprobarlo, por miedo a la atmósfera corrosiva.

Maedan

Maedan es el planeta natal de los Icar. Estos se han unido al Imperio y a su filosofía en cuerpo y alma, y el planeta es prácticamente indistinguible de otros planetas Imperiales (salvo por las capillas de adoración a los **Ur** en ríos y lagos, sustituidas por capillas a los **Ag**, los **Kagi** de la tierra, que cada vez más Icar adoran). La gran mayoría de la población Maedan (por lo menos la que reside en su planeta natal) es Ig'gaar G'Sten o superior, por lo que el planeta parece un gran campamento militar. Los Icar están siempre dispuestos a entrar en batalla para servir al Imperio. Maedan III está dirigido por un Ur G'Lar de raza Icar llamado Bran.

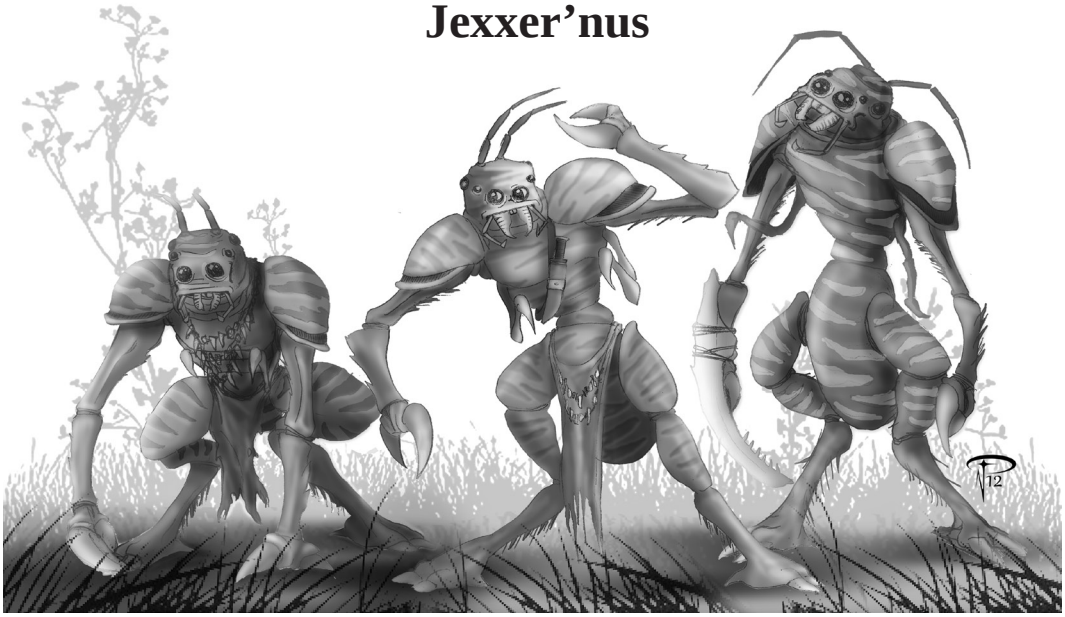
Na-Feriki

Na-Feriki es un planeta monasterio dedicado al estudio del Ur-Rag. Todos los que en el residen dejan su rango a un lado (hasta que salgan) y se tratan todos como iguales, como guerreros buscando el camino de la iluminación y del honor.

Sulian

Sulian es un planeta que ha entrado a formar parte del Imperio recientemente. En el habita una raza sentiente, pero se encuentra en la Edad de Piedra y sus números son muy escasos, ya que el planeta parece tener depredadores formidables. El planeta se ha convertido rápidamente en uno de los lugares preferidos por los más poderosos para ir a cazar, y varios de los continentes tienen instalaciones a tal efecto. Los nativos del planeta por ahora se mantienen alejados de los Gnonar, aunque más de uno de los Gnonar que viaja al planeta lo hace con la intención de cazar a un miembro de esta especie (una extraña mezcla entre pájaros y arácnidos) y llevárselo como esclavo.

Jexxer'nus



CAPÍTULO 8: Dirigiendo Cacerías en Eridu

Era el amanecer de la Tercera Era de la Humanidad, quince años después de la guerra entre la Tierra y el imperio Minbari. El proyecto Babilonia era un sueño que había cobrado forma. ¿Su objetivo? Prevenir otra guerra creando un lugar donde humanos y alienígenas viviesen en paz. Es un puerto de encuentro, un hogar lejos del hogar para diplomáticos, vividores, empresarios y viajeros de cien mundos. Humanos y alienígenas envueltos en dos millones quinientas mil toneladas de acero en rotación, solos en la noche. Puede ser un sitio peligroso, pero es nuestra última y única esperanza de paz. Esta la historia de la última de las estaciones Babylon. El año es el 2259. El nombre del lugar: Babylon 5.

En este capítulo vamos a tratar el espinoso aunque gratificante tema de dirigir partidas en la ambientación que es Eridu. Nos centraremos en asuntos narrativos, y principalmente de aquellos relacionados con la Campaña Crónicas de Eridu.

Eridu tiene una particularidad como ambientación, y es que Demonio Sonriente pretende publicar una campaña para esta ambientación llamada **Crónicas de Eridu**. En dicha campaña, los Cazadores interpretarán a los embajadores de las distintas naciones interplanetarias en la Estación Eridu. Pero esta campaña no va a ser publicada inmediatamente, sino que antes Demonio Sonriente pretende publicar la campaña **Ecos del Espacioscuro**. Debido a esto puede pasar cierto tiempo antes de que sean publicadas las Crónicas de Eridu, así que hemos decidido incluir en este manual una cantidad considerable de información sobre lo que sucede en las Crónicas, para aquellos DJs que quieran usar el trasfondo de estas para sus partidas, o incluso crear y dirigir su propia versión de las Crónicas de Eridu usando la información presentada en este capítulo y en el siguiente, **Secretos dentro de Secretos**. Eridu, al fin y al cabo, forma parte del **Multiverso CdB**, por lo que no solo existen cientos de versiones de Eridu en las que las cosas habrán pasado de forma muy distinta, sino que es parte de la trama de la propia campaña.

Este capítulo y el siguiente están muy ligados. Nosotros te recomendamos que leas primero este capítulo, luego leas el siguiente y tras eso **releas este capítulo**, pues en ambos capítulos se proporciona mucha información y creemos que leerlos de esa forma no solo ayudará a que la información sea asimilada, sino que al leer primero este capítulo (donde se habla de dirigir partidas en Eridu y de las Crónicas), leer luego el siguiente (donde se habla de los Secretos de la ambientación) y releer este capítulo luego, ayudará a que la imaginación del DJ encuentre la clase de partida que quiere dirigir de entre todas las opciones que Eridu ofrece.

EL MULTIVERSO CDB

El Multiverso CdB es una miríada ilimitada de Universos de Existencia (que también llamaremos Ambientaciones). Los Universos, **de momento**, no están conectados entre sí, por lo menos en su gran mayoría. Los Universos se dividen en dos tipos, Cercanos y Lejanos. Los Universos Cercanos son aquellos que cumplen los requisitos que encontrarás más adelante. Los lejanos son aquellos que no los cumplen. Por ejemplo, **Espacioscuro**, **Futuro Cercano**, **La Primera Colonización** y **Eridu** son todos *Universos Cercanos*. Sin embargo **Star Trek**, **Mass Effect** y **Perdición** son *Universos Lejanos*.

Como digo, **por ahora** los Universos no están conectados entre sí, y no es posible viajar entre ellos (aunque desde el universo de Star Trek se puede viajar a un Universo Cercano a él, conocido como Universo Espejo). Solo hay una entidad que se conozca que puede viajar entre Universos, **Shehol** (de la que se habla largo y tendido en el siguiente capítulo), y es básicamente el antagonista de las Crónicas de Eridu. No hay nadie con conocimiento de cómo viajar entre Universos ni lo va a haber por un tiempo (por lo menos de forma oficial desde Demonio Sonriente). No lo habrá hasta que no acabe la campaña de las **Crónicas de Eridu** que, como ya hemos comentado, será publicada tras **Ecos del Espacioscuro**.

Para ser considerado un **Universo Cercano,** una *Ambientación* debe cumplir las siguientes condiciones:

- Los planetas del llamado **Espacio Conocido** se encuentran en el mismo lugar en todos los Universos Cercanos. Aunque no es obligatorio desarrollar una ambientación en el Espacio Conocido.
- Los planetas en los que ha aparecido la vida en el Espacio Conocido son siempre los mismos en todas los Universos Cercanos.
- Los **nombres** de las razas que han nacido en los planetas en los que ha aparecido la vida en el Espacio Conocido son siempre los mismos en todas las Ambientaciones. Sus plantillas, sus historias y demás no tienen por qué serlo. La similitud entre las razas y sus historias en distintas ambientaciones es un indicador de lo cerca que pueden estar unos Universos de otros (dentro de los Universos Cercanos).
- Debe haber **66 Especies Humanas** en toda la Galaxia, y en el llamado Espacio Conocido debe haber en total 33 Especies Humanas, y las Especies Humanas del Espacio Conocido han nacido (o sido creadas) en los mismos planetas en todos Universos. Las Especies Humanas del Espacio Conocido se llaman igual en todos los Universos, aunque sus Rasgos pueden cambiar, teniendo diferentes Plantillas Raciales.
- Cada especie Humana tiene un Whil'lë asociado, pero los Whil'lë (y los motivos tras esta asociación) pueden cambiar considerablemente con respecto a los presentados en el CdB.

Pero, ¿Universos Cercanos a qué? Te preguntarás. Cercanos a Shehol y cercanos entre sí. Casi todos los Universos Cercanos tienen al menos una versión de ese Universo siendo asaltada por Shehol, y casi todos tienen una innumerable cantidad de versiones (cada una, un Universo Cercano completo).

De hecho, las ambientaciones **Futuro Cercano** y **La Primera Colonización** no son más que versiones de Eridu que no están sufriendo la invasión relatada en las Crónicas. Aunque son más que eso, son versiones en bruto de ambientaciones que contienen una gran cantidad de preguntas que, al ser respondidas, configuran el Universo en un sentido u otro. **Eridu** no hace más que dar una respuesta concreta a dichas preguntas, pero en el **Multiverso CdB** hay miles de versiones de esas ambientaciones con miles de respuestas distintas a dichas preguntas; una cantidad infinita que, como mínimo, es igual a la cantidad de Djs que respondan a dichas respuestas. Así que Eridu no solo es una ambientación por derecho propio, sino que también sirve para que los Djs vean una posibilidad concreta de las respuestas que se plantean en la ambientación. Digamos que las ambientaciones **Futuro Cercano** y **La Primera Colonización** son un sandbox y **Eridu** es un ejemplo de en qué se puede convertir ese sandbox si se desarrolla.

Demonio Sonriente ha desarrollado un tipo de maquetación para los Universos Lejanos similar a la que usa el suplemento no oficial CdB Star Trek, y que pondrá a disposición del público de forma gratuita para que sea utilizada por aquellos que desean desarrollar Universos Lejanos, y para que así todas las ambientaciones que correspondan a un Universo Lejano se reconozcan fácilmente.

Para los Universos Cercanos, Demonio Sonriente utilizará la maquetación que tiene el manual que está en tus manos, la misma de los manuales básicos, y asimismo pondrá a disposición del público una versión ligeramente modificada de esta maquetación para aquellos que quieran desarrollar Universos Cercanos. De esta forma, una persona sabrá ante qué tipo de Universo se encuentra solo con ver el tipo de maquetación que tiene un suplemento.

PARTIDAS SUELTAS Y CAMPAÑAS EN ERIDU

Eridu es una ambientación ideal para realizar tanto partidas sueltas como campañas, y con el material presente en este manual hay de sobra para desarrollar campañas sin excesivo trabajo. Pero además, Eridu tiene la particularidad de la invasión de Shehol que se relata en las Crónicas, que aunque no sea utilizada como parte de la trama desarrollada por el DJ, puede servir para proporcionar un trasfondo vivo y detallado a las aventuras de los Cazadores y darles la sensación de que pasan más cosas en el universo.

El mero hecho de que se declaren guerras, se invadan terrenos, los Gnonar expandan su territorio, los Insectoides se expandan y todo lo que pasa en la ambientación durante las Crónicas, sirve para dar, no solo la sensación de que el universo está vivo, sino que además proporciona una infinidad de posibilidades dramáticas. Las Crónicas cuentan lo que les pasa a los embajadores que están en el centro de todo, pero al mismo tiempo, por todo el Espacio Conocido, hay miles de sentientes luchando, sufriendo y, algunas veces, triunfando. Y tus Cazadores pueden ser perfectamente uno de esos sentientes.

Claro que, si decides usar todo el trasfondo que proporcionan las Crónicas, el Espacio Conocido se va a volver cada vez más oscuro, cada vez más peligroso. Y por otro lado las Crónicas duran mucho tiempo, unos 2 años y medio desde que todo comienza hasta que se va al garete y la invasión de Shehol entra en el Universo, por lo que dependiendo de cuándo sitúes una partida dispondrás de más o menos tiempo hasta que las cosas se pongan realmente difíciles.

Son muchas las campañas que se pueden jugar en Eridu, sin tener que tocar directamente las Crónicas: desde un grupo de agentes del Ojo que todo lo Ve a un grupo de criminales, desde miembros de algún cuerpo gubernamental a un grupo de comerciantes que viajan por la galaxia ganándose el sinte-pan como pueden (al más puro estilo Traveller). Y si se decide utilizar el trasfondo de lo que va a pasar en las Crónicas, las posibilidades se expanden. Misiones de espionaje e infiltración, batallas, la erradicación del Dominio Elurtur por una fuerza interplanetaria, mundos destruidos y movimientos de grandes cantidades de personas, etc. etc. etc.

JUGANDO FUERA DE LAS CRÓNICAS

Nosotros recomendamos que, aunque no se usen las Crónicas, se utilicen como trasfondo. Es perfectamente posible coger la ambientación de Eridu y jugar en ella tanto para desarrollar en la ambientación una campaña propia como una versión personal y modificada de las Crónicas, o lo que sea que a tu mente se le ocurra. La parte del Cazador de este manual apenas contiene referencias a lo que está por venir en la trama de las Crónicas, y está hecho así adrede para que un DJ que no quiera usar las Crónicas pueda imprimir la parte del Cazador y usarla sin problemas y sin tener que volver a pensar en ellas. Asimismo, solo este capítulo y el siguiente hacen referencia continua a las Crónicas (aunque en el de psiónica alguna referencia inevitable hay), por lo que un DJ puede perfectamente no imprimir este Capítulo y el siguiente si lo que hay en ellos no le interesa.

Además, si no vas a utilizar las Crónicas ni siquiera como trasfondo para tus partidas, puedes, con muy poco trabajo, convertir el universo de Eridu en un lugar en el que jugar partidas muy distintas. El universo aquí

presentado tiene reflejos y visiones de muchas ambientaciones de ciencia-ficción, lo que le da un gran potencial.

Tal como empieza la ambientación, si se juega al comienzo de las Crónicas, la situación es considerablemente estable (ya se encargarán las Crónicas de desestabilizarlo), pero a muchos DJs les puede parecer una situación aburrida, con poco conflicto.

La realidad es muy distinta. No hay conflicto a gran escala, pero sí que hay tensiones (y por lo tanto conflicto, aunque no necesariamente militar) entre muchas naciones. Los Uu'man no tienen las mejores relaciones con los Gnonar y los Verithian, y los recién llegados Terrestres son un misterio (para estos todos los demás son un misterio y una posible amenaza, además de la amenaza real de los Elurtur). Los Verithian no se llevan completamente bien con nadie, pero comercian con todos. Los Vaethurog son conflictivos para todo el que se acerque demasiado. Es, en cierto sentido, una situación inicial muy similar al inicio de Babylon 5. No hay grandes tensiones, no hay guerras, pero están las semillas plantadas para que estas se desarrollen (y en este caso también hay una amenaza exterior capaz de unificar pese a las diferencias, al igual que en B5). Esa situación cambiará en poco tiempo, pero para aquellos DJs que quieran tener más conflicto desde un principio, hay varias opciones posibles.

Los más cómodo y práctico es crear Sistemas Neutrales con conflictos internos en los que desarrollar partidas. Este es uno de los motivos de que haya tantos planetas "en blanco" entre las naciones que estarán presentes en Eridu, para que los Djs puedan rellenar esos espacios con pequeñas naciones de 3-5 planetas (o incluso planetas solitarios) que se relacionen entre sí, que luchen, que se odien, que se alíen, etc. algo equivalente a lo que pasa con la Liga de los Mundos No Alineados en Babylon 5. Además está el tema de cómo afecta la llegada de Eridu a las distintas naciones de los Sistemas Neutrales y el progresivo empeoramiento de la situación que provoca la llegada de Shehol, un tema muy interesante a explorar (y en el que no se profundiza demasiado en las Crónicas, en parte porque estas se centran en las naciones más poderosas y sus representantes, en parte porque preferimos dejar este tema sin tocar para que los DJs sientan que tienen total libertad para hacerlo.

Otra opción es modificar la naturaleza de alguno de los grandes poderes, cambiando con ello el equilibrio de fuerzas con el que se inicia la campaña. El ejemplo más claro es una Alianza Uu'man más imperialista. Al ser la nación con más tecnología, y la más grande, al volverlos más agresivos no tardarán en iniciarse guerras (la Gewonen se convertiría rápidamente en una escalada armamentística que probablemente desencadenará una guerra, por ejemplo). De hecho, la aparición de los Terrestres puede ser en sí mismo un grave problema con una Alianza Uu'man imperialista y desequilibrar la frágil paz en una guerra a varios bandos para los Uu'man (lo que, hasta cierto punto, podría equilibrar su elevada tecnología).

Todos estos consejos sirven tanto para jugar ignorando las Crónicas como para jugar durante ellas. Lo importante es que el DJ se sienta cómodo en el universo que va a dirigir, sienta que tiene herramientas con las que hilvanar tramas y, en definitiva, construir buenas historias. Y si hay cosas que como DJ no te gustan o crees que no te dan las suficientes herramientas, usar este material como punto de partida para lograr algo a tu gusto es bastante sencillo.

JUGANDO DURANTE LAS CRÓNICAS

Como ya hemos dicho, nosotros recomendamos jugar durante las Crónicas por todo el trasfondo que representan y le proporcionan al universo. A continuación ofrecemos por orden cronológico los hechos tal como deberían acaecer en las Crónicas, aunque claro está estos hechos no están escritos en piedra (para empezar porque las acciones de los Cazadores pueden cambiar completamente estos hechos).

La información que ofrecemos a continuación tiene en cuenta las acciones realizadas por los Cazadores que han participado en el playtest, aunque hemos intentado tomar principalmente aquellas situaciones que eran la reacción más lógica y práctica ante la situación planteada y se considera el trasfondo oficial de lo que sucede durante las Crónicas (durante la primera mitad de esta, al menos, que por la propia naturaleza de las Crónicas no puede haber trama para la segunda mitad de la campaña).

Es necesario explicar una cosa sobre las Crónicas antes de continuar. En estas cada Cazador lleva 2 personajes (y a partir de la 3ª temporada, 3 personajes). Gracias a esto los personajes podían participar de las distintas escenas que se producen a lo largo de combate. El personaje principal que todos llevaban era el representante ante el Consejo de Eridu de las distintas naciones interplanetarias de la ambientación, personajes de Nivel de Poder Legendario. Todos los jugadores tenían también un personaje secundario, perteneciente a la misma nación, que estaba integrado en el organigrama de la estación (en seguridad/medicina/operaciones). Estos eran personajes de Nivel de Poder Grande. Y por último, cuando se desarrollaron los Custodes, adquirieron su tercer personaje: Operaciones Especiales Custodes, personajes de 125 PD con los límites de Nivel de Poder Legendario y con acceso al mejor armamento que los Uu'man podían ofrecer. De esta forma, fuese en reuniones del Consejo de Eridu, en investigaciones a bordo de la Estación, o de misiones de campo de vital importancia, los jugadores siempre tenían un Cazador en la escena y podían participar sin problemas.

Cronología de las Crónicas de Eridu

En el capítulo de Historia cubrimos hasta Febrero del año 2211, pero las Crónicas de Eridu, como puedes ver, comienzan antes. *En cursiva tienes lo que hicieron los Cazadores durante el Playtest, para que te sirvan como ejemplo.*

11 de Noviembre del 2210

Las autoridades de la Confederación Terrestre han detectado signos de vida en un sistema solar y envían una expedición de militares y diplomáticos en una nave de exploración para realizar el Primer Contacto. Lo que encuentran es una nave Uu'man que se hallaba en ese sistema solar supervisando un sistema de vigilancia a larga distancia (nada oculto, de hecho es lo que detectaron los Terrestres) que la Alianza Uu'man estaba usando para recabar información sobre la Confederación y ver qué clase de gobierno son.

Desconocido tanto para los miembros de la Alianza como de la Confederación, el Capitán de la nave Terrestre no es quien dice ser. El auténtico capitán está en su camarote, muerto. Ereos "El Saboteador", el Whil'lë proveniente de un terrestre, había ocupado su lugar, había ocultado explosivos por la nave Terrestre (suficientes como para llevarse a las dos naves mientras estaban unidas) y pretendía asesinar a Erkin Gora, el representante Uu'man (y hermano gemelo de Nikre Gora, Senatorii de Ter'Rae).

Gracias al olfato de los Otoku que acompañaban a los Terrestres se pudo evitar que Ereos cumpliese lo que parecían ser sus objetivos. Los Otoku detectaron el peculiar olor de la psiónica que usaba el Whil'lë (más a este respecto en el **Capítulo 7: Poderes Psiónicos en Eridu**) y pudieron seguir su rastro por los distintos lugares por los que había pasado de la nave detectando dónde había estado más tiempo, y por tanto dónde había colocado las bombas. Al final, el Whil'lë (criatura a quien nadie conocía) fue capturado muerto y, viendo que había poderes intentando que se produjese una guerra entre ellos, los embajadores Terrestre y Uu'man se propusieron crear un lugar para evitar que eso sucediese e invitar a todas las razas que quisiesen participar: la Estación Eridu.

Durante el Playtest, el Cazador Terrestre, usando su personaje secundario, un Otoku, detectó el olor de la psiónica Whil'lë. Ya en su nave, durante el camino al Primer Contacto lo notó en varias ocasiones, lo siguió,

recorriendo la nave pero sin llegar a encontrar nada. Lo volvió a notar en el Capitán, justo cuando este llegaba (tarde) a la reunión con el embajador Uu'man. Impidió el asesinato del Embajador, aunque Ereos se escapó. Ya avisados de que algo extraño sucedía, investigaron los rastros de Ereos en profundidad, encontrando las bombas y acabando con Ereos en el proceso.

21 de Diciembre del 2210

La Alianza Uu'man y la Confederación Terrestre firman el Tratado de Eridu, por el que ambas se comprometen a construir de manera conjunta una Estación Espacial llamada Eridu con la intención de servir de centro de las relaciones políticas de las distintas naciones interplanetarias. Para poder cumplir tal misión de manera efectiva se envían mensajes a todas las naciones interplanetarias y a las razas que, pese a no ocupar más de un planeta, tenían capacidades de viaje interplanetario. Poco a poco van respondiendo, la gran mayoría de forma afirmativa.

15 de Enero del 2211

Comienza la construcción de la Estación Eridu. La Alianza participará con un 60% (principalmente personal y tecnología) y la Confederación con un 40% (principalmente materias primas). La estación no estará operativa hasta el 21 de Abril y no estará completada hasta Julio de ese mismo año, pero será inaugurada y entrará en servicio operativo el 15 de Mayo.

15 de Mayo del 2211

Se inaugura la Estación Espacial Eridu con un 75% de la estación habitable. Lo que queda son sistemas secundarios que no son estrictamente necesarios para el funcionamiento de la parte política de la estación, ya que pertenecen a los sistemas de los puertos de atraque comerciales. Antes del día 15 los distintos embajadores van llegando a la Estación y la inauguración es todo un éxito, siendo retransmitida a todos los países (aunque en más de un caso siendo censurada la transmisión) que participan en el Consejo de Eridu.

16 de Mayo del 2211

Este día se produce la primera sesión del Consejo de Eridu. En ella el embajador Gnonar le comunica al Consejo que su gobierno va a dar inicio al período de un año de expansión conocido como la Gewonen. Durante la reunión se negocia que no se conquistará ningún mundo habitado por especies inteligentes, lo que no debería ser un problema de producirse en la dirección que los Gnonar dicen que se producirá. De todas formas, las tensiones entre el Imperio Gnonar y la Alianza Uu'man aumentan debido a que son vecinos y cualquier movimiento masivo de tropas entre los Gnonar siempre resulta preocupante.

Durante la primera sesión, una nave desconocida (de elevado NT) entra en Sigma Draconis. Los tripulantes de la nave se presentan como los Avianos y piden entrar en el Consejo de Eridu porque dicen controlar 3 planetas y cumplir todos los requisitos para entrar. La sorpresa es de los embajadores, sobre todo del embajador Iatei, pues los Avianos claman que uno de sus tres planetas es el planeta de los Iatei.

El embajador Iatei, miembro de los Sistemas Neutrales (ya que su especie solo ocupa un planeta, el que ahora reclaman los Avianos), dice que sí, que ellos comparten planeta con los Avianos pero apenas tenían contacto con ellos (que residen únicamente en 3 montañas de un continente, el menos habitado por los Iatei), hasta que hace 2 años les atacaron.

Durante el playtest, el embajador Terrestre hizo todo lo posible para que un embajador Aviano resultase herido de forma "accidental", y por otro lado el jefe de seguridad de Eridu consiguió averiguar que en la nave Aviana hay 3 Elurtur, cosa que confirman al detectar que el herido tiene un Elurtur en su interior.

Mientras el Consejo está reunido se averigua que los Avianos están realmente bajo control Elurtur. Tras esto, el Consejo de Eridu decide a puerta cerrada preparar las

cantidades necesarias del elemento químico que Drake diseñó para eliminar a los Elurtur y soltarlo por toda la estación, asegurándose así de que no sobrevive ningún Elurtur.

Una vez libres del control Elurtur, los Avianos cuentan al Consejo que hace 4 años entraron en contacto, sin saber lo que eran, con los Elurtur. Dos años después se hicieron con el control casi total de su sociedad y comenzaron la guerra contra los Iatei. Dicha guerra comenzó con la intención de conquistar a todos los Iatei pero, como están resultando ser mucho más duros de roer de lo que los Elurtur imaginaban, hace poco han empezado con una guerra de aniquilación.

La Confederación Terrestre anuncia ante el Consejo que ellos se encargarán de la distribución del producto por todos los planetas Avianos y de la reconstrucción, siempre que el resto de naciones pudiesen colaborar con el coste de crear las cantidades necesarias del producto. El Consejo decide prestar su apoyo no solo con eso, sino también con materias primas para la reconstrucción necesaria tras la liberación y creando un Acuerdo de Libre Circulación de Información sobre los Elurtur, con el objetivo de que todas las razas compartan la información que tengan y obtengan sobre los dominadores de mentes.

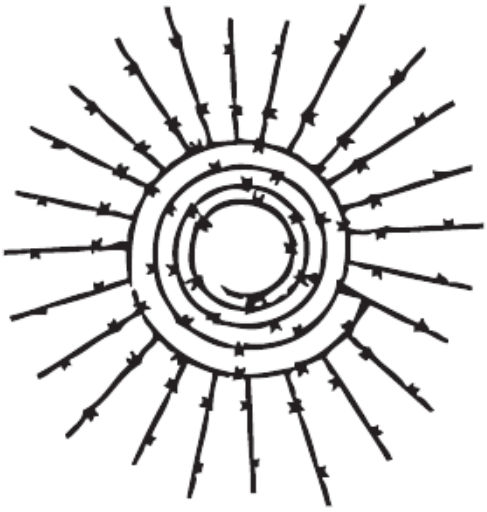
17 de Mayo del 2211

Comienzan los preparativos para liberar los mundos Avianos e Iatei de la amenaza que suponen los Elurtur. Los Verithian, que son los encargados de fabricar el producto, tardan un mes en producir las cantidades necesarias del producto anti-Elurtur., llamado cada vez por más gente "**la Venganza de Drake**".

16-17 de Junio del 2211

El embajador Verithian convoca una reunión del Consejo de Eridu en la que anuncia que se ha fabricado ya Venganza de Drake en cantidades suficientes y que, dos horas después de la reunión, serán entregadas a las tropas Terrestres preparadas para la lucha contra los Elurtur. Al mismo tiempo que se produce la reunión, un diplomático Uu'man se reúne con diplomáticos Avianos e Iatei para hablar de la reconstrucción y preparar un borrador de Constitución conjunta (tema que también se está tratando en el Consejo, pero de forma mucho más genérica).

Al mismo tiempo, en Eridu empiezan a aparecer cadáveres asesinados de forma ritual y un Otoku que estaba en el Primer Contacto y que olió el extraño olor de la psiónica Whil'lë, detecta de nuevo ese olor en la Estación. Todas las víctimas tienen una escarificación posmortem hecha con ácido que tiene forma de Espiral de alambre de espino, de la que salen rayos (también hechos con alambre) como si la espiral fuese un sol. Los Asesinatos son obra de Sophos "El Asesino", un Whil'lë, haciendo que de nuevo vuelvan a entrar en escena. Todas las víctimas de los asesinatos son ejemplares genéticamente perfectos de sus respectivas razas, como las investigaciones del equipo científico de Eridu desvelan.



Durante el Playtest la cantidad total de gente afectada por los Asesinatos Rituales ascendío a 3: un Humano, un Ariliscoroi y un Uu'man, razas que tras sufrir el Asesinato Ritual pueden ser infectadas por la Plaga. Por ese mismo motivo la cantidad de razas afectadas no es "oficial", ya que el DJ puede querer que sea afectada alguna raza más de las presentes en Eridu (es el motivo

por el que Sophos acude a Eridu a realizar los rituales, es donde más razas de distintas naciones puede encontrar juntas; aunque él cree que está impidiendo que sean afectadas por la plaga, no sabe que está haciendo todo lo contrario. Al final los Whil'lë realizarán el ritual con prácticamente todas las razas del Espacio Conocido, de tal forma que el 21 de Junio del 2212 (prácticamente un año después) cuando la Plaga despierte, todas las razas puedan ser infectadas (gracias a otro ritual, ya llegaremos a eso en su momento), pero al principio solo las afectadas por los rituales podrán ser infectadas por la Plaga.

A última hora del día 17 comienza la liberación de los 3 planetas ocupados por Avianos e Iatei.

18 de Junio del 2211

El Whil'lë continua con los asesinatos rituales sin ser capturado aunque cada día los cuerpos de seguridad están más cerca.

Ed Dalan, el Embajador Terrestre en Eridu, anuncia al Consejo que los Terrestres están soltando la Venganza de Drake en los planetas Avianos e Iatei. El ataque es todo un éxito, y aunque se ven obligados a destruir las naves espaciales Avianas bajo control Elurtur, los planetas son liberados de su yugo.

19 de Junio del 2211

Sophos es cazado, pero no es posible capturarlo con vida.

Los Avianos e Iatei piden ayuda a Eridu para reconstruir sus planetas como un único gobierno unido (ayuda que los Terrestres proporcionan inmediatamente, siendo como han sido también víctimas de los Elurtur) y piden entrar a formar parte de Eridu. El Consejo decide que cuando se celebren las elecciones en la **Alianza Aviatei** (nombre que tendrá el recién formado gobierno de Avianos e Iatei) y tenga un gobierno formal, esta entrará a formar parte del Consejo de Eridu.

21 de Junio del 2211

El Senado de la Confederación decide iniciar una guerra contra los Elurtur, con el objetivo de aniquilarlos por completo.

10 de Julio del 2211

Apenas 5 días antes de que dé comienzo la guerra contra los Elurtur, los Gnonar llevan a cabo la segunda expansión de la Gewonen. Esta les acerca peligrosamente al borde con el espacio de la Alianza Uu'man, provocando que estos muevan tropas a la frontera.

Al mismo tiempo, los Vaethurog han empezado a prepararse para la guerra. Cuando son cuestionados por ello dicen que van a atacar (de nuevo) a los Sorudnar, y piden al Consejo que ninguna de sus razas intervenga en dicha guerra, consiguiendo que se firme un Tratado de No-Intervención en la guerra Vaethurog-Sorudnar.

Una extraña nave de configuración desconocida aparece flotando, sin rumbo aparente, en Sigma Draconis (el sistema solar de Eridu). El pecio va aparentemente a la deriva, pero los sensores detectan una pequeña fuente de energía. En la nave encuentran una cámara de éxtasis en la que se encuentra un humano de casi 3 metros de alto que dice llamarse **Lu-gal** y ser uno de los **Primeros Humanos**.

La aparición de Lu-gal causa un gran revuelo en la escena política de la Alianza Uu'man, y la facción que clama que los Uu'man son los herederos de los Primeros Humanos (dirigida por Nikre Gora, Senatorii de Ter'Rae y hermano gemelo del representante Uu'man en Eridu), pide que Lu-Gal sea invitado a Ter'Rae como invitado de honor de la Alianza Uu'man. Terrestres y Verithian también mostrarán interés en Lu-gal. Los Gnonar y los Vaethurog, por el contrario, no quieren saber nada de él (lee sobre los Speculum Vorago en el siguiente capítulo para saber los motivos de los Vaethurog). Lu-gal mantiene haber pasado en éxtasis los últimos 6.007 años, y la evidencia en su nave parece apuntar a que es cierta su versión de los hechos. Los análisis genéticos demuestran que su cuerpo tiene miles de años de edad.

11 de Julio del 2211

A primera hora de la mañana, el embajador Terrestre Ed Dalan recibe una comunicación de su gobierno de que los Elurtur han realizado un ataque a 2 planetas terrestres. Tras dicho ataque, el Consejo de Eridu decide apoyar, cada nación a su manera, el esfuerzo bélico de los Terrestres. Los Verithian crearán Venganza de Drake en las cantidades necesarias, los Gnonar y Vaethurog proporcionarán tropas y los Uu'man se encargarán del transporte y la logística de la guerra fuera de los frentes de batalla.

Varios embajadores visitan a Lu-gal, pero al final la visita del propio Nikre Gora le convence de ir a vivir entre los Uu'man. Esto sucede con la oposición de Erkin Gora y el resto del Consejo de Eridu, que desconfían de Lu-gal. Entre otras cosas porque investigando su nombre sale en relación con una extraña secta de la época de la Caída llamada **Los Que Miran el Vacío** y con una especie de dios maligno llamado **Shehol**.

Durante el Playtest se hizo evidente que Lu-gal tenía un Speculum Vorago, con el que consiguió que los embajadores Verithian (voluntariamente) y Aviatei (forzado) quedasen Mirados por el Vacío. Oficialmente no se hace mención a que apareció un Speculum Vorago para que el DJ pueda decidir qué embajadores son los afectados, o si le interesa que sean otros. Erkin Gora también queda Mirado por el Vacío y será

causa de considerables problemas en los meses que se avecinan.

03 de Agosto del 2211

Comienza la Guerra de Eridu contra los Elurtur. Comienza más tarde de lo inicialmente planificado por los Terrestres debido a que el apoyo de Eridu hizo cambiar todos los planes y las estrategias desarrolladas. Se atacan primero los dos planetas tomados por los Elurtur en su último ataque.

20 de Agosto del 2211

Se recuperan los planetas perdidos. Las tropas de las naciones del Consejo comienzan a atacar Nerur y Osslu, bajo control Elutrur.

21 de Agosto del 2211

El representante de los Sistemas Neutrales que tiene el Voto ese mes, perteneciente a los Dissero Hyades, convoca una reunión del Consejo de Eridu para anunciar que su especie ha conquistado un planeta vecino al suyo habitado por una especie primitiva (de NT -1) llama Idaus. Como reacción a esto varios embajadores envían espías al planeta invadido.

Entra en la Estación un miembro de una especie para-humana desconocida (de fuera del Espacio Conocido) portando la Plaga (ya activada). Entra sin que la enfermedad sea detectada y una vez dentro pasa poco tiempo hasta que sufre la transformación, contagiando la enfermedad a varias personas. La criatura tiene en el pecho una escarificación con el símbolo de **Los Que Miran el Vacío**. Se localiza a muchos de los infectados y se les coloca en estasis hasta que se encuentre una cura.

Durante el Playtest se hizo evidente que los Dissero Hyades sirven a Shehol. Lo que nadie averiguó es que entre el embajador Hyades y el embajador Verithian consiguieron que 18 infectados por la Plaga pasasen desapercibidos y quedasen libres.

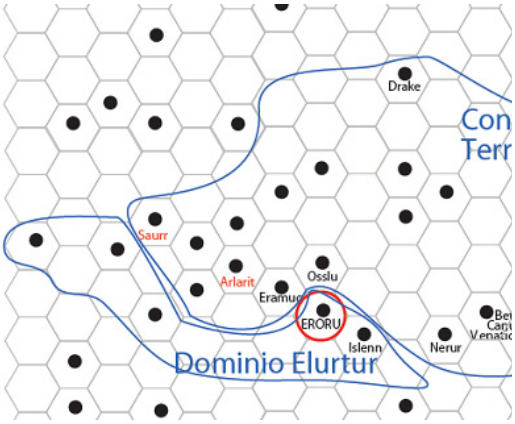
22 de Agosto del 2211

Los espías enviados a Nueva Relex (el planeta invadido por los Dissero Hyades) confirman que los Idaus están siendo internados en campos de concentración, y siendo aniquilados a miles, tras lo que el Consejo vota enviar observadores oficiales (con la abstención Gnonar y Verithian). El embajador Hyades abandona la estación, pero no antes de que le tomen una muestra de tejidos en la que se ve que el embajador también porta la Plaga, aunque de alguna forma no le afecta.

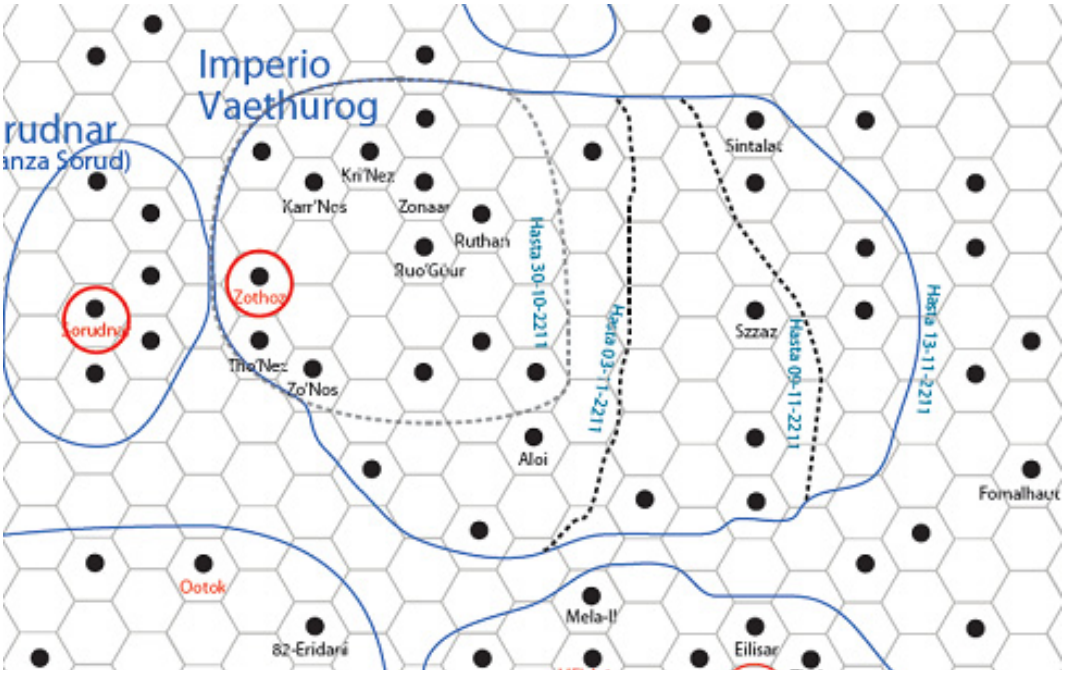
Durante el Playtest el embajador Terrestre consiguió que sus tropas robasen la nave del embajador de los Dissero Hyades y comenzó a investigarla. El embajador (que, por cierto, se llamaba Doctor Fthagn) tuvo que marchar de la estación por su propia cuenta.

Septiembre y Octubre

Durante estos meses la Guerra de Eridu contra los Elurtur prosigue sin mayor incidente, El 31 de Octubre del 2211 el mapa de la contienda presenta la siguiente forma:



Asimismo, durante esos meses los Vaethurog han estado ultimando los preparativos de la guerra contra los Sorudnar que habían dicho que iban a realizar, pero el mismo día 31 de Octubre (Trigésimo Primer Sol del Décimo Ciclo del Año Mil Uno, según el calendario Vaethurog) comenzarán una expansión en la dirección opuesta a la que se



encuentran los Sorudnar, tomando por sorpresa a todas las fuerzas del Espacio Conocido. La expansión Vaethurog se sucede tal como se ve en el mapa más arriba.

1 de Noviembre del 2211

El Consejo de Eridu se reúne y vota enviar observadores a las zonas invadidas, y como los Vaethurog dicen que dispararán a todo el que entre sin permiso a su territorio, el Consejo de Eridu decide enviar observadores a los planetas que están en el camino de la expansión Vaethurog. Mientras el Consejo se encuentra reunido, el gobierno Terrestre informa a Ed Dalan, su embajador, que una nave Elurtur ha salido de su territorio y se dirige a Eridu. Dalan informa al Consejo, pero al mismo tiempo da orden a uno de sus Destructores para que dé caza a la nave Elurtur y la destruya antes de que llegue a Eridu.

2 de Noviembre del 2211

Los Elutrur llegan a Eridu con evidentes signos de combate y al poco llega detrás el Destructor Terrestre, pero los Elurtur están ya demasiado cerca de Eridu como para que los destruyan. Entran en la estación, pero son llevados inmediatamente a una zona de cuarentena bajo estricta seguridad. Ese mismo día los embajadores comienzan a sentir ataques psiónicos. Inmediatamente se sospecha de los Elurtur.

3 de Noviembre del 2211

Tras lo acaecido, el Consejo de Eridu decide que es momento de recibir al representante Elurtur y le llaman a la Sala del Consejo. Este llega acompañado de dos guardias de seguridad Elurtur y con un traje de vacío puesto, impidiendo que salga el Elurtur de su cuerpo sin ser visto. El Elurtur se presenta de manera altiva ante el Consejo, amenazándoles con que si no dejan de colaborar con los Terrestres, el Domino les atacará también a ellos, pues el territorio que los miembros conocen como el Dominio Elurtur no es más que una avanzadilla, no es su auténtico Imperio.

Pero cuando salen, un guardia de seguridad Elurtur hace entender (sin que aparentemente su señor se entere) a dos miembros del Consejo que quiere hablar con el Consejo en privado. Tras arreglar la situación para que se produzca el encuentro, el guardia de seguridad les cuenta que es un Elarnar, básicamente son Elurtur que, en lugar de dominar a sus víctimas, colaboran con ellas. Son algo así como una quinta columna.

Les cuenta también que en la estación hay 2 Elurtur infiltrados con el objetivo de leer las mentes de los embajadores y chantajear a los aliados de los Terrestres con la información que obtengan para que dejen de colaborar contra los Elurtur. Y que los Elurtur están esperando la inminente llegada de refuerzos del grueso del Imperio Elurtur (que, por suerte, se encuentra bastante lejos).

Esto es lo que el guardia de seguridad Elarnar les dice a los miembros del Consejo de Eridu:

Los Elarnar son un concepto a la vez nuevo y viejo entre los Elurtur. Viejo porque el concepto de los Elarnar existió hace miles de años, pero los propios Elurtur se encargaron de acabar con ellos y con toda la progenie de aquellos que habían sido Elarnar, ya que mi raza pasa la memoria y los conocimientos de las madres a los hijos en el momento de su concepción y querían eliminar todo rastro de los Elarnar.

Pero también son algo nuevo, pues la idea de los Elarnar ha vuelto a aparecer tras la Expulsión.

La Expulsión es como llamamos al momento en el que los Terrestres nos echaron de sus planetas y acabaron con muchos de nosotros. Nunca en nuestra historia había sucedido algo así y como les he dicho, nuestro pueblo recuerda todo lo vivido por su linaje desde el primero de nosotros.

Cuando sucedió la Expulsión, durante algunos años los que sobrevivimos nos vimos muy afectados. Estábamos sin rumbo, nunca habíamos vivido algo así y no sabíamos qué hacer. Muchos empezamos a hacernos preguntas sobre lo que hacíamos. Como Elarnar nos empezamos a preguntar si nuestra naturaleza era acaso correcta, o si es cierto lo que nuestras víctimas piensan sobre nosotros. Pero esas cuestiones en un principio eran algo que únicamente nos podíamos preguntar a nosotros mismos. Pronto descubrimos que los sentientes a los que poseíamos también querían entrar en nuestras disertaciones y, como los Elarnar del pasado, llegamos a un acuerdo con ellos para compartir las decisiones en lugar de imponerlas. Así nacimos los nuevos Elarnar, Colaboradores en lugar de Dominadores. Luchamos contra el Dominio desde dentro para liberar a aquellos controlados por nuestros hermanos.

No pasaron muchos años en los que más Elurtur llegaron del grueso del Dominio y ellos no estaban perdidos como nosotros. Así que nos mantuvimos en secreto, ocultos, identificando a más como nosotros y haciendo tiempo, esperando que nuestro momento llegase. Y ese momento ha llegado con el ataque Terrestre.

Queremos proponer un ataque coordinado entre los Terrestres y sus aliados junto con un ataque desde dentro por parte de los Elarnar. Les podemos dar toda la información necesaria para que los ataques cuesten el mínimo número de vidas posible. Podemos ayudarles a introducir ese endiablado polvo suyo en instalaciones Elurtur. Podemos ayudarles a acabar con esta parte del Dominio. A cambio, eso sí, les pedimos dos cosas. Antes que nada, que no acaben con nosotros; y segundo, que se comprometan a, de alguna forma, darnos cuerpos. Nos es igual que sean cuerpos de personas que decidan compartir sus vidas con nosotros, o que usen sus avanzadas ciencias genéticas para crear cuerpos sin mente en los que los Elarnar podamos habitar sin dominar a nadie. Sea como sea, queremos seguir viviendo.

4 de Noviembre del 2211

Un comando Terrestre se infiltró en la nave Elurtur y la saboteó para que no pudises encender su motor hiperlumínico.

A última hora del día, el Elarnar pide que al día siguiente se le permita hablar al Consejo, pues tiene información nueva.

Se captura a los dos Elurtur infiltrados en la Estación, e inmediatamente se les pone bajo custodia.

5 de Noviembre del 2211

El Consejo de Eridu discute la propuesta de alianza contra los Elurtur que el Elarnar les ha hecho y es aceptada. Durante las deliberaciones, el Elarnar le cuenta al Consejo que los refuerzos Elurtur llegarán el día 11 de Noviembre.

El Consejo trata qué hacer con los Aloi, una raza primitiva que está enfrentándose a los Vaethurog, pero no se llega a ningún acuerdo pues entre Vaethurog, Gnonar y Verithian bloquean toda acción.

Ese mismo día llega a la Estación Agew Ugcona, un Ur G'Lar del Imperio Gnonar y miembro de la Familia Real, que es recibido con todo el honor correspondiente a alguien de su posición (justo bajo el Emperador).

6 de Noviembre del 2211

Los Aloi se rinden y los Terrestres se ofrecen para alojar a los supervivientes en una isla-continente de un mundo prácticamente vacío. Los Vaethurog acceden, al fin y al cabo se han rendido, demostrando que no tienen honor, así que no tiene consecuencia alguna.

El Ur G'Lar se reúne con el Ouran Urgaran, el embajador Gnonar, al que le pide apoyo para una rebelión contra el Emperador, y Ouran se niega. Se reúne también con Erkin Gora, embajador Uu'man, y le ofrece una alianza entre ambos gobiernos a cambio de apoyo tecnológico y bélico, pero Gora se niega.

7 de Noviembre del 2211

Ed Dalan reúne al Consejo de Eridu para solicitar más tropas para la Guerra Eridu Elurtur pues, si la llegada de refuerzos de la que habla el Elarnar es cierta, con las tropas que hay en el teatro de operaciones no hay bastante. Los Vaethurog se comprometen a enviar más tropas, así como los Aviatei. Los Verithian dicen que acelerarán la producción de Venganza de Drake sin coste adicional y los Uu'man se comprometen a enviar más naves para que colaboren con la logística y el apoyo en los territorios conquistados.

8 de Noviembre del 2211

El Consejo de Eridu decide crear una estación en el planeta sobre el que Eridu orbita para investigar la Plaga y otras amenazas biológicas sin que suponga un peligro para la estación. A diferencia de Eridu, dicha estación (conocida como Eridu II), será financiada con capital y tecnología de Terrestres, Uu'man, Aviatei, Vaethurog, Verithian y Gnonar.

Erkin Gora intenta hablar con el Embajador de Szzaz para ayudarles de alguna forma contra los Vaethurog, pues su pueblo, miembro de los Sistemas Neutrales que están representados en Eridu, tiene derecho a recibir dicha ayuda. Pero los Ssilaar son un orgulloso pueblo guerrero y el embajador no acepta la ayuda de Gora. Al contrario, le dice que su intención es resistir a los Vaethurog hasta el límite de sus fuerzas para que aquellos que sobrevivan puedan entrar en el Imperio Vaethurog como guerreros de pleno derecho.

9 de Noviembre del 2211

Szzaz cae, y los Ssilaar supervivientes entran a formar parte del Imperio Vaethurog como ciudadanos de pleno derecho. Son la primera raza en hacerlo.

Ouran Urgaran le comunica al Emperador Gnonar la conspiración que su primo está fraguando contra él, y el Emperador le dice que ya lo sabía, aunque no ha hecho nada pues sabe que tienen ayuda extranjera y está intentando averiguar de quién. El Emperador Ugcona recompensa al Urgaran por su fidelidad ascendiéndolo de rango.

El Embajador Aviatei anuncia que las Elecciones de la Alianza Aviatei se producirán el 15 de Diciembre del 2211 y solicita a los distintos gobiernos que indiquen si alguna personalidad importante de los gobiernos presentes en la Estación asistirá a los festejos. La gran mayoría de gobiernos envía a los Embajadores de Eridu, pero, para sorpresa de todos, el propio Verithian pide asistir a la ceremonia.

11 de Noviembre del 2211

La expansión de los Vaethurog llega hasta Sintalast y los pacíficos herbívoros que lo habitan se rinden al verlos llegar, pero la intervención Terrestre y Uu'man, mediada por Ed Dalan y Erkin Gora, permite a los herbívoros ser evacuados a territorio Uu'man.

Tal como se suponía, llegan los refuerzos procedentes del auténtico Dominio Elurtur. 1.000 naves dispuestas para entrar en combate que, nada más llegar, atacan a las fuerzas Terrestres. El Consejo de Eridu vota entrar de lleno en la guerra contra los Elurtur, pues ven que la amenaza que estos representan les afecta a todos.

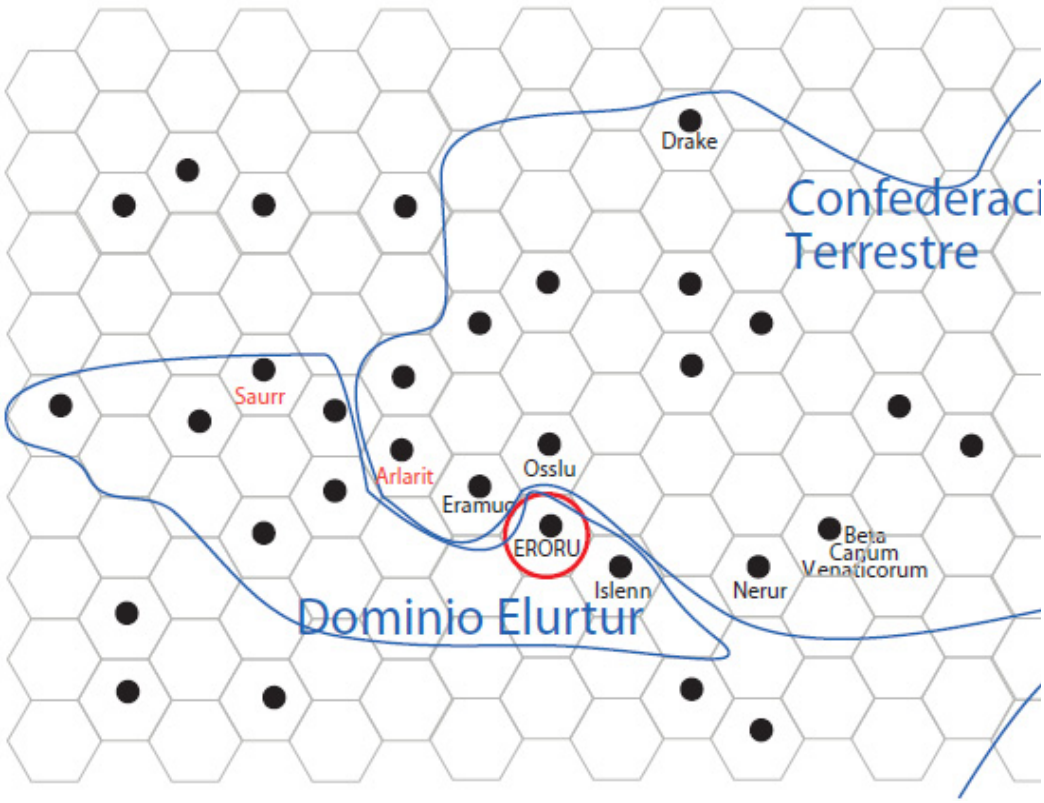
Semana del Lunes 11-11-2211 al Domingo 17-11-2211

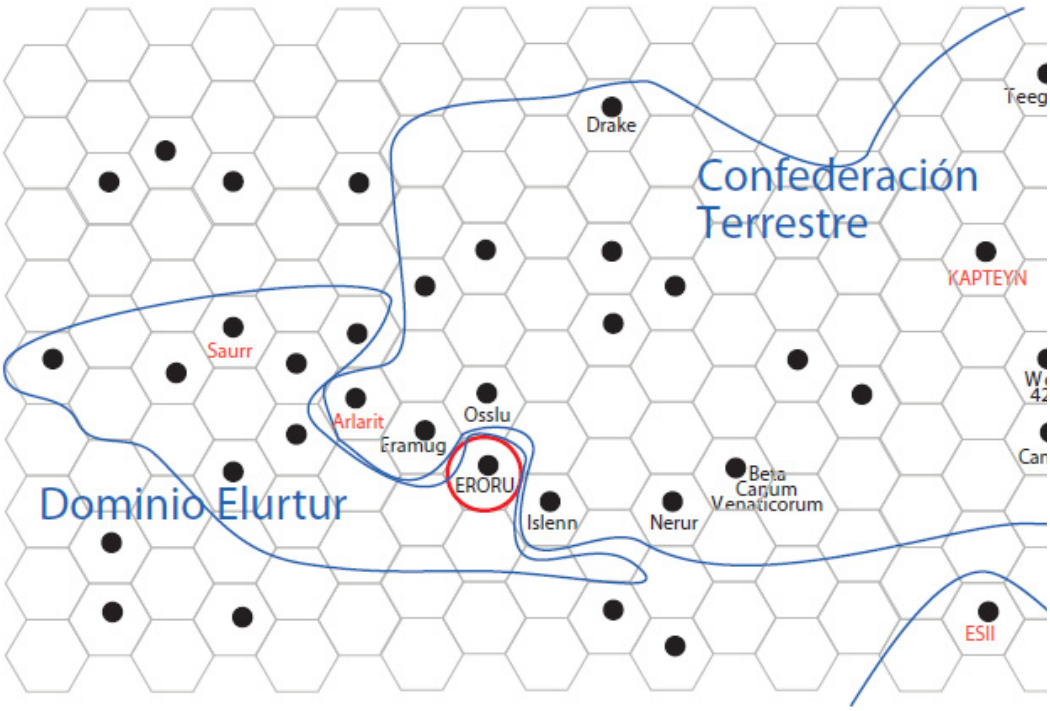
El Lunes 11 llegan las tropas enviadas por los Vaethurog, justo a tiempo para el ataque de los Elurtur. De todas formas, el ataque es todo un éxito y las fuerzas Terrestres (junto con sus aliados), se ven obligadas a retroceder y abandonar dos de los tres planetas que han atacado los Elurtur.

El único de los tres planetas atacados en el primer envite que resiste es Saurr, aunque al final acaba cayendo el miércoles 13 de noviembre.

Ese mismo día comienza una segunda ofensiva Elurtur que ataca Arlarit, Eramug y el planeta situado en el parsec inmediatamente superior. Por suerte los Elurtur no tienen tanto ímpetu en este segundo ataque, en gran medida gracias a la llegada paulatina de tropas de las naciones presentes en el Consejo de Eridu.

Para el final de la semana el ataque Elurtur ha sido repelido, y el grueso de la Flota Elurtur (unas 600 naves) se encuentra estacionada en los 3 primeros planetas que han conquistado (Saurr y los otros dos planetas que hay entre Saurr y Arlarit), mientras que el resto de la flota se ha distribuido entre Eroru (200 naves) y el resto del Dominio (100 naves), uniéndose a las tropas y naves presentes en el Dominio a su llegada. Se calcula que los Elurtur han perdido un poco menos de 100 cruceros de batalla en esta semana.





Semana del Lunes 18-11-2211 al Domingo 24-11-2211

Los Elurtur vuelven a atacar el Martes 19 los mismos tres planetas que en su anterior ataque. Esta vez su estrategia está mucho mejor diseñada y consiguen capturar el planeta que hay sobre Arlarit, aunque el propio Arlarit y Eramug resisten.

No solo eso, sino que las fuerzas del Consejo de Eridu realizan un ataque sorpresa al día siguiente sobre Islenn, capturándolo en solo dos días de batalla.

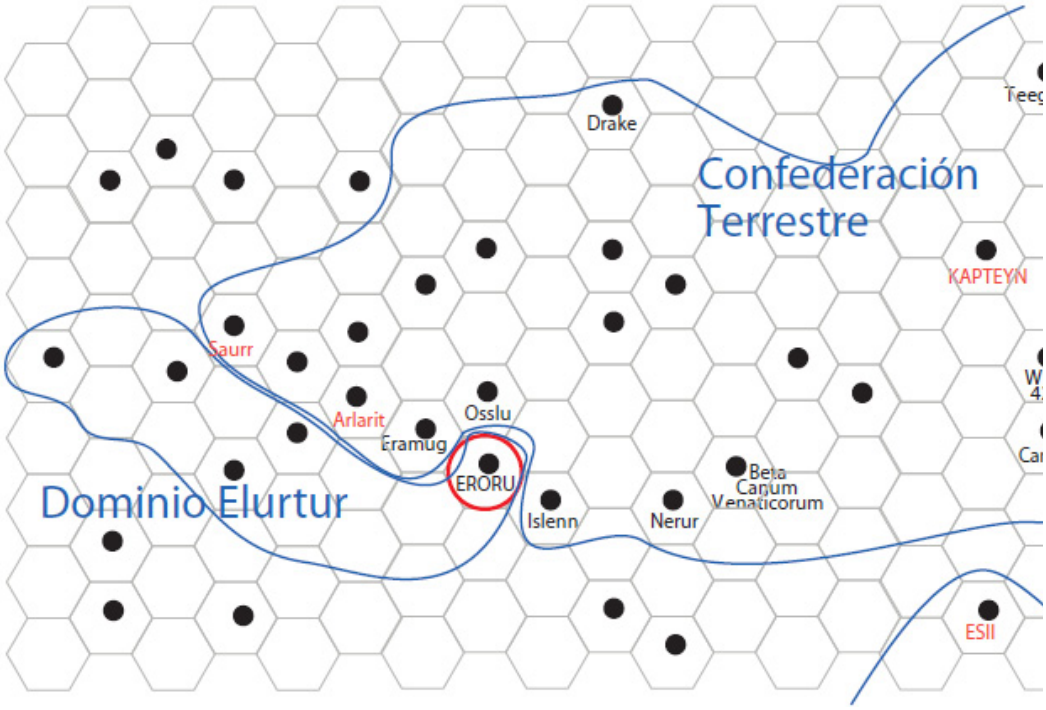
La semana continua con varias batallas de pequeño calibre entre ambos contendientes, casi un ejercicio de tanteo. Pero el domingo 24 los Elurtur lanzan un ataque coordinado con todas sus fuerzas sobre Islenn, Eramug y Arlarit. Por suerte los Elarnar han avisado a tiempo a las fuerzas del Consejo de Eridu, por lo que estas, bajo el mando Terrestre, les han preparado una sorpresa. Han minado los sistemas solares y al salir de los agujeros de gusano muchas naves Elurtur fueron destruidas. Los supervivientes (2/3 partes de las flotas atacantes) se vieron obligados a retroceder por donde habían venido.

Por otro lado, en el Imperio Gnonar se detiene a miembros de muchas familias acusados de planear el asesinato del Emperador y también al primo de este, Agew Ugcona, como líder de la rebelión. Insólitamente, el Verum Constitutores de los Uu'man ha colaborado en la investigación para detectar a los traidores. Tal colaboración entre Gnonar y Uu'man no se había visto nunca antes.

Semana del Lunes 25-11-2211 al Domingo 01-12-2211

El martes 26 las fuerzas del Consejo, sabedoras de que llevan la iniciativa, atacan simultáneamente los planetas conquistados por los Elurtur desde el inicio de su ofensiva. Durante todo este tiempo los Elurtur no han recibido refuerzos, sin embargo las fuerzas del Consejo no han parado de recibir fuerzas y naves de refresco. No solo eso, sino que la información proporcionada por los Elarnar y su ayuda a la hora de sabotear naves Elurtur resulta ser decisiva. El ataque dura tres días pero es todo un éxito, pues se reconquista Saurr y otros 2 planetas más.

Durante el resto de la semana apenas se producen escaramuzas sin importancia

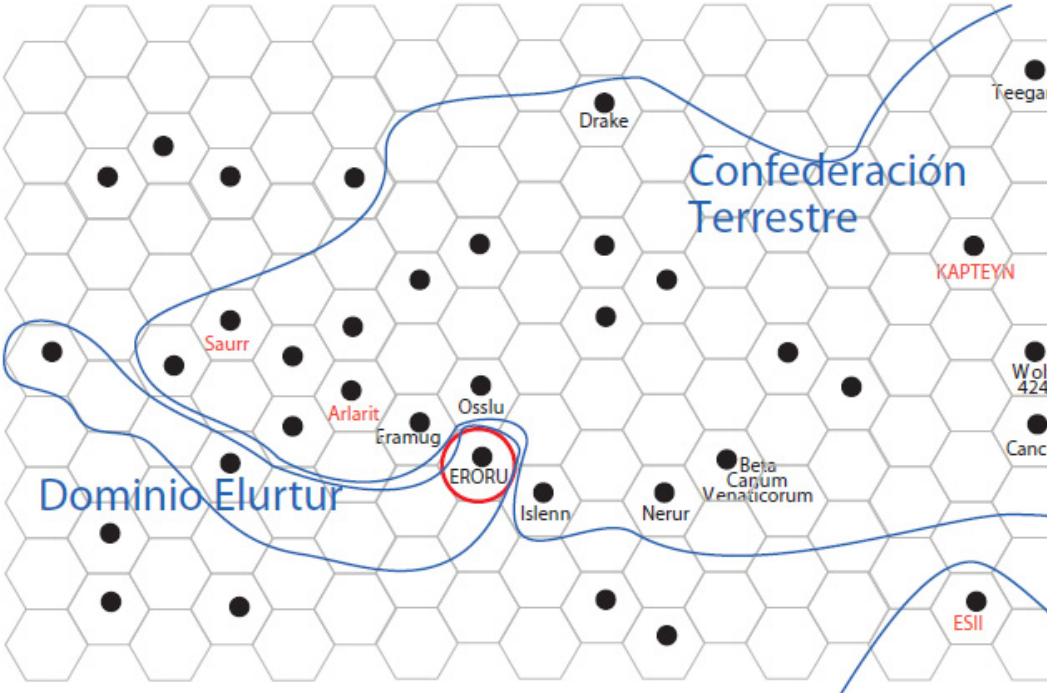


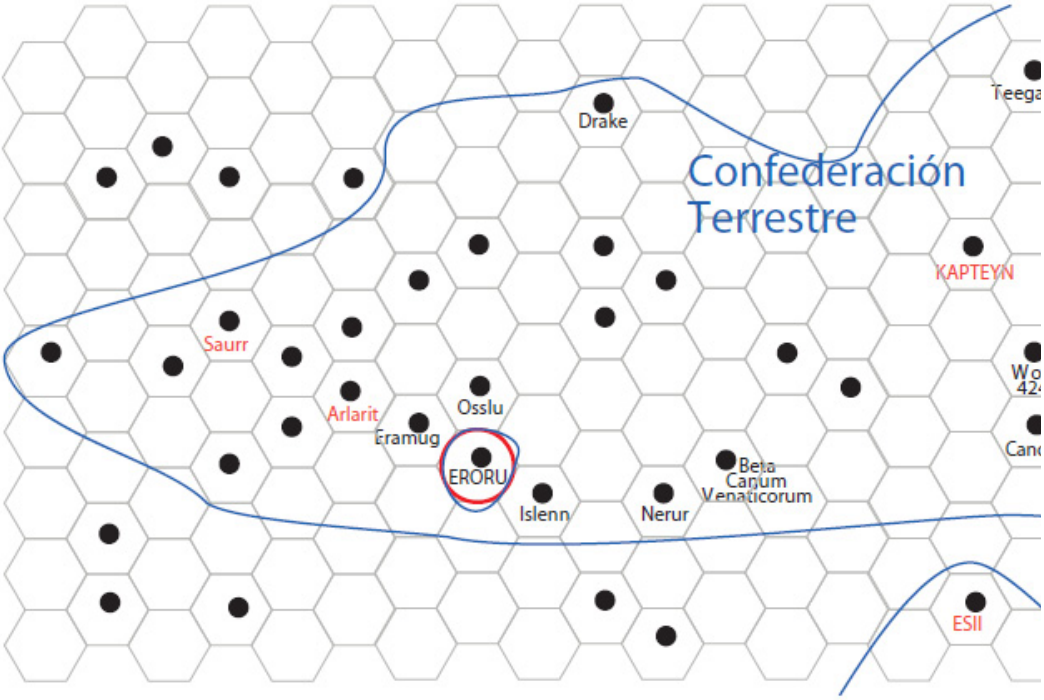
mientras los Elurtur se lamen las heridas y las fuerzas del Consejo consolidan y fortifican lo capturado.

Semana del Lunes 02-12-2211 al Domingo 08-12-2211

Esta semana las fuerzas del Consejo de Eridu atacan de nuevo simultáneamente la Capital y los otros dos planetas más fronterizos. Los dos planetas caen a lo largo de la semana (jueves 5 y sábado 7), aunque la capital repele todos los ataques sin excesivos problemas.

Esta semana de nuevo la ayuda de los Elarnar resulta ser decisiva también, pero a un alto coste. Los Elurtur, sospechando que los Elarnar han vuelto a aparecer, han estado





tiempo observando y vigilando. Gracias al aumento de actividades entre los Elarnar por la guerra consiguen identificar a muchos. El Domingo 8 tienden trampas múltiples para capturarlos a todos a la vez y logran acabar con la mitad de la organización Elarnar en un solo día.

Semana del Lunes 09-12-2211 al Domingo 15-12-2211:

Pese a ello las fuerzas del Consejo de Eridu prosiguen su avance, atacando los dos planetas que quedan en el Dominio aparte de Eroru. Los dos planetas caen a lo largo de la semana y el Domingo 15 solo Eroru resiste el ataque de las fuerzas del Consejo de Eridu.

Domingo 15-12-2211

Se celebran elecciones en la Alianza Aviatei, con una gran participación (95%). A las elecciones se presentan 4 partidos: los Pro-Avianos Anti-Iatei, que obtienen un 2% de los votos; los Pro-Iatei Anti-Avianos, que obtienen un 1%; los Demócratas Aislacionistas, que obtienen un 30% de los votos; y los ganadores, los Demócratas Pro-Alianza Aviatei dirigidos por el Aviano Pico Azul (hasta las elecciones, superior inmediato del Embajador Aviatei en Eridu).

Durante las celebraciones, Verithian en persona se reúne con el nuevo Presidente, aunque sale visiblemente enfadado de esta reunión.

En la reunión, Verithian, un poderoso psiónico, intenta poner bajo su control a Pico Azul, pero es detenido por un Sorudnar que siempre acompaña a Pico Azul, pues los Sorudnar llevan, sin que nadie lo sepa, siglos teniendo contacto con algunos Avianos. El Embajador Verithian se enterará de esto pues se lo contará Verithian en el viaje de retorno.

Semana del Lunes 16-12-2211 al Miércoles 18-12-2211

Esta semana se libra la encarnizada batalla por Eroru. Las fuerzas Elurtur se han atrincherado en el planeta y es una batalla realmente encarnizada. Por parte de los Elurtur hay presentes unas 400 naves en diversos estados. El Consejo por su parte va rotando continuamente a las tropas que tiene en combate, por lo que poco a poco van erosionando la defensa Elurtur y el miércoles

18 de Diciembre del 2211 las fuerzas que les quedan a los Elurtur intentan escapar de Eroru abriendo múltiples puntos de salto. Escapan 80 naves en muy mal estado, de las cuales la mayoría son de tipo explorador o combate ligero (las más rápidas). Entre ellas no hay ningún crucero de batalla ni nada similar. Los Elurtur han sido aparentemente expulsados de la "cabeza de playa" que tenían en el Espacio Conocido.

A lo largo de esta semana, el Embajador Terrestre comienza a organizar apoyos y a financiar una rebelión entre los Idaus para resistir a los Dissero Hyades. Su objetivo es provocar una rebelión armada entre la población, para lo que también comienza a introducir armas en el planeta.

Sábado 21-12-2211

Una nave de los Primeros Humanos (o por lo menos muy similar a aquella en la que llegó Lu-Gal), entra en el Sistema Sigma Draconis, donde está Eridu. En cuanto llega, se presenta como Logios. Es un Whil'lë, y pide acceso a la estación para hacer negocios. El Consejo se ve obligado a concederlo, pues no tienen ninguna base legal para impedirle el acceso a Eridu, que se supone que es un puerto libre y abierto. Aun así, le mantienen bajo continua vigilancia.

Yumeh y Erkin Gora se reúnen con Logios, que les dice que él solo ha venido para localizar a ciertos individuos con los que tiene que hacer negocios. Confirma que tiene relación con los otros Whil'lë con los que se han encontrado y les dice que todos los Whil'lë fueron creados por una entidad llamada Eresh Kigal para que se enfrentasen a Shehol. Les cuenta que siguen un plan que esta entidad les dio, pues era capaz de ver el futuro, y les dice que si quieren que el mal que les amenaza a todos sea derrotado, les tienen que dejar hacer, por muy extrañas que les puedan parecer sus razones en un momento concreto,. Están ejecutando un plan que lleva miles de años siendo desarrollado y que culminará con la destrucción de Shehol.

Mientras el Whil'lë da vueltas por la Estación, el Consejo se reúne con el líder de los Elarnar, y acceden a ayudarles a llegar al Dominio Elurtur para expandir su ideología entre ellos. Se acuerda localizar enfermos terminales que se ofrezcan voluntarios para unirse a los Elarnar (que así dejarán los cuerpos en los que habitan, ya que al fin y al cabo fueron poseídos contra la voluntad de sus dueños y, aunque tras el entendimiento alcanzado muchos quieren seguir con los Elarnar, otros quieren intentar volver a sus vidas).

Encuentran a dos saboteadores Elurtur en la estación, pero no evitan que destruyan los sensores de largo alcance de Eridu.

El Whil'lë al parecer ha encontrado todo lo que venía a adquirir (solo ha comprado viales de sangre a personas muy concretas, sangre que ha sido extraída en el momento) y abandona la estación, con aparente prisa, según los que le vigilan.

Durante el Playtest, el Consejo no le dejó salir, así que Logios atacó los amarres de la estación para poder escapar, pues sabía que se acercaban los Sorudnar.

De repente, los sensores de corto alcance de Eridu detectan que se aproxima una flota de Elurtur, aparentemente los supervivientes de la Guerra. Comienzan a atacar la Estación cuando se abre un agujero de gusano del que aparece una nave Sorudnar de tamaño caza, que destruye a toda velocidad las 80 naves Elurtur que atacan la Estación (que todo hay que decirlo, estaban en muy mal estado), y tras esto se dirige a Eridu.

La Estación recibe una transmisión de la nave, en ella aparece un Sorudnar que dice: "La Oscuridad se mueve para rematar a la galaxia que asesinó hace 6.000 años. Debe haber una fortaleza contra la Oscuridad. Los Sorudnar pedimos ser admitidos en el Consejo de Eridu como miembros de pleno derecho".

Domingo 22-12-2211

Este es un día aciago para todas las razas que tienen representación en Eridu. Para empezar, todos los planetas con Para-hu-

manos reciben a su Whil'lë correspondiente (excepto aquellos que hayan muerto, caso de la Tierra, pues su Whil'lë era Ereos; y de Kapteyn/Serurier, pues su Whil'lë era Sophos) de manera simultánea, lo que se une a otros horrores que se desatan a lo largo y ancho del Espacio Conocido.

Pero antes de eso, el Consejo de Eridu se reunirá con el Sorudnar (que se llama Kenaran Shok) y, tras una larga conversación con él en la que este les cuenta qué es Shehol, les explica que está tras la Plaga, tras los Whil'lë, tras los Speculum Vorago, etc. Al final se le acepta en Eridu como miembro del Consejo con el único voto en contra de los Vaethurog.

Durante el Playtest, de los Embajadores afectados por la Plaga solo estaba presente Yumeh, que atacó al Sorudnar controlado por Shehol, pero este derrotó a Yumeh con facilidad y le curó, haciendo que dejase de estar Mirado por el Vacío.

Al poco de disolverse el Consejo en Hilles aparece el Whil'lë llamado Athean. Dice que busca al mejor guerrero Achiliie para que le acompañe en una tarea tan importante como difícil. Encuentra a la persona que busca y parte con ella.

En Ter'Rae aparece Logios. Dice que su objetivo es entregarle un mensaje a Lu-Gal (que se encuentra bajo la protección de Nikre Gora, junto con el que ha creado un partido político llamado **Herencia Umana**, de corte "extremista" para lo habitual entre los Uu'man). Las autoridades le retienen.

En el Consorcio Verithian aparecen en los planetas Mnelen, Esii, Ylys y Mela-1 los Whil'lë Coeus, Omoi, Ykaym, Mimir y Arcius (respectivamente). Aunque son atacados por fuerzas de la Casa Auth, los Whil'lë ignoran los ataques y aterrizan en los planetas y, aunque no sale nadie de las naves, comienzan a aparecer reportes de gente que ha visto Whil'lë por los planetas.

Los Gnonar reciben la visita de Shen en Maedan, que es destruido sin lograr aterrizar en el planeta. Y de Thout en Agag, aunque su llegada coincide con el momento elegido por los miembros de la conspiración de Agew Ugcona que no han sido capturados para liberar a sus compañeros y juntos atacar la Ciudad Imperial. En medio del caos, Thout consigue aterrizar en la Ciudad Imperial.

Al mismo tiempo, en el Imperio Vaerthurog todos los bebés que nacen lo hacen muertos y con la marca del Vacío escarificada en la frente.

Y, de repente, en Verithian parece ser que se desata una rebelión de los Melasus en todos los planetas a la vez.

Y por si fuera poco, la lucha en el Imperio Gnonar sale de la Ciudad Imperial y empieza a extenderse por el Imperio.

El Consejo de Eridu se reúne de nuevo de forma urgente para analizar lo que está pasando. No tardan en llegarles informaciones de Ter'Rae, que dicen que Logios ha escapado y ha atacado la casa de Nikre Gora, hiriendo a este y a Lu-Gal. Tras el ataque, vuelve a desaparecer y su nave se pone en marcha, escapando del sistema solar. También les llegan noticias del Consorcio: Tres de los Whil'lë han atacado a los Harya Verithian, Gûl-Gulgur y Auth, matando a los dos últimos. Pero las noticias más tristes llegan de tierras Gnonar, ya que parece ser que Thout ha aprovechado la confusión de la batalla entre rebeldes y leales para matar al Emperador Ugcona (y escapar del planeta).

En ese momento, la nave de los Primeros Humanos que usa Logios aparece en Eridu y pide comunicarse con el Consejo. Les dice que Herencia Umana sirve al Vacío y que por eso ha intentado aniquilarlos. También les ofrece toda la información que tienen sobre la Plaga para ayudarles a encontrar una cura. Los Embajadores le permiten que deje la información flotando en un contenedor en el espacio y le obligan a salir del sistema solar.

Durante el Playtest, el Consejo decide destruir la información que Logios les da sin siquiera mirarla, y bien que hicieron, pues el objetivo de esta información es confundirlos para que no encuentren una cura.

Todo lo que pasa en este día corresponde al primer episodio de la segunda temporada.

Domingo 12-01-2212

Los distintos gobiernos interplanetarios se han recuperado en mayor o menor medida de lo sucedido, aunque en el Imperio Vaethurog los niños siguen naciendo muertos, en la Alianza Uu'man el partido político Herencia Umana sigue ganando seguidores, y en el Imperio Gnonar se prepara la ascensión al trono de Geilar Ugcona, miembro de la Familia Real superviviente.

Pero este mismo día aparece en el Imperio un G'Lar llamado Gnosos Gniar que dice ser descendiente directo del Emperador Gniur I, y por lo tanto descendiente del propio Gnonar. Pese a que Gniar se opone a que se le hagan pruebas, los Ur G'Lar desean que se realicen las pruebas y, como hasta que el Emperador sea coronado son los Ur G'Lar los que tienen el poder y la potestad de escoger al siguiente Emperador, las pruebas se realizan.

Martes 14-01-2212

Se hace público que las pruebas demuestran que Gnosos Gniar es realmente descendiente de Gnonar y el Imperio empieza a partirse en dos bandos, cada uno apoyando a uno de los pretendientes al trono, exceptuando los seguidores del G'Sten Ouran Urgaran (el Embajador de Eridu), que se mantienen neutrales a la disputa y se dedican a salvaguardar las fronteras del Imperio, así como mantener la cuarentena sobre los Gnonar que participaron contra los Elurtur, pues se teme que hayan sido infectados por la Plaga tras descubrirse a varios infectados en el contingente..

Jueves 06-02-2212

Se producen los primeros enfrentamientos, y la Guerra Civil Gnonar no tarda en estallar. En poco tiempo todo el Imperio Gnonar se ve sumido en el caos.

Sábado 08-02-2212

Da comienzo una rebelión de los Idau en el planeta de Nueva Relex contra los Dissero Hyades. Parece que dicha rebelión ha sido financiada con ayuda exterior, pues los Idau están usando armamento superior al de su NT.

Domingo 15-02-2212

Una nave Sorudnar se presenta en Zothoz, capital del Imperio Vaethurog, y pide hablar con el Khang. El Sorudnar se presenta como Keridon Shrek y se ofrece a curar a los Vaethurog de la maldición del Vacío que ha caído sobre ellos. Cuando el Khang le pregunta por qué, ya que los Vaethurog no han hecho más que atacarles, Shrek dice que es porque son sus hijos creados para enfrentarse al Vacío, y que no va a dejar que mueran antes de que llegue su hora.

Los Sorudnar se presentan en Ter'Rae y en la Tierra y solicitan abrir embajadas. Al mismo tiempo se abre una embajada Sorudnar en la Alianza Aviatei (confirmando las sospechas de muchos de que Avianos y Sorudnar tienen contacto desde hace tiempo).

Miércoles 18-02-2212

El Verum Constitutores comienza a ayudar a la Revolución Idau por mediación del Embajador Erkin Gora.

Jueves 20-02-2212

Nikre Gora, hermano del Embajador Erkin Gora y dirigente del grupo Herencia Umana, se presenta en la Estación Eridu para realizar una especie de mitin político. Es recibido con los honores correspondientes a su cargo (es el Senatorii de Ter'Rae), pero su hermano evita estar con él todo lo que puede, así como buena parte de los Embajadores. Solo el Embajador Verithian permanece todo el tiempo con él.

Viernes 21-02-2212

Kenaran Shok, el Embajador Sorudnar, convoca una sesión urgente del Consejo de

Eridu. En esta les dice a los Embajadores presentes (el Embajador Verithian no acude) que es el momento de que vean lo que les aguarda y transporta sus mentes al 21 de Junio de 2212.

Mientras los Embajadores se encuentran en el trance controlado por el Sorudnar, en la estación comienza a caer gente inconsciente sin que nadie sepa por qué, en muchos lugares distintos a la vez. Los que fueron infectados por la Plaga hace 6 meses están despertando (recuerda que el 21 de Agosto el Embajador Dissero Hyades infectó a gente en la Estación, y desde entonces más han sido infectados). Y al mismo tiempo comienza el mitin de Nikre Gora. Durante el acto, Nikre saca un Speculum Vorago y lo usa para colocar en estado de trance a todos los presentes.

Durante el Playtest, el Embajador Verithian, que estaba Mirado por el Vacío, acudió al Mitin y colaboró en el ritual.

De repente todos los infectados por la Plaga que han caído inconscientes comienzan la Transformación y atacan (e infectan) a quienes han acudido a socorrerles. Otros infectados se convierten en agujeros en la realidad por los que se puede ver a Shehol momentáneamente, convirtiendo a quienes lo ven en Mirados por el Vacío.

Mientras tanto, en la sala en la que están Nikre y sus seguidores (y curiosos), comienza un ritual que aprovecha toda la acumulación de energía del Vacío para abrir temporalmente un agujero en la realidad por el que Shehol envía energía que se expande rápidamente por el Espacio Conocido, infectando a miles de personas de aquellas razas para-humanas sobre las que los Whil'lë han realizado los Asesinatos Rituales (a estas alturas todas las razas para-humanas presentes en Eridu).

Todo esto ha ido sucediendo en la Estación mientras los Embajadores están viendo un posible futuro. Los personajes secundarios han permanecido en la Estación, por lo que los jugadores sabían lo que iba pasando en ambos tiempos.

Mientras, en el futuro, los Embajadores aparecen en la misma habitación, la Sala del Consejo, aunque esta ha sido transformada en una especie de sala de guerra. Hologramas muestran naves de muy diversas razas, aunque con mayores números de Dissero Hyades, atacando la Estación. Otros hologramas muestran zonas del Espacio Conocido con aspecto de estar en guerra, y sectores enteros marcados como bajo control por el Vacío. Ven imágenes de para-humanos con un uniforme que no reconocen luchando contra invasores Dissero Hyades e Infectados (y unas extrañas criaturas como disecadas) en los corredores de Eridu.

En mitad de la sala se encuentra una macabra versión de Nikre Gora, completamente cambiada por Shehol (mide dos metros y con la piel negra con pulsantes venas rojizas que brillan bajo su piel). Sus ojos son pozos en los que es mejor no mirar, pues el Vacío devuelve la Mirada. A su alrededor hay un grupo de Antipsiónicos (con el uniforme extraño e insignias de los Verum Constitutores). A la sala llegan ruidos de combate justo en el pasillo.

Los Embajadores interrogan a Nikre, que básicamente se vanagloria porque dice que no pueden hacer nada para parar a Shehol, les tienta, les intenta engañar, y al rato, cuando el ruido de combate está cada vez más cerca, se concentra por un momento y mata a los psiónicos que le rodean. En ese momento los Dissero Hyades, liderados por Fthagn portando un Speculum Vorago, entran en la habitación. Los embajadores son asesinados o acaban Mirados por el Vacío y se despiertan todos ilesos en el presente.

Tras volver del futuro, el Embajador Vaethurog sale de la Sala del Consejo y se dirige a donde se encuentra Nikre Gora, atacándolo justo cuando ha acabado el Ritual. Las fuerzas de Seguridad de la Estación llegan a tiempo de impedir que lo mate y retienen al Embajador. Los que han estado en el Ritual no recuerdan nada y están todos Mirados por el Vacío.

Nikre Gora abandona inmediatamente la Estación, *no sin antes poner una queja formal ante su hermano por el comportamiento del Embajador Verithian*. Los Embajadores buscan una razón para detenerle, pero no tienen pruebas, por lo que Nikre abandona Eridu sin mayor inconveniente, habiendo logrado lo que venía a hacer.

Sábado 22-02-2212

Llegan informes a todos los gobiernos de que algo ha sucedido en Nueva Relex, donde un extraño halo de energía ha rodeado todo el planeta. Todos los sistemas informáticos que captan lo sucedido se ven Mirados por el Vacío, y lentamente empiezan a infectar los sistemas informáticos de todas las naciones interplanetarias.

Lunes 24-02-2212

El Embajador Uu'man en Eridu, Erkin Gora, abandona la estación (tras reunirse con el Embajador Terrestre, contarle sus intenciones y conseguir su apoyo), dirigiéndose a la base del Verum Constitutores.

Allí se reúne con el Merlinus y le cuenta que planea crear una fuerza que esté compuesta por miembros de todas las razas y que se dedique a luchar contra el Vacío: Los Custodes. Merlinus se compromete a enviar jóvenes del Verum para que se unan a los Custodes a cambio de que la base Custodes (o bases, si hay más de una), sirvan como refugio para los Constitutores cuando la Oscuridad llegue.

Además, Merlinus le proporciona a Erkin 15 psiónicos Teleportadores muy poderosos para que los coloque en Eridu y así esta pueda ser movida a otro sistema solar, si es necesario.

Adicionalmente, en el Playtest Erkin averiguó que los Sorudnar han estado aliados con los Sorud y con el Verum Constitutores desde hace mucho tiempo, y que es gracias a los Sorudnar que el NT 5 sobre astronaves se conservó tras la Caída.

Jueves 27-02-2212

Nikre Gora visita luego a Pico Azul, gobernante electo de la Alianza Aviatei, y le pide ayuda para fabricar las naves que quiere hacer para los Custodes. Pico Azul y los Sorudnar, que se presentan de repente a la reunión, acceden a ayudarle en secreto. Los Custodes usarán naves con tecnología Sorudnar, se crearán dos naves por cada una de las naciones que forman parte del Consejo de Eridu y una nave para representar a los Sistemas Neutrales.

En el Imperio Gnonar, Geilar Ugcona gana una importante batalla con ayuda Aqa'sthe.

Domingo 01-03-2212

Las fuerzas que estaban apoyando la rebelión de los Idau contra los Dissero Hyades en Nueva Relex son aniquiladas.

El Jefe de Seguridad de Eridu, Iacobus Damatti, que ha viajado a Ter'Rae "a visitar a su familia, para comprobar que están todos bien tras lo que está pasando", planea y ejecuta un asesinato "perfecto" sobre Nikre Gora, haciendo que parezca un accidente.

Lunes 02-03-2212

El Khang Vaethurog acepta la ayuda Sorudnar. Estos envían un convoy de naves a los planetas Vaethurog, soltando unas nubes de nanotecnología por las atmósferas de los planetas y bases Vaethurog. A partir de este momento, los niños Vaethurog volverán a nacer sanos y fuertes, sin ninguna Marca del Vacío en su piel.

El Embajador Vaethurog informa al Consejo de lo sucedido cuando este se reúne ese día. En esa reunión también se guarda un minuto de silencio por Nikre Gora, muerto en un accidente (Erkin Gora no está presente, por lo que es Ignatius Schiff, el segundo a mando de Eridu, quien representa a los Uu'man). Y en ella se presenta el Embajador del Sistema Neutral Hinnos y les pide apoyo alegando que los Dissero Hyades amenazan su sistema. Se vota enviar naves

a defender a los Hinnos de los Dissero Hyades (y con el objetivo también de averiguar qué está pasando en el Imperio Relex).

Mientras transcurre esta reunión, en las diversas bases militares y científicas donde los distintos gobiernos realizan sus investigaciones sobre la Plaga, los Whil'lë y los distintos problemas que están afectando el espacio conocido, así como en Eridu 2, la estación en el mismo Sistema Sigma Draconis donde se encuentra Eridu que se dedica a investigar para el Consejo, comienzan a producirse asesinatos ejecutados por Mirados por el Vacío. Asimismo, otras instalaciones militares no tan secretas son asaltadas por Mirados por el Vacío e infectados por la Plaga que sufren la Transformación antes de hora, sumiendo a los cuerpos militares en un ligero caos.

Por fortuna, los Embajadores de Eridu se dan cuenta de cuál es la intención de estos ataques y se dedican a coordinar rápidamente a sus distintas fuerzas militares para acabar con los atacantes evitando más contagios. A lo largo del día se detienen los ataques y se pone en cuarentena a todos aquellos que han estado en contacto con los atacantes.

En el Playtest, los Embajadores pudieron actuar a tiempo y evitar que los cuerpos militares se viesen gravemente comprometidos gracias a que el Sorudnar acorraló al embajador Verithian, le quitó la influencia del Vacío y le obligó a contar cuál era el plan de Shehol.

Miércoles 04-03-2212

Los Dissero Hyades no atacan a los Hinnos, sino que se expanden repentinamente ocupando 8 planetas cercanos al suyo, declarándolos parte del Imperio Relex. Los distintos gobiernos presentes en Eridu envían protestas formales ante el gobierno del Imperio Relex sin obtener respuesta alguna. Muchas de las personas infectadas por la Plaga o Mirados por el Vacío en toda la galaxia reciben la compulsión de dirigirse al Imperio Relex, y en concreto a varios de estos planetas conquistados.

Jueves 06-03-2212

Los Sorudnar se ponen en contacto con los Vaethurog para ofrecerles que conquisten toda una serie de mundos que rodean el espacio Sorudnar (y que por la cercanía con estos nadie había intentado colonizar). Les dicen que ellos les ayudarán a extraer con gran rapidez los recursos de dichos planetas para que los puedan usar contra la invasión de los Insectoides que ambos gobiernos saben que se acerca. Los Vaethurog, tras mucho pensarlo, aceptan y comienzan a enviar científicos, mineros y tropas a dichos planetas.

Martes 10-03-2212

En secreto, distintas unidades militares de la Confederación Terrestre (directamente relacionadas con el Embajador Ed Dalan) y unidades militares de la Alianza Uu'man (relacionadas con el Embajador Erkin Gora) son asignadas a una nueva fuerza militar, los Custodes. Las tropas son movidas a un planeta entre la Confederación Terrestre y la Alianza Aviatei donde los Sorudnar han construido una base para los Custodes, allí comienza su entrenamiento a manos de los Sorudnar y de los Verum Constitutores.

Domingo 15-03-2212

La Guerra Civil Gnonar continúa. Hasta el momento los seguidores de Geilar Ugcona han ido ganando batallas lentamente, pero este mismo día el Bran de los Icar declara su lealtad a Gnosos Gniar, y las unidades Icar que seguían al Ugcona cambian de bando.

Los Vaethurog, con ayuda Sorudnar, comienzan a explotar intensivamente los mundos bajo su control. Gracias a la tecnología Sorudnar extraen de cada planeta en un día tantas materias primas como obtendrían tradicionalmente en un año. Y las nanofábricas Sorudnar, que producen naves ya armamento para los Vaethurog (adaptado a su NT, no con NT Sorudnar), son igual de productivas.

Martes 17-03-2012

El Embajador Terrestre se hace con infor-

mación que demuestra que todos los Idaus han sido transformados en una especie de criaturas zombificadas. Dicha transformación se debió producir el 22-02-2012, cuando un extraño halo rodeó el planeta.

Sábado 21-03-2212

El Embajador Gnonar en Eridu y sus fuerzas siguen sin tomar bando en la guerra y se dedican únicamente a proteger el Imperio. Pero pese a ello no logran evitar que los infectados de la Gewonen que estaban aislados en naves en la frontera del Imperio se reúnan todos vía teleportación en una sola nave y escapen también por medio de psiónicos teleportadores.

Miércoles 25-03-2212

Los Ugcona sufren una sonada derrota a manos de los seguidores de Gnosos Gniar, principalmente gracias a la ayuda Icar. Las tornas de la Guerra Civil Gnonar parecen estar cambiando.

Empiezan a aparecer rumores acerca de los Insectoides: hay quien dice que se está produciendo mucho movimiento de exploradores cerca del Espacio Insectoide.

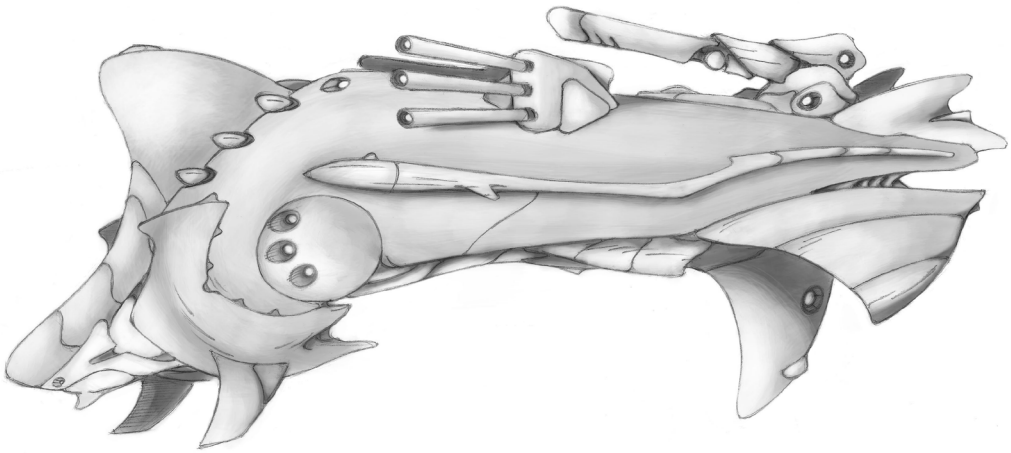
Lunes 13-04-2212

El Imperio Relex solicita oficialmente entrar en el Consejo de Eridu como miembro con voto (o sea, dejar de ser un Sistema Neutral). Pero al mismo tiempo que llega esta solicitud, el propio Consejo de Eridu decide exterminar a todos los Dissero Hyades, con el voto en contra de los Uu'man. Los Terrestres y los Vaethurog son los que llevarán el peso de este ataque y el objetivo es aniquilarlos desde la órbita de los planetas, bombardeando estos con el armamento más avanzado que los Terrestres puedan proporcionar. El Embajador Gnonar enviará a tropas que sirven a su familia a la batalla, no pudiendo comprometer tropas del Imperio por la Guerra Civil.

Ese mismo día entra en la Estación Gradus Furtim un cazarrecompensas que ha venido a matar a todos los Embajadores para cobrar la cuantiosa recompensa que hay por sus cabezas (puestas por Nikre Gora, que no está muerto). El intento de asesinato es impedido, y se captura a Furtim.

En el Playtest, los Embajadores más aptos en combate (Gnonar, Iatei y Vaethurog) montaron una trampa con ellos como cebo y consiguieron reducirlo por los pelos.

Tras el ataque, los Embajadores se reúnen en la Sala del Consejo de Eridu, y se ponen a discutir crear un ejército propio, al margen de sus respectivos gobiernos, para afrontar todo lo que está sucediendo, cuando de repente aparece Erkin Gora, que ha vuelto a la estación (completamente rapado



y con perilla). El Embajador explica lo que ha estado haciendo (con connivencia del Terrestre) y ponen a disposición de Eridu a los Custodes. Comienza una larga y acalorada discusión entre los Embajadores, que es interrumpida por noticias de que los Insectoides han comenzado a expandirse.

Tras la interrupción consiguen acordar sus respectivas participaciones en los Custodes, adquiriendo todos los miembros del Consejo de Eridu voz y voto en el Gabinete de Guerra de los Custodes y perdiendo Terrestres y Uu'man el voto de privilegio que sí mantienen en el Consejo de Eridu (y que había sido un constante motivo de fricción con los Embajadores Gnonar y Vaethurog).

Martes 21-04-2212

Este día concluye oficialmente el exterminio de los Dissero Hyades. Los planetas bajo su control no son más que escombros humeantes, pero por desgracia prácticamente toda la flota de naves del Imperio Relex logró escapar al exterminio. Al darse cuenta de la magnitud del ataque que estaban sufriendo y del objetivo del mismo, decidieron escapar con el mayor número de naves posible.

Sábado 15-05-2212

La Invasión Insectoide llega al Imperio Vaethurog. Su Embajador pide ayuda al Consejo de Eridu y se envían de manera urgente tropas. Todas las naciones arriman el hombro, reuniendo un ejército que prácticamente duplica en tamaño a las fuerzas Insectoides.

Lunes 17-05-2212

Se repelen todos los ataques Insectoides sobre los Vaethurog y se comienza una estrategia de hostigación destinada a hacer que los Insectoides desplacen su zona de expansión hacia territorios Kuzaar (intentando eliminar así dos amenazas de golpe).

Lunes 24-05-2212

La estrategia comienza a tener efecto y aunque los Insectoides siguen atacando aún a los Vaethurog, poco a poco el grueso de sus fuerzas comienza a moverse hacia territorio Kuzaar.

Martes 25-05-2212

Los Insectoides atacan a los Kuzaar.

Lunes 01-06-2212

Pese a la resistencia que presentan los Kuzaar, los Insectoides les superan en número por más de 10 a 1. A estas alturas la mitad del planeta ha caído. El Gabinete de Guerra se reúne y votan si ayudarles o exterminarles. Al final deciden no hacer nada.

Sábado 08-06-2212

Los Insectoides exterminan por completo a los Kuzaar, asimilando a bastantes de estos en su base genética y creando un nuevo tipo de Insectoide de 4 brazos con capacidad psiónica que parecen más humanos que otra cosa.

Llegados a este punto, los Embajadores se arrepintieron de no haber exterminado a los Kuzaar cuando aún estaban a tiempo. Ahora las tropas Insectoides se han visto mejoradas con la combativa genética Kuzaar, y los Custodes se cruzarán más de una vez con estos nuevos Insectoides.

Viernes 19-06-2212

Este día aquellas personas Miradas por el Vacío comienzan a realizar sabotajes tanto en el espacio de la Alianza Uu'man, en el espacio de la Confederación Terrestre (aunque en menor medida) y en el Consorcio Verithian. La situación en el Imperio Gnonar es de guerra total y es imposible saber si allí están produciéndose también sabotajes de Mirados por el Vacío.

Los Embajadores deciden en Consejo de Guerra que todas las tropas Custodes y sus naves se trasladen a las cercanías de Eridu. Se emplazan también equipos de Custodes por toda la Estación, para prevenir un eventual ataque.

Recuerda que los Embajadores han "visitado" el futuro y saben lo que va a pasar en dos días.

Domingo 21-06-2212

El día fatídico para el que Shehol ha trabajado durante muchos años ha llegado. La Plaga se despierta en Ter'Rae, Aqau, Agag, Hilles, Maedan, Mnelen, Esii, Ylys, Mela-1 y Aerilar. Previamente, los Whil'lë han realizado los rituales que han permitido a dichas especies infectarse, pese a creer que estaban haciendo lo contrario (y de hecho por la intervención del Consejo de Eridu en varios de estos rituales les culpan de que no haya surtido efecto).

Los Embajadores de Eridu son despertados por informes urgentes de sus diversas naciones. Dichos informes cuentan más o menos todos lo mismo: que por casi todas partes la gente ha comenzado a sufrir transformaciones mientras que otros han estallando, abriendo aperturas temporales al Vacío y provocando que miles de personas resulten Miradas por el Vacío en apenas unas horas. El caos es total. Los gobiernos no saben cómo reaccionar.

A continuación puedes ver un mapa con la situación exacta de los bordes entre los distintos gobiernos, así como el grado de extensión de la plaga en apenas 3 horas desde que se ha detectado. En todas esas zonas la población está infectada por el Vacío en un 50% y está creciendo rápidamente, lo que no quiere decir que en el resto de planetas no haya gente infectada también.

Los Embajadores deciden enviar una nave Custodes a cada una de las civilizaciones afectadas y comienzan a movilizar y organizar a sus respectivos contactos en los cuerpos militares de cada gobierno afectado con el objetivo de impedir que Shehol se siga extendiendo.

Dos horas después parece que se empieza a contener el avance del Vacío, aunque este consigue controlar a la práctica totalidad de la población en las zonas en las que ya se encuentra. Al mismo tiempo, se detecta un considerable número de naves, presumiblemente repletas de Mirados por el Vacío e Infectados, que parten de dichos sistemas solares con destino desconocido.

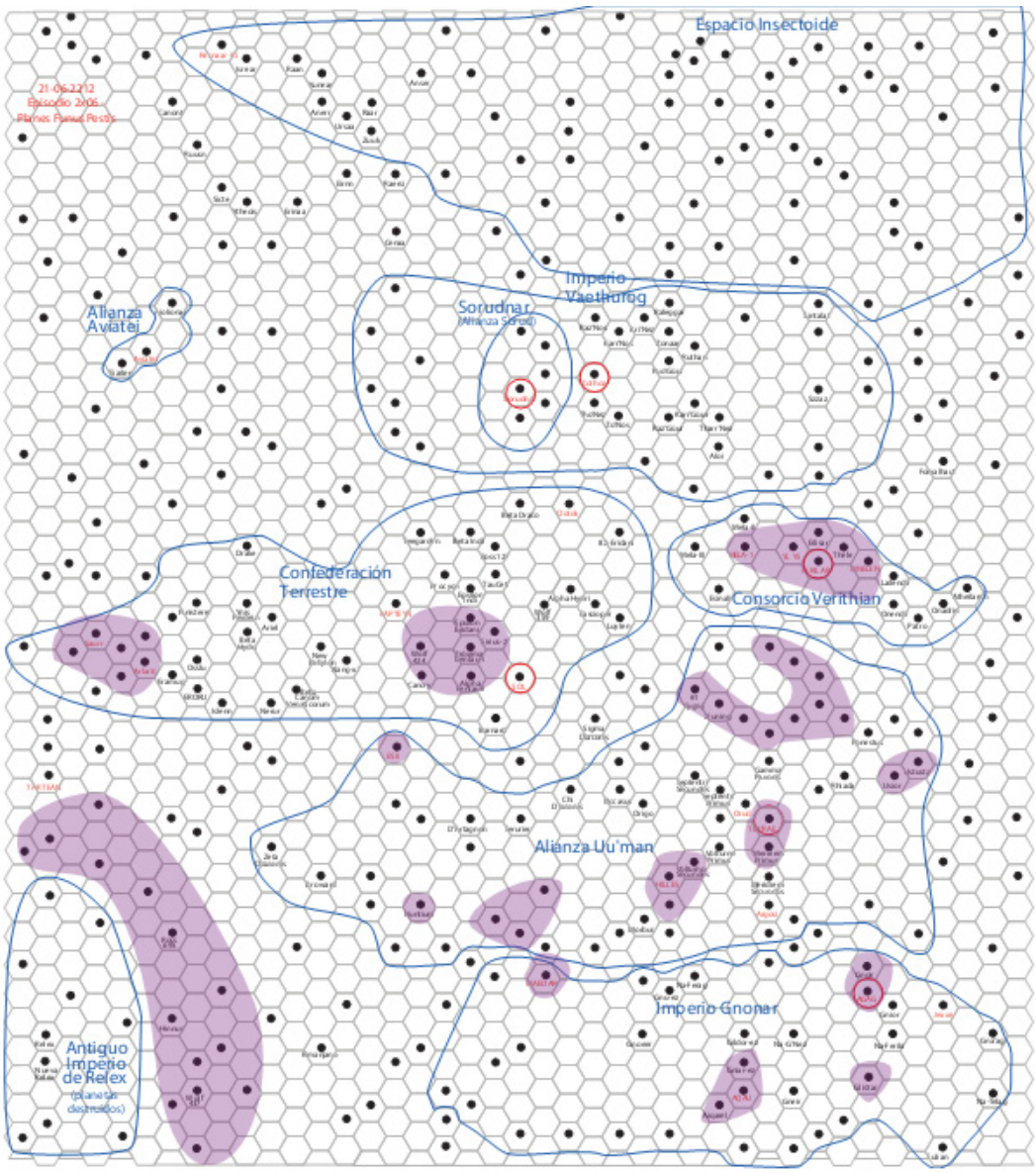
Al mismo tiempo, un Capitán de una de las 15 naves Custodes captura a Nikre Gora (completamente cambiado por Shehol, ahora mide dos metros, su piel es negra con pulsantes venas rojiza y sus ojos son pozos en los que es mejor no mirar, pues el Vacío devuelve la Mirada).

El Consejo de Guerra le ordena al Capitán que no se acerque a Eridu con él, pero Nikre controla al Capitán y a buena parte de la tripulación (y reducen a los que no colaboran) y abren un agujero de gusano hasta la Estación.

Apenas unos segundos después de que lleguen a Eridu, comienzan a abrirse portales en el sistema solar y por ellos comienzan a aparecer naves Dissero Hyades, así como naves de todos los gobiernos que han sufrido el ataque de Shehol.

En ese mismo momento, Erkin Gora, que había colocado a los Maestros Teleportadores del Verum Constitutores por toda la Estación, da orden para que Teleporten toda la Estación. Con apoyo Sorudnar, los Constitutores logran teleportar la Estación y Eridu se salva del funesto futuro que le esperaba.

Pero el sistema Sigma Draconis (en el que se encuentra Eridu) sigue lleno de naves Custodes y de naves del Vacío y la batalla no tarda en estallar. La nave Custodes en la que se encuentra el Embajador Gnonar (que se ha quedado para coordinar la batalla), es atacada por Nikre Gora y por el Doctor Fthagn, aunque el Embajador antes de ser poseído por el Vacío se suicida haciendo estallar la nave, matando con ello a Nikre Gora y a Fthagn. La destrucción de los dos mayores focos de poder del Vacío parece ralentizar a las tropas de Shehol, lo que da a las fuerzas Custodes el tiempo necesario para evacuar el sistema.



El Consejo de Guerra Custodes se reúne con Eridu re-ubicada en territorio Sorudnar. Deciden que primero intentarán liberar el Consorcio Verithian (o por lo menos intentarán evitar que caiga por completo), para lo que dedicarán dos terceras partes de los recursos militares y tecnológicos de los Custodes, y dedicarán el tercio restante a coordinar y ayudar a los otros gobiernos (cuya situación no es tan desesperada).

Lunes 22-06-2212

El Consejo de Guerra Custodes decide mover la estación de investigación Eridu II a la base de entrenamiento Custodes, que pasará a llamarse Beta 13 a partir de ese momento. Mientras tanto Eridu, se convertirá en el centro de entrenamiento y R&R de los Custodes, protegida como se encuentra en Espacio Sorudnar.

El Embajador Erkin Gora, junto con el Embajador Yumeh de los Aviatei y el jefe de seguridad Iacobus Damatti, deciden que irán al Consorcio Verithian para dirigir a las tropas Custodes. Se prepara todo para el ataque y las naves designadas a este fin parten hacia territorio Verithian.

Otra decisión que toma el Consejo es que, en cuanto sea posible, los Embajadores que van al Consorcio tomarán varias naves Custodes y se dirigirán a Folmahaut, un planeta

al que habían señalado en varias ocasiones pistas relacionadas con los Primeros Humanos. N no solo eso, sino que se trataba del sistema en el que, al parecer, se habían estado ocultando los Dissero Hyades que habían huido del Imperio Relex, cosa que averiguaron gracias a cruzar datos de todos los gobiernos sobre movimientos de los Dissero Hyades al empezar el ataque del Vacío.

Martes 23-06-2212

Comienza el ataque contra los Verithian infectados por Shehol. Las naves Custodes, creadas con tecnología Sorudnar, son considerablemente más poderosas que las naves Verithian y Dissero Hyades que Shehol tiene a su disposición en el Consorcio. Aunque son pocas, ellas solas se habrían bastado para acabar con los Verithian, por lo que, acompañadas como van por tropas del resto de gobiernos, la batalla está casi decidida de antemano. Al acabar el día no queda ninguna nave bajo control de Shehol en el Consorcio Verithian, aunque la dura tarea de asaltar los planetas comienza en ese momento.

Miércoles 24-06-2212

Erkin Gora, Yumeh y Iacobus Damatti, viendo que los planetas infectados del Consorcio no pueden infectar ya a otros planetas, cogen dos naves Custodes y se dirigen hacia Folmahaut. Allí encuentran claros restos de que los Dissero Hyades han estado usando el sistema para esconderse, y no solo eso: también encuentran evidencias de que los Primeros Humanos han sido habituales del sistema solar y, en concreto, de un planeta.

Gracias a los sensores Sorudnar de las naves Custodes no tardan en averiguar qué han estado haciendo los Primeros Humanos en Folmahaut. Parece que han estado realizando excavaciones subterráneas. Además, la nave capta unos leves signos de fuente de energía en la zona cercana a la excavación, bajo tierra.

Lo que encuentran bajo tierra es una ciudad de los Etroscoi. En concreto, la ciudad en la que comenzó la transformación de Etroscoi a Primeros Humanos hace 60.000 años. Descienden con un contingente numeroso a explorarla y al hacerlo se revela junto a ellos el Embajador Sorudnar, que ha estado acompañándoles sin que lo supiesen en todo momento. El está tan fascinado por el hallazgo como el resto y no sabe de qué civilización se trata.

Con la ayuda del Sorudnar consiguen encontrar la fuente de energía que al parecer creó el campo de fuerza que la mantuvo intacta al, aparentemente, ser atacada desde el espacio. Dicha fuente de energía no está agotada, por lo que comienzan a hacer planes para transportarla a territorio Sorudnar de la manera más rápida posible, pues su potencial es enorme.

No solo encuentran eso en la ciudad Etroscoi, sino que encuentran la Silla de Transformación que convirtió a los Etroscoi en los Primeros Humanos y acaban averiguando que no todos los Etroscoi se transformaron en Primeros Humanos, cosa que acabó provocando una guerra entre ambas facciones que los Primeros Humanos ganaron, y eliminaron a los Etroscoi de la Historia al crear la Pax Galáctica.

Además descubren también que los Etroscoi viajaron a otros universos y que fueron ellos los que, inadvertidamente, le mostraron a Shehol que había otros universos que consumir (el suyo propio ya había sido transformado en Shehol hacía milenios). Cuando Shehol comenzó a invadir otras realidades desarrollaron armas para combatir con ellos. Hay datos sobre una posible localización de dichas armas.

Jueves 25-06-2212

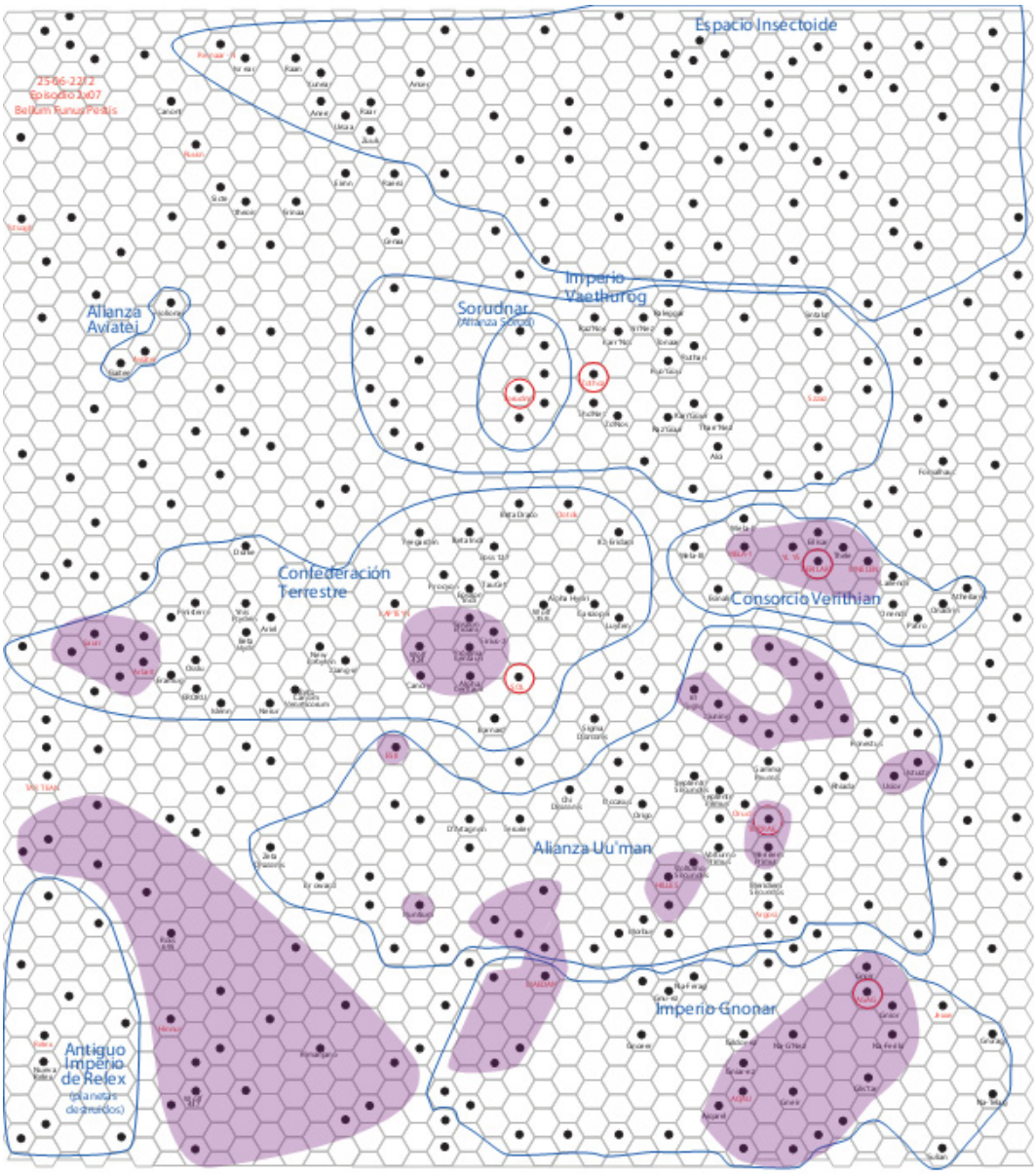
Comienzan a mover la fuente de energía Etroscoi a territorio Sorudnar. Como esta contiene en su interior un agujero de gusano que extrae energía de no saben donde, no se puede meter en otro agujero de gusano, por lo que deberá viajar a espacio Sorudnar

por medios “convencionales”. Los Sorudnar llevan su nave más rápida a Folmahaut para transportar la fuente de energía, pero esta tardará 17 días en llegar a territorio Sorudnar.

El Consejo de Guerra Custodes se reúne en Eridu al completo al regresar los Embajadores de Folmahaut. En dicha reunión deciden por consenso destruir la Silla de Transformación. También deciden cambiar de estrategia respecto a las zonas Infectadas.

El objetivo de este cambio de estrategia es contener a Shehol hasta que la fuente de energía llegue a Sorudnar y para ello pasarán atacar las líneas de abastecimiento y combustible y formar una red defensiva para impedir que las naves con Infectados o Mirados abandonen los planetas que controlan.

Asimismo, se toman medidas drásticas para detener la expansión de Shehol en los mundos en los que tiene infectados pero no ha conseguido conquistar aún. En los días que han pasado desde el ataque, han caído los planetas que más infección de Shehol tenían, pero ahora mismo los niveles de infección en otros planetas parecen estar estabilizados y esperan que estas medidas impidan su expansión.

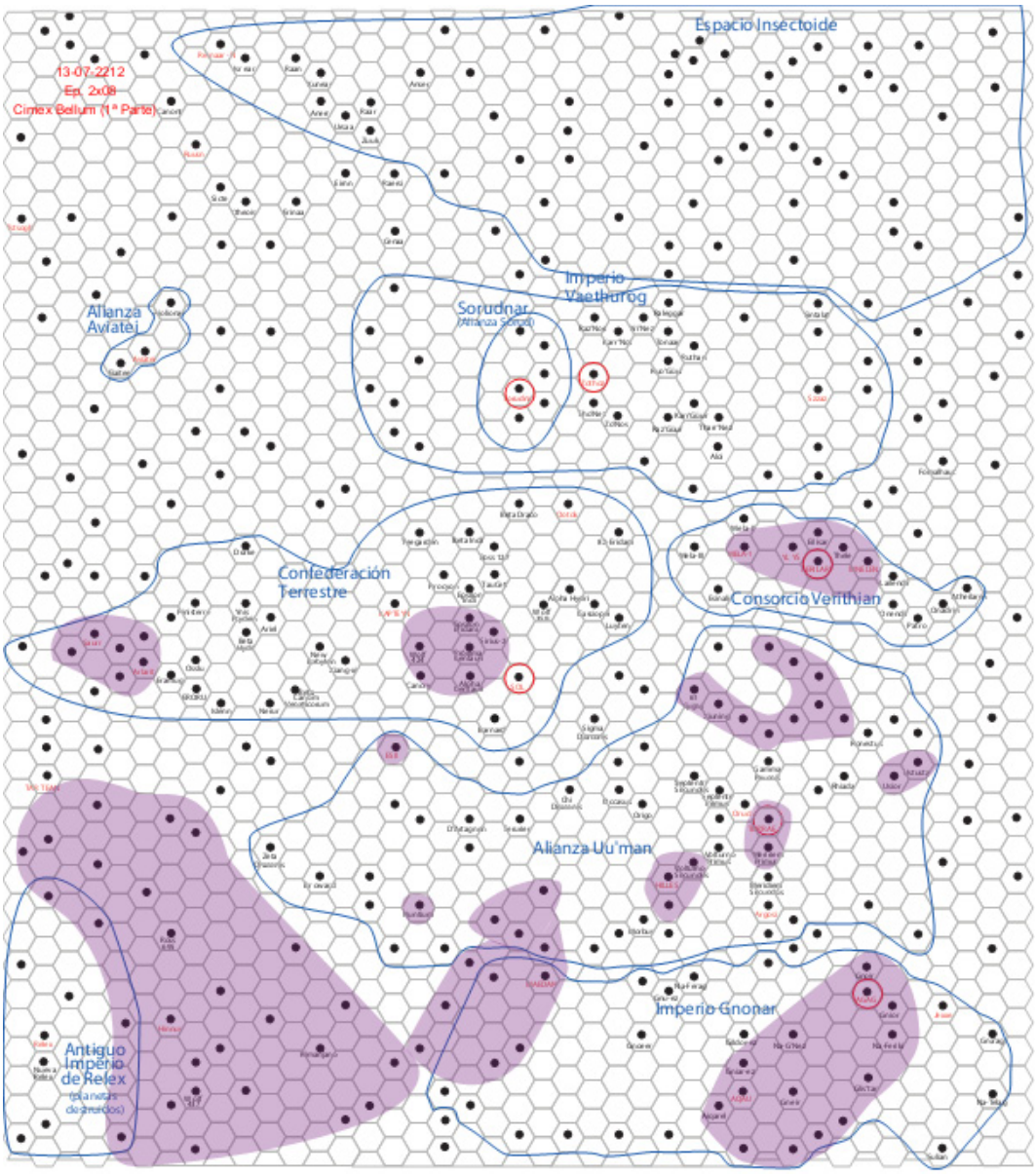


El plan del Consejo es que los Sorudnar utilicen toda la energía que queda en la fuente de energía Etroscoi para distribuir la Cura de la Plaga por todo el Espacio Conocido, al igual que hicieron en el mundo Vaethurog. Esto consumió muchos recursos energéticos de los Sorudnar, pero con la fuente de energía Etroscoi creen que sería posible curar como mínimo la Plaga y, con un poco de suerte, a los Mirados por el Vacío también. Los Sorudnar se negaban a hacer esto alegando que estaban guardando sus recursos para otra cosa que está por venir, pero están dispuestos a usar la energía del objeto encontrado en Folmahaut para Curar la Plaga.

Aún así, la expansión de las zonas controladas por Shehol hasta este día ha sido notable, como se puede ver en el mapa.

Del 26-06-2212 al 12-07-2212

Durante estos días se acrecientan los esfuerzos de las fuerzas de los Custodes (que a efectos prácticos han reunido bajo su coordinación a lo que queda de las fuerzas militares de los gobiernos presentes en Eridu), para ralentizar el avance se Shehol. Los esfuerzos son fructuosos, aunque principalmente lo son porque las fuerzas de Shehol no se dedican a expandirse con toda su potencia, sino que parece que están haciendo algo en las zonas que controlan.



Se envían espías a las zonas bajo control de Shehol y estos acaban averiguando que en muchas de estas zonas se está trabajando a marchas forzadas para construir una especie de estructuras gigantescas de forma circular en el espacio que emiten extrañas radiaciones.

Otra cosa que averiguan los espías es que la psiónica en las zonas bajo control de Shehol se ve increíblemente potenciada, pero cuando más se utiliza, más difícil resulta resistir los ataques mentales del Vacío.

A lo largo de estos días, los Insectoides comienzan a hacer pequeños ataques relámpago dentro del territorio Vaethurog. Los analistas del Imperio prevén que se trata de un preludio a un ataque a gran escala y toman las medidas apropiadas para rechazar el ataque.

Lunes 13-07-2212

Llega la fuente de energía Etroscoi a Sorudnar. Estos necesitan 4 días para que todos los Sorudnar que participarán en repartir la Cura se carguen con la energía necesaria. Además, para repartir a todos esos Sorudnar rápidamente, será necesario abrir muchos portales a distintos sistemas solares, algo que también requiere 4 días, así que hasta el día 21 no podrán empezar a repartir la Cura.

Pero el día comienza de manera nefasta, pues prácticamente al mismo tiempo, como si estuviesen coordinados, las fuerzas de Shehol atacan de manera masiva las fronteras de todas las zonas infectadas al mismo tiempo que los Insectoides comienzan un ataque de considerable fuerza dividido en tres frentes sobre el Imperio Vaethurog.

El ataque del Vacío comienza con un ataque a Orud, duplicando las tropas de Shehol a las tropas defensoras, pero el Verum Constitutores (oficialmente ya parte de los Custodes) se une a la batalla, así como un contingente Sorudnar oculto en las instalaciones de los Constitutores. Gracias a su apoyo, este ataque es rechazado. Sin embargo los ataques en muchos otros mundos no tienen tanta suerte.

Martes 14-07-2212

El Consejo de Guerra Custodes obtiene una posible localización de las ruinas Etroscoi en las que esperan encontrar un arma eficaz contra Shehol. Se envía a un grupo de Operaciones Especiales Custodes a intentar localiza dicha tecnología, acompañados del Sorudnar Axión.

Se detectan naves Insectoides en el interior del espacio Vaethurog, pero las fuerzas del Imperio no logran dar con ellas. Mientras, los combates en la frontera Vaethurog continúan y los Insectoides han conseguido hacerse con el control de varios planetas, aunque a última hora del día comienza un contraataque Vaethurog con el objetivo de recuperar dichos planetas.

Miércoles 15-07-2212

Las gigantescas estructuras que los Mirados por el Vacío estaban construyendo en el espacio comienzan a emitir enormes cantidades de radiación que pueden ser detectadas con facilidad a 10 parsecs de distancia.

El contraataque Vaethurog tiene éxito y consiguen liberar los planetas capturados, pero descubren para su horror que los Insectoides han abducido a la mayor parte de la población que había en dichos planetas. Al mismo tiempo que se están liberando dichos planetas, se sufren ataques relámpago en Raz'Guur, Aloi y Zo'Nos. Los ataques se producen en poblaciones civiles y el objetivo de dichos ataques es capturar población, cosa que consiguen en la mayoría de ocasiones antes de ser repelidos.

Cuando el Consejo de Guerra se encuentra en sesión, se abre un portal en medio de la sala y por él entran Infectados ya transformados. Ningún embajador resulta infectado y el Embajador Sorudnar es capaz de cerrar el portal antes de que el número de atacantes aumente demasiado. Tras esto las fuerzas de seguridad de la Estación (también asimiladas dentro de los Custodes), acaban con los atacantes y ponen a salvo a los Embajadores.

Al mismo tiempo, el escuadrón de Operaciones Especiales ha localizado las Ruinas Etroscoi, y de hecho ha encontrado un museo dedicado a la historia de la exploración de otros universos en el que han hallado una réplica de un arma capaz de eliminar la infección que supone Shehol sin afectar a quienes sufren dicha infección. Eso sí, también averiguan en qué planeta tenían los Etroscoi su "Instituto de Realidades Alternativas", un lugar que ellos llamaban Hatria, situado en espacio controlado actualmente por los Insectoides. Cuando comunican sus hallazgos al Consejo, este les ordena que se dirijan inmediatamente a Hatria y allí recuperen la tecnología anti-Shehol de los Etroscoi.

Un grupo de Insectoides ha atacado una prisión de Infectados por la Plaga en territorio Vaethurog (la prisión está ahí debido a la inmunidad de estos a la Plaga). El ataque ha permitido que los presos escapasen, pero se han enfrenado a los Insectoides, quienes aparentemente no se han visto afectados por la Plaga. Asimismo, un Infectado ha logrado explotar mostrando el Vacío a los Insectoides, pero aparentemente ninguno de ellos se ha visto afectado. Las tropas Vaethurog han eliminado a los Insectoides e Infectados supervivientes del combate y se envían los cadáveres de los Insectoides a Beta 13 para su estudio.

Jueves 16-07-2212

Los Custodes averiguan que todos los habitantes de Meridiem Primus están siendo transportados de manera masiva a Ter'Rae, sea por medio de naves o por medio de portales abiertos entre ambos planetas. Asimismo se está detectando un gran movimiento de naves en dirección a Ter'Rae. Los Sorudnar, por su parte, detectan que en el planeta Uu'man se están amasando grandes cantidades de energía psiónica.

Los Insectoides se retiran de todos los frentes y se reúnen en un planeta en la frontera, donde se unen con los refuerzos que van llegando al sistema a lo largo del día.

Los Custodes atacan y destruyen las distintas estructuras que los Mirados por el Vacío estaban construyendo en el espacio, aunque en dichas batallas se pierden muchas vidas y muchas naves. Los combates son extremadamente difíciles debido a la radiación que emiten las estructuras, a las que las naves bajo control de Shehol parecen ser inmunes. Aun así, la tecnología Sorudnar de las naves Custodes acaba posibilitando la victoria.

Una flota de considerable tamaño sale de zonas bajo control de Shehol y se dirige directamente a Eridu. Con ayuda de los Sorudnar, los atacantes son derrotados. Al mismo tiempo que se produce ese ataque, millones de Mirados por el Vacío en Ter'Rae comienzan a abrir portales a todos los mundos del Espacio Conocido. Shehol se expande por todos los planetas a una velocidad vertiginosa, llegando a controlar el 25% de algunos en cuestión de horas.

Erkin Gora se dirige a la Alianza Uu'man con idea de hacerse con el control de la situación para que cuando la Cura sea distribuida esté todo preparado para ayudar a sus compatriotas a reponerse rápidamente de lo sucedido. Asimismo coordina a las distintas fuerzas militares para asegurar todos los lugares estratégicamente importantes en cuanto la influencia de Shehol sea eliminada.

Viernes 17-07-2212

Los Sorudnar, ya distribuidos por todos los planetas en los que hay infección del Vacío (y en muchos en los que aparentemente no hay, por si acaso) comienzan a soltar la Cura en dichos planetas. La Cura tiene efecto y tanto los Infectados por la Plaga como los Mirados por el Vacío vuelven a su estado original, aunque recordando perfectamente todo lo que han hecho mientras Shehol les controlaba.

Por desgracia, los Sorudnar curan solo a los Infectados que se encuentran en cuerpos planetarios. En cuanto comienza la dispersión de la Cura, Shehol se da cuenta y ordena a todos aquellos que controla en naves que se retiren, con lo que el grueso de las fuerzas militares de Shehol se escapa a la Cura, aunque sin apenas alimentos y suministros por lo precipitado de la huida.

Al mismo tiempo que los Sorudnar distribuyen la Cura, los Insectoides atacan en masa a los Vaethurog. Estos consiguen detener el ataque inicial de los invasores, pero no sin que los Insectoides consigan hacerse con el control de algún sistema Vaethurog.

Sábado 18-07-2212

Comienzan los esfuerzos de recuperación de todos los gobiernos para reponerse de la situación sufrida. La realidad es que, como son los Custodes los que están coordinando

las distintas recuperaciones y como los Embajadores de Eridu están, en su gran mayoría, entre los gobernantes de más alto nivel supervivientes, las distintas fronteras que anteriormente separaban a los gobiernos están un poco borrosas en estos días y la colaboración y las ayudas para la recuperación de las distintas sociedades se da en todos los sentidos, lo que en cierta medida ayuda a fortalecer las relaciones entre estas. Esto es especialmente importante entre la Confederación Terrestre, la Alianza Uu'man y los Aviatei, cuyos gobiernos comienzan a partir de este día unas profundas relaciones basadas en la colaboración, el apoyo mutuo y la experiencia común a la que han sobrevivido.

Domingo 21-07-2212

Los miembros del Cuerpo de Operaciones Especiales Custodes llegan (ocultos) a Hatria, planeta bajo control Insectoide. Allí localizan el **Instituto de Realidades Alternativas de Hatria**, que ha sido completamente tomado por los Insectoides. No solo eso, sino que sus sensores detectan lo que a todas luces parece una reina en su interior.

Los Custodes consiguen infiltrarse en el Instituto Etroscoi reconvertido en Colonia Insectoide. Una vez allí, descubren que el Instituto era el lugar donde los Etroscoi estudiaban la ciencia que les permitía viajar a otros planos de existencia. Parece ser que los Etroscoi encontraron una forma de detectar incursiones de otras realidades en esta, e incluso la forma de monitorizar conversaciones que otros planos de existencia intentasen tener con el suyo. Los Custodes averiguan que los Insectoides han estado monitorizando las conversaciones de Shehol (sin ser infectados por el Vacío) y así han coordinado sus ataques con los de Shehol (con el objetivo de aprovecharse de la debilidad de sus enemigos por luchar en varios frentes).

Entre la información que los Custodes encuentran sobre los Etroscoi, la más importante es que estos dejaron de usar su tecnología para viajar a otros mundos porque se dieron cuenta que cuando se usaba para entrar o salir de una realidad por primera vez, las barreras que rodean y protegen dichas realidades se debilitan. Esto no sería un problema en sí mismo, ya que solo hace que los posteriores viajes requieran menos energía, si no fuese porque Shehol, a quien los Etroscoi mostraron sin darse cuenta la existencia de otras realidades, aprovecha las debilidades en dichas barreras para atacar. Aparentemente, cuando los Etroscoi dejaron de viajar a universos alternativos encontraron alguna forma de reparar la barrera que protegía su realidad (e incluso las de otras realidades no afectadas por Shehol).

Al final, los Custodes logran hacerse con una copia del arma Anti-Shehol que desarrollaron los Etroscoi (y que al parecer los Insectoides están implantando con éxito en una especie de híbridos insectoide-kuzaar que están creando en Hatria), pero para conseguir escapar se ven obligados a matar a la Reina Insectoide en mitad de un experimento con un Portal Etroscoi, y aprovechar el caos resultante de su muerte para huir con toda la información y equipo obtenido. Pero cuando van a huir, alguien entra por el Portal. Nikre Gora, o por lo menos una versión de este de un Universo Paralelo. Antes que dejarlo en Hatria, los Custodes se lo llevan de vuelta a Eridu.

Martes 23-07-2212

El Comando de Operaciones Especiales Custodes vuelve a Eridu. Inmediatamente se coloca al Nikre Gora que ha aparecido por el Portal en cuarentena en Beta 13, donde se le comienzan a hacer pruebas desde para ver si es un clon, hasta para ver si está infectado de alguna forma por el Vacío. Al mismo tiempo, los científicos de Beta 13, con ayuda Sorudnar, comienzan a investigar toda la información y tecnología traída de Hatria.

Sábado 01-08-2212

Ya han pasado 15 días desde que la Cura se distribuyó y la situación ha cambiado mucho en estos 15 días. Aunque todos los

gobiernos han perdido gran cantidad de sus respectivas poblaciones (más los Gnonar, debido a la Guerra Civil), gracias a la Cura no ha sido tanta como para que las sociedades se hayan desestabilizado por completo y, aunque no hay nadie que no haya perdido a un ser querido o conozca a quien lo haya perdido, las distintas sociedades se están volviendo a poner en funcionamiento. Los Uu'man incluso están preparándose para convocar elecciones.

En el Imperio Gnonar la Guerra Civil paró con la invasión de Shehol y tras esta no ha sobrevivido ninguno de los dos pretendientes al trono (aunque no fueron eliminados directamente por Shehol, sino por los Whil'lë). De hecho, el Embajador Urgaran es uno de los Gnonar de más alto rango superviviente. El que haya sido artífice en la creación de la Cura y que su tío se sacrificase por Eridu y mantuviese a la Casa Urgaran alejada de la Guerra Civil le ha ganado mucho respeto entre los Gnonar supervivientes, y hay quien lo propone ya como próximo líder del Imperio, aunque la sociedad Gnonar sí ha sido desestabilizada por completo por las pérdidas y simplemente conseguir alimentos para todos los supervivientes está resultando ser un problema.

Los Verithian han perdido a casi todos sus Harya, excepto al propio Verithian que de alguna manera sobrevivió, aunque tras la dispersión de la Cura murió de un ataque al corazón. Tanto él como todos los cargos superiores al Embajador Verithian de Eridu que habían sobrevivido ya no están, convirtiendo de facto al embajador en el nuevo gobernante del Consorcio.

Obviamente toda esta sucesión de muertes accidentales había sido planeada por Ailendir Ap Verithian de antemano, prácticamente desde el principio de la campaña. Consiguió averiguar que Verithian era un cuerpo clonado del Verithian original que ha ido pasando su consciencia de clon a clon, encontró la base secreta en la que tenía sus cuerpos de repuesto y modificó los cuerpos para que, a los pocos días de usar un cuerpo, los demás cuerpos fuesen asesinados por el sistema informático de la base mientras al cuerpo que Verithian usaba le daba un ataque al corazón.

Arreglar la muerte del resto de cargos que habían sobrevivido fue considerablemente más sencillo, sobre todo porque la primera Casa sobre la que logró su control fue la Casa Auth.

Nikre Gora ha vuelto a Eridu y ha hecho que se lleve al Erkin Gora que encontraron en Hatria también a Eridu. Se reúne el Consejo de Guerra Custodes e interrogan a Erkin.

Erkin Gora dice venir de otro plano, muy similar a este aunque a la vez completamente distinto, en el que Shehol ha vencido ya a Eridu (la Eridu que él dirigía) gracias a una invasión de otro plano de existencia. Les dice que todos los eventos previos a la Invasión son una distracción, o que por lo menos es lo que fueron en su realidad. Sin duda son una clara forma de aumentar los números de Shehol, preparando el terreno para su auténtica llegada, pero no son lo realmente importante.

Erkin les cuenta que de alguna forma los seguidores de Shehol se las apañaron para abrir alguna clase de portal por el que pasaron los ejércitos del Vacío en todos o casi todos los sistemas solares. Les dice que no sabe cómo hicieron esos portales sin que nadie se enterase, ya que los otros portales que habían intentado hacer en su realidad emitían radiaciones que se podían detectar a distancia. Sin embargo, y por lo poco que pudo estudiar del Portal de Hatria antes de que su localización se viese comprometida y tuviese que entrar en él, este no emite esas radiaciones ni nada similar, salvo cuando está activo (y en ese momento las radiaciones apenas se detectan en órbita al planeta).

Erkin también les dice que tengan mucho cuidado con los psiónicos, pues cuando comience la Invasión recibirán ataques continuos de Shehol, estén donde estén. Les dice que en su universo lograron desarrollar una tecnología que impedía dichos ataques, pero

mientras la lleva activada el psiónico no puede usar sus poderes. Les indica que hay muchos más Speculum Vorago de los que se imaginan, o por lo menos en su realidad los había, y en ellos está la clave. Los últimos Custodes supervivientes en su realidad, la Unidad de Axión, murieron todos para conseguir una información y hacérsela llegar: Todos los Speculum Vorago existentes fueron reunidos en un mismo sitio del Espacio Conocido el mismo día en que comenzó la Invasión, aunque el mensaje no estaba completo y no sabe donde serán reunidos.

A la noche, tras el interrogatorio, el Consejo de Eridu recibe las noticias de que una nave Whil'lë está en el borde del Imperio Vaethurog pidiendo permiso para dirigirse a Eridu. En ella van los Whil'lë Logios, Thout y Athean, y solicitan audiencia con el Consejo de Eridu.

Domingo 02-08-2212

A altas horas de la madrugada según hora local el Consejo de Eridu mantiene una comunicación a distancia con los Whil'lë, en la que averiguan que estos están reuniendo todos los Speculum Vorago en un punto para hacer un ritual psiónico que acabará con el Vacío y lo expulsará de este plano. Los miembros del Consejo enseguida comprenden que se trata de otro plan de Shehol, que de alguna manera usará ese ritual para abrir portales en muchos sistemas solares a la vez.

Inmediatamente tras la reunión, el Consejo da órdenes de que se exploren todos los sistemas solares buscando posibles localizaciones de portales Etroscoi, pues creen, acertadamente, que lo que van a hacer los Whil'lë abrirá la red de portales que usaban los Etroscoi para viajar entre los planetas y así invadir todo el Espacio conocido a la vez. Suponen que hay portales en Folmahaut y en Marte, y usando la información conseguida en Alaia y en Hatria les permite suponer donde habrá muchos otros portales de la red.

A lo largo del día Erkin Gora viaja a Ter'Rae a presentar la solicitud formal

Lunes 03-08-2212

El día comienza con un hecho nunca antes conocido. Los Insectoides claman Venganza por su Reina muerta y atacan directamente a Eridu. El Consejo de Eridu recibe una comunicación grabada en la que aparece un Insectoide-Kuzaar que dice: "La Comida nos entregará a los culpables de la Muerte de la Reina o todos los Reinos de la Comida serán Consumidos antes de que llegue su Hora Prevista. Tienen 1 ciclo para cumplir o ser Consumidos".

En el Playtest clonaron los cuerpos de los miembros de Operaciones Especiales que participaron en dicha misión, los mataron y luego copiaron en las mentes de los clones muertos unas versiones alteradas de los recuerdos de los "muertos" en los que recordaban su propia muerte.

A tenor de lo sucedido, el Consejo de Eridu ordena que se dé comienzo a una investigación para interrumpir la comunicación biológico-psiónica que existe entre las Reinas y el resto de los Insectoides.

A partir de este día, y hasta el 15 de Octubre, comenzarán a producirse avistamientos de Whil'lë en distintas localizaciones. En algunos casos simplemente parecen estar observando, pero en otros participan activamente, sea destruyendo instalaciones o salvando a gente en peligro de muerte al más puro estilo desconcertante que ha caracterizado a los Whil'lë a lo largo de la historia, pero con un ritmo muy superior de apariciones del que suele ser habitual.

Miércoles 19-08-2212

Con ayuda Sorudnar se consigue desarrollar un arma capaz de eliminar las comunicaciones entre los Insectoides presentes en un planeta. Se comienzan a realizar copias de dichas armas en cantidades industriales y se transportan primero a todos los planetas susceptibles recibir un ataque Insectoide, luego al resto de planetas de las naciones presentes en Eridu.

Viernes 21-08-2212

El Cuerpo Custodes de Operaciones Especiales se infiltra en una nave Insectoide con el arma desarrollada y llegan ante la reina, donde transmiten un mensaje grabado del Consejo de Eridu y luego hacen detonar la bomba. El mensaje básicamente les anuncia a los Insectoides que, como tienen esa tecnología, si Shehol entra en el universo y les conquista se hará con ella y podrá derrotarlos (ya que los Insectoides aparentemente son inmunes a Shehol), por lo que para evitar su destrucción, los Insectoides tienen que colaborar con el Consejo contra Shehol. Los Custodes escapan sin problemas.

A lo largo del día, las Reinas Insectoides comunican al Consejo de Eridu que aceptan una tregua temporal mientras la amenaza de Shehol siga existiendo.

Martes 15-09-2212

Llegados a este punto, el Embajador de la Alianza Uu'man es quien de facto gobierna en esta, pendientes de las elecciones que se celebrarán el 21 de Octubre. Asimismo, Ailendir se ha hecho con el completo control del Consorcio y está remodelándolo; en este mismo día el Embajador Urgaran es coronado Emperador en Agag.

Mientras tanto, el gobierno de la Confederación Terrestre (el que ha salido más ileso de lo sucedido) finaliza la construcción de una flota de NT 4-5 que ha sido construida en Sirius-2 con supervisión de los Sorudnar para convertirse en la nueva Flota Custodes, que reunirá a los servicios militares de las naciones miembros del Consejo de Eridu.

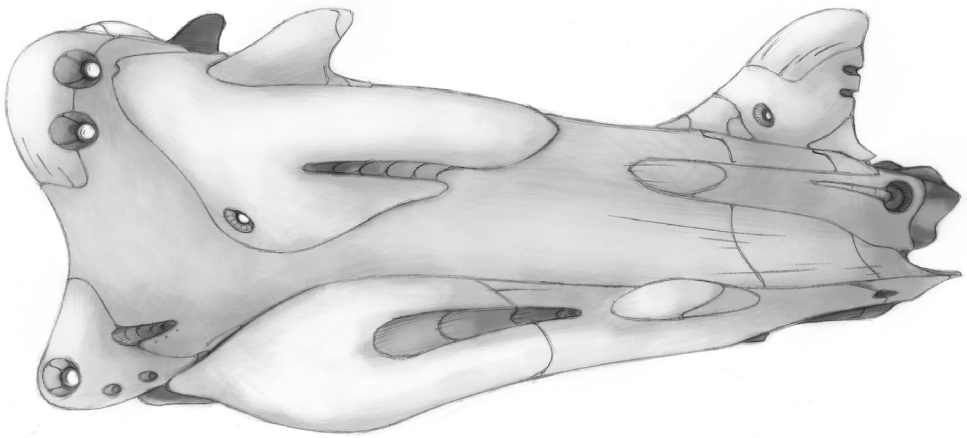
Los Sorudnar acaban de crear y de distribuir las minas diseñadas contra los Insectoides en las zonas que están más cercanas a los territorios ocupados por estos. Las instalan desactivadas, respetando la tregua en vigor, pero se pueden activar en cualquier momento.

Miércoles 30-09-2212

El Whil'lë llamado Athean visita la base de Ereos, situada en un asteroide en el Sistema Sol, capital de la Confederación terrestre. El Whil'lë mata y consume a quienes allí se encontraban, abriendo acceso a una cámara que los científicos investigando la base no habían encontrado, llevándose cosas de dicha cámara. El Whil'lë deja abierta la cámara y el equipo enviado tras la pérdida de las comunicaciones la encuentra vacía.

Lunes 05-10-2212

Aparece una serie de naves de infectados por la plaga en Gneir que atacan el planeta y se llevan a todos aquellos a los que no matan, junto con varios artefactos. Por desgracia se trata de una instalación de alto secreto que solo el anterior Emperador conocía (el



coronado, no los pretendientes de la Guerra Civil), y no queda nadie vivo que pueda saber qué había ahí. Además, los atacantes se encargan primero de borrar y luego destruir los ordenadores de forma que sea imposible saber qué han robado.

Jueves 15-10-221

Desde que se comenzaron a buscar bases Etroscoi se han encontrado unas cuantas, pero es ahora, cuando los Sorudnar han finalizado de construir las minas contra los Insectoides, que han podido dedicarse a colaborar con otros asuntos como es la localización de bases Etroscoi. Para esta fecha dicha ayuda ha dado sus frutos, pues se han localizado muchas bases más. Encuentran bases Etroscoi con Portales construidos en sus respectivos Puntos de Portal (no tan avanzados como el de Hatria, eso sí. El de Hatria es el único diseñado para viaje interplanar que hayan encontrado) en Barnard y Drake en la Confederación Terrestre; en Morbus y Zeta Draconis en la Alianza Uu'man; en Raz'Guur en el Imperio Vaethurog; en Lailendir en el Consorcio Verithian y en Gneir en el Imperio Gnonar.

Pero, justo en ese momento, los Whil'lë (que han pasado los últimos meses dedicándose a recuperar Speculum) comienzan a atacar localizaciones Etroscoi y, lo más importante, a intentar destruir los Portales que en ellas pueda haber. Durante los próximos días los Whil'lë realizarán los siguientes ataques, entre otros:

- Un Whil'lë llamado Coeus y de cuerpo Mnelen ataca Raz'Guur pero no consigue destruir el Portal Etroscoi, los Vaethurog lo matan antes de que lo consiga.
- Athean y Thout llegan a Morbus donde los monjes que allí habitan, que son los servidores de Shehol autodenominados Sorud Vacíos, les reciben con los brazos abiertos y les entregan los 3 Speculum Vorago que han recopilado a lo largo de los siglos. En ese momento llegan los Custodes que se había despachado a asegurar la base Etroscoi, y se percatan de lo que sucede. Tras el combate, los Whil'lë consiguen huir con 2 de los Speculum.
- Los científicos que hay sobre Lailendir detectan un aumento de energía bajo las aguas del planeta. Omoi (el Whil'lë Terimio) lo visita y destruye su portal. Una vez lo hace, escapa del planeta sin poder ser detenido.

Miércoles 21-10-2212

Sin que nadie lo sepa, los Whil'lë reúnen todos los Speculum Vorago en Relex para ejecutar su ritual y, según creen ellos, impedir que el Vacío entre en la Galaxia. El ritual es falso y no sirve para otra cosa más que para matar a todos los Whil'lë y darle su energía a Shehol, que la usará para debilitar más aún la barrera entre mundos cuando llegue el momento. A partir de esta fecha, los ataques Whil'lë cesan por completo, obviamente, aunque el único indicio que tiene Eridu de lo sucedido es unas extrañas lecturas recogidas por los satélites espías sobre el planeta muerto antes conocido como Relex.

Martes 15-12-2212

Los Sorudnar informan al Consejo de Eridu que han conseguido desarrollar una tecnología que permite medir el estado de la capa que rodea los planos. En cuanto se muestra dicha imagen, ven que en prácticamente todos los sistemas solares que tienen Portales en el espacio la barrera está debilitándose a marchas forzadas. Apenas quedan días para el ataque en masa de Shehol, incluso menos.

Llegados a este punto, los Sorudnar, que muchas veces han dicho que estaban esperando el momento en que sus fuerzas serían necesarias, ponen las cartas sobre la mesa. Le dan al Consejo de Eridu tres posibilidades. La primera es intentar usar toda la energía que tienen disponible para impedir que los portales se abran. El método será creando poderosos campos de fuerza en todos los Portales y Puntos de Portal identificados a micras de este, impidiendo que se puedan abrir los portales ya que nada tendrá espacio para materializarse al otro lado.

La segunda opción que proponen es usar a los Vaethurog, que ellos mismos crearon hace apenas 5.000 años, para volcar toda esa energía en ellos y usarlos contra las flotas de Shehol que invadan la realidad. Los Sorudnar indican que este plan siempre había sido su contingencia final, por si todos sus demás planes fallaban. Sin duda los Vaethurog imbuidos de las energías y tecnologías Sorudnar son una fuerza capaz de hacer mucho daño a Shehol, si no parando la invasión haciendo que resulte demasiado costosa.

La tercera opción, la preferida por los Sorudnar, es enviar a los miembros del Consejo de Eridu al pasado, al momento en que se forjó Eridu, a sus cuerpos en aquel tiempo pero sabiendo todo lo que saben ahora. De esta forma, armados con el conocimiento de todo lo que está por venir, podrían prepararse mejor para acabar con la amenaza que Shehol representa.

Pero como es el destino de todos lo que está en juego, los Sorudnar dejan en manos del Consejo de Eridu el decidir qué hacer.

En el Playtest, los jugadores escogieron la opción de impedir que se formen los portales. Es una lástima, pues tenía ganas de probar la idea de viajar al pasado y volver a jugar de nuevo la campaña, sabiendo todo lo que ya saben, pero estando justificado por motivos de trama. Si juegas las Crónicas y tus jugadores escogen esta opción, no dudes en contarme cómo resulta la experiencia.

Lunes 21-12-2212

Shehol comienza su ataque desde varias realidades a la vez. Dependiendo de lo que hayan escogido los Embajadores, el resultado aquí puede ser muy distinto. La versión "oficial" es que impiden que se abran los portales de Shehol (no en todas partes, en algún lugar consigue entrar algún ejército de Shehol antes de que el campo de fuerza se active, pero con fuerzas de invasión mucho más reducidas acaban con ellos sin demasiados problemas).

Con el tiempo, la alianza que se ha formado entre los distintos gobiernos de Eridu dará lugar a un gobierno conjunto. Y no solo eso, acabarán usando la tecnología Etroscoi para viajar a otros mundos, donde ayudarán a luchar contra Shehol a las realidades que estén siendo invadidas por el Vacío. Pero eso, ya es otra historia.

JUGANDO LAS CRÓNICAS DE ERIDU

Como puedes comprobar, con toda la información que te proporcionamos puedes dirigir tu propia versión de las Crónicas de Eridu sin esperar a que salga el módulo. De hecho, esa es la idea.

La campaña de Eridu contendrá los valores de juego de las criaturas, tecnologías y personajes que aparecen en la campaña, así como descripciones de los mismos y también las reglas de comercio, población y capacidades militares que desarrollamos para la campaña; pero a nivel de trama lo más importante se puede encontrar en la cronología anterior y el capítulo siguiente, por lo que aquellos que quieran hacer su propia versión de Eridu lo pueden hacer solo con un poco de desarrollo por su parte.

Es más, os instamos a que lo hagáis, a que desarrolléis vuestras propias campañas escritas con el trasfondo de lo que sucede en Eridu y os animamos a que las publiquéis en la red o que nos las hagáis llegar para que nosotros podamos hacer lo propio.

Al fin y al cabo, el Multiverso es enorme y hay muchas versiones de Eridu en las que las cosas pasan de manera muy distinta...

CAPÍTULO 9:
Secretos dentro de Secretos

"Pero en Consejo Gris nunca le cuenta a nadie toda la verdad, ¿no es así?"
Babylon 5 - Points of Departure

En este capítulo encontrarás la "versión oficial" de los distintos secretos de la ambientación. Esta versión oficial está muy ligada a lo que sucede en las Crónicas de Eridu. Si pretendes jugarla alterar lo que viene aquí puede cambiar considerablemente dicha campaña. Si no piensas jugarla o si te da igual hacer cambios, eres completamente libre de hacer lo que quieras e incluso distribuirlo por la Red. Eso sí, ten cuidado de avisar que el material contenido aquí es solo para DJs.

El universo de Eridu está lleno de secretos, algunos completamente desconocidos incluso para los Sorudnar. A continuación te presentamos los distintos secretos procedentes del pasado, los secretos que amenazan directamente el presente, y los que afectarán a un posible futuro de la ambientación.

SECRETOS DEL PASADO

En Eridu hay considerables secretos del pasado que son de vital importancia, sobre todo si se pretende entender la amenaza que es Shehol y cómo derrotarla.

Por desgracia la historia sobre la Pax Galáctica y los Primeros Humanos que todo el mundo considera cierta no lo es por completo. Los Primeros Humanos fueron los vencedores de su tiempo y, como todos los vencedores, reescribieron la historia a su antojo.

La Verdadera Historia de Eridu

A continuación presentamos la verdadera historia del pasado de la ambientación. Esta historia es completamente desconocida para todo el mundo. Es posible que el DJ quiera que algún historiador haya formulado en algún momento una teoría similar a alguna parte de los hechos aquí narrados, pero ha sido rápidamente denostado por sus compañeros y seguro que no está muy bien visto por el resto de historiadores. Sería como alguien que en la actualidad en la tierra mantuviese que las pirámides son realmente parte de un sistema de aterrizaje de naves alienígenas. Por desgracia, al igual que Daniel Jackson en Stargate, ese historiador hipotético tendría razón.

Los Primeros Humanos no fueron los primeros humanos. De hecho, llegan millardos de años tarde. La primera especie humana, que fue también la primera especie inteligente de la galaxia, se desarrolló en el planeta que ahora llamamos Marte hace 4.000.000.000 de años en el pasado (500.000.000 años antes de que Marte perdiese su campo electromagnético y, por lo tanto, la capacidad de albergar vida). Esta especie, que se llamaba a sí misma "**Etroscoi**", era una especie altamente inquisitiva con una inteligencia superior a la de los actuales humanos y una innata capacidad para la tecnología. Los Etroscoi eran además altamente sociables, y muy, muy longevos, con una esperanza de vida media de 50.000 años (y una velocidad de maduración como individuo muy lenta, siendo niños durante miles de años).

Esta alta esperanza de vida los hizo muy resistentes al cambio cultural pero, sin embargo, su naturaleza inquisitiva se reflejó en una gran capacidad para adaptarse a los cambios tecnológicos. Esto provocó una sociedad que "rápidamente" llegó a al nivel tecnológico que les permitió salir de su sistema solar. Tardaron 100.000.000 años en hacerlo, lo que apenas son 2.000 gene-

raciones de Etroscoi. Y cuando salieron de nuestro sistema solar fueron los primeros ahí fuera.

Todas las "fechas" que aparecen a continuación tienen como punto de referencia la fundación de Eridu y como todas son anteriores a esta, todas las fechas tienen un valor negativo. Así -60.000 años quiere decir 60.000 años antes de la creación de Eridu.

Los Etroscoi, los Auténticos Primeros Humanos

-4.000.000.000 años: Los Etroscoi aparecen en el planeta hoy conocido como Marte, aunque los Etroscoi lo llamaban Cel.

-3.900.000.000 años: Los Etroscoi desarrollan los motores de NT 5 que permiten viajar entre planetas y abandonan su sistema solar (que en ese momento se encuentra completamente explorado y colonizado con tecnología de NT 4-5).

-3.899.900.000 años: Los Etroscoi exploran toda la Galaxia encontrando otras especies inteligentes, pero ellos son la primera y única especie inteligente que ha alcanzado un Nivel Tecnológico superior a NT -2. Deciden no tener contacto con ninguna especie que no sea capaz de colonizar su propio sistema solar (NT 2-3). Eso sí, dejan satélites espía (de NT 5) para ver cómo evolucionan las razas inteligentes que han encontrado.

Etroscoi

Coste: 52 Puntos de Desarrollo

Los Etroscoi teóricamente han desaparecido del universo, pero aquí incluimos una Plantilla de cómo podrían ser, en caso de que el DJ los quiera utilizar para algo.

Atributos: Todos los Atributos a Bueno (36 PD).

Dones: Atractivo 1 (5 PD), Longevo (6 PD), Tolerancia (Enfermedades) (5 PD).

Limitaciones Clave: Ansia de Conocimiento.

Lenguajes: Etroscoi.

-3.800.000.000 años: Los Etroscoi averiguan cómo viajar entre Planos y comienzan a explorar el Multiverso. Se encuentran con que en la mayoría de universos no se han formado aún civilizaciones interplanetarias, pero las pocas que hay son todas casi tan avanzadas como la suya.

-3.799.500.000 años: Los Etroscoi entran el Universo Shehol. Comienza la **Guerra con el Vacío**.

-3.555.555.555 años: Tras 243.944.445 años de **Guerra con el Vacío** en muchos Universos, los Etroscoi aprenden cómo reforzar la barrera entre mundos impidiendo a Shehol que entre en los Universos que ellos han visitado y que aún no han sido conquistados por el Vacío. Por desgracia, la máquina que hace esto debe colocarse en el planeta donde por primera vez se salió o entró del universo y dicho planeta queda destruido por el procedimiento que asegura el universo.

Desde -3.555.555.555 años hasta -3.500.000.000 años: Los Etroscoi se dedican a asegurar todos los Universos que han visitado no conquistados por Shehol para evitar que sean conquistados por este.

-3.500.000.000 años: Los Etroscoi consiguen restaurar la barrera que separa los mundos en su universo natal y esto es lo que causa que Marte pierda su campo electromagnético. Los Etroscoi se ven obligados a mudar la capital de su gobierno, para lo que escogen el sistema solar que hay justo bajo Relex, que ellos llamarán Tinia. Comienza la lenta pero inexorable decadencia Etroscoi.

Desde -3.500.000.000 años hasta -2.500.000.000 años: **Primera Decadencia Etroscoi**. Durante esta etapa el pueblo Etroscoi entra en decadencia. El ansia de conocimiento que ha guiado a los Etroscoi, que siempre ha estado limitada (y que aún así ha producido grandes desastres como lo sucedido con Shehol) se desata por completo en este primer proceso de decadencia. Los Etroscoi se dedican a realizar todos los

experimentos imaginables, llegando incluso a levantar la prohibición de contacto con otras especies si el motivo del contacto es la experimentación científica (el comercio y el dominio político de otras especies sigue estando prohibido, eso sí). Esta etapa de decadencia se acaba cuando un científico crea una plaga que se extiende por el universo matando a todas las razas inteligentes, excepto a los Etroscoi.

-2.500.000.000 años: Los Etroscoi abandonan todos los planetas con ecosistemas naturales no terraformados o colonizados por ellos, prohibiendo de nuevo entrar en dichos sistemas solares. Además, un gran sentimiento de culpa se extiende por la sociedad Etroscoi, que acaba cristalizando en un elevado grado de aislacionismo entre los planetas Etroscoi. No solo eso, la continua búsqueda de saber que ha movido a los Etroscoi durante siglos pasa, poco a poco, a considerase socialmente algo peligroso.

Desde -2.500.000.000 años hasta -1.500.000.000 años: **Segunda Decadencia Etroscoi**. Los Etroscoi, debido al aislacionismo y al cariz negativo que va adquiriendo en su cultura la búsqueda de conocimiento, entran en una Edad Oscura en la que el NT de muchos planetas desciende, perdiendo incluso la capacidad de viaje interestelar. Al final de este período solo Tinia y los planetas más cercanos a este conservan buena parte del conocimiento tecnológico y cultural Etroscoi.

-1.500.000.000 años: En Tinia comienza a extenderse una idea romántica de las anteriores glorias logradas por los Etroscoi y poco a poco comienza de nuevo a realizarse investigación científica.

Desde -1.500.000.000 años hasta -1.000.000.000 años: **La Restauración**. En estos 500.000.000 años los Etroscoi re-descubren las tecnologías perdidas, vuelven al espacio y comienzan a ponerse en contacto con todas las colonias perdidas. Pero han pasado muchos años y, aunque la sociedad Etroscoi evoluciona de manera especialmente lenta debido a su elevada longevidad, han pasado suficientes años como para que se hayan desarrollado distintas culturas Etroscoi, algunas diametralmente opuestas entre sí. Volver a unir todas esas culturas en una sola unidad cultural es lo que realmente ocupa la mayoría de estos años.

-999.000.000 años: De manera inexplicable comienzan a nacer generaciones Etroscoi con una longevidad muy inferior a sus padres. En lugar de vivir 50.000.000 años, los Estroscoi nacidos a partir de esta fecha pasan todos a vivir solo 10.000 años. Esto no se descubre de inmediato, sino que, hasta que los primeros vástagos de esta generación de reducida longevidad empiezan a morir, las autoridades no se dan cuenta de lo que sucede. En concreto, el descubrimiento de lo que sucede se da en -998.990.000.

Desde -998.990.000 años hasta -949.000.000 años: **La División**: Durante estos 50.000.000 años los Etroscoi se dividen en dos grupos, dependiendo de la duración de su vida. Los Etroscoi que viven menos años evolucionan socialmente mucho más rápido, lo que trae cambios en la sociedad Etroscoi con gran rapidez, más cuando más nacen. Y, aunque a medida de que los Etroscoi más longevos se van dando cuenta de que verán morir a sus hijos, la cantidad de nacimientos de Etroscoi de padres longevos disminuye. Pero por otro lado, los Etroscoi menos longevos se reproducen con mucha mayor rapidez, lo que hace que el número de Etroscoi menos longevos aumente con celeridad. Esto provoca que los Etroscoi longevos se acaben aislando de la sociedad y para el año -949.000.000 a efectos prácticos ninguno de ellos interactúa ya con la sociedad Etroscoi (queden o no miembros de la versión más longeva vivos, cosa que no se sabe).

Desde -949.000.000 años hasta -899.000.000 años: **La Desintegración**. Durante estos 50.000.000 años la sociedad Etroscoi se desintegrará. La longevidad y resistencia al cambio de los anteriores Etroscoi era lo que les permitía mantener una sola identidad cultural en toda la Galaxia, pero los nuevos Etroscoi evolucionan mucho más

rápido (comparativamente hablando), por lo que la sociedad Etroscoi comienza a evolucionar en distintos sentidos con gran rapidez. Con el tiempo, pequeñas diferencias culturales se agrandan y tras 50.000.000 años, las diferencias culturales se han agrandado tanto que se han convertido en facciones. Y cuando tienes diversas facciones, tarde o temprano surge el conflicto.

Desde -899.000.000 años hasta -60.000.000 años: **La Tercera Decadencia Etroscoi**. Este período, que cubre los siguientes 839.000.000 años, es realmente una gran cantidad de períodos de paz y guerra sucesivos. Durante estos miles de años los distintos gobiernos Etroscoi aparecerán y caerán. Se unificarán y se dividirán. Firmarán acuerdos y los romperán. Cometerán genocidios y saldrán a la ayuda de sus enemigos cuando sufran una catástrofe natural. Protegerán a las (pocas) especies inteligentes de la galaxia y los utilizarán como esclavos y carne de cañón. Y el ciclo no se detendrá hasta la creación de los llamados Primeros Humanos.

-250.000.000 años: Una facción Etroscoi empieza a investigar en Thanr (Folmahaut) cómo logar un salto evolutivo que les permita derrotar a las facciones Etroscoi enemigas.

-100.000.000 años: Una de las facciones de los Etroscoi que piensa que su pueblo se dirige a la autodestrucción comienza a planificar la creación de unas cuantas especies a su imagen y semejanza, con la idea de que cuando los Etroscoi desaparezcan, exista algo de ellos aún en la Galaxia. Pero quieren hacer esto sin que el resto de facciones (en especial las más belicosas y autoritarias) se enteren, por lo que pondrán en marcha un plan de larga duración, digno en su desarrollo de los antiguos y longevos Etroscoi, con el objetivo de crear 66 especies Etroscoi en 66 planetas distintos, todas con un ecosistema similar y, aunque evolucionadas para adaptarse a los planetas donde estén, con gran cantidad de elementos en común. Pero para no ser descubiertos harán que dichas especies aparezcan al final de un proceso evolutivo de apariencia natural, así que programan las semillas que les darán vida de tal forma que su evolución sea aparentemente natural (lo que coincide con sus intereses de que cada especie se adapte a cada planeta) para que mientras este se produce el resto de Etroscoi no sospechen (si es que aún están para presenciarlo, claro).

-65.000.000 años: Mucho antes de lo previsto, los Gnonar se desarrollan en Agag. Son los primeros de los hijos de los Etroscoi conocidos como Para-Humanos, en desarrollarse. Por suerte para ellos (y la facción que los ha creado) el resto de Etroscoi está demasiado ocupado con otros temas como para darse cuenta de lo que ha pasado en un planeta anteriormente vacío de vida. Su avance tecnológico será muy lento teniendo la Edad de Piedra más larga de entre todos los Para-Humanos.

En este mismo momento un asteroide cae en la Tierra, matando a los dinosaurios y creando la oportunidad para que la facción que está creado a los 66 Para-Humanos decida que el anterior vecino de su sistema natal es un lugar idóneo para añadir la última de las especies que ha desarrollado.

El Nacimiento de los Primeros Humanos

-60.000.000 años: Los Primeros Humanos son creados a partir de Etroscoi en el planeta llamado Folmahaut por los Terrestres (y llamado Thanr por los Etroscoi). Los Primeros Humanos son miembros de una facción de Etroscoi que se somete a un tratamiento que les cambia física y mentalmente. El cambio los vuelve mucho más grandes, fuertes, rápidos e inteligentes y les dota a todos de poderes psiónicos (que la gran mayoría de Etroscoi no tenía). En apenas un año toda la facción ha cambiado y se ha convertido en Primeros Humanos, no tardan en obtener victorias sobre los miembros de su antigua especie. Al fin y al cabo, el ADN de los Primeros Humanos ha sido creado para conquistar, para triunfar sobre los Etroscoi y dominar la galaxia.

-59.999.500 años: Algunas de las otras facciones se hacen con el procedimiento para crear Primeros Humanos, aunque todos aquellos que salen de las cámaras se unen a sus hermanos y no apoyan en casi ningún caso a los Etroscoi, lo que hace que la mayoría de facciones transformen a pocos miembros. No todas las facciones que se hacen con el procedimiento tienen tanta suerte y algunas son completamente transformadas en Primeros Humanos. Tras este suceso los Primeros Humanos se darán cuenta de que el procedimiento que les crea cambia las lealtades del sujeto y a partir de ese momento realizarán el procedimiento sobre todos aquellos prisioneros Etroscoi que caigan en sus manos. Los Etroscoi, en cuanto averiguan lo que sucede, son todos equipados con cápsulas de suicidio para acabar con su vida antes que dejarse capturar.

Primeros Humanos
Coste: 87 Puntos de Desarrollo

Los Primeros Humanos que presentamos aquí son ligeramente distintos a los presentados en el manual del CdB. Aquella plantilla era más bien la versión que la gente tiene de los Primeros Humanos en Eridu y esta es la real.

Ten en cuenta que los Primeros Humanos que existen, en teoría han sido todos transformados en Los Que Miran el Abismo. Pero aquí incluimos una Plantilla de cómo podrían ser, en caso de que el DJ los quiera utilizar para algo.

Atributos: Todos los Atributos a Bueno (36 PD).

Dones: Atractivo 1 (5 PD), Escala 2 (10 PD), Equilibrio Perfecto (4 PD), Longevo (6 PD), Súper-metabolismo (12 PD), Talento Psiónico (adquiere todas las Habilidades Psiónicas a Terrible y no conoce ningún poder) (9 PD), Tolerancia (Enfermedades) (5 PD).

Limitaciones Clave: Ansia de Poder, Leal a los Primeros Humanos.

Lenguajes: Antiguo Vulnus.

-29.970.000 años: El espacio controlado por los Primeros Humanos ya es superior al del resto de facciones Etroscoi unidas, siendo más de la mitad de la galaxia. Llegados a este punto, es obvio para muchos Etroscoi que no es una cuestión de si serán derrotados, sino de cuándo serán derrotados. Esto provoca que algunas comunidades Etroscoi decidan instalar bombas y vaporizar completamente toda su presencia en un planeta antes de dejar que caiga en las enormes manos de los Primeros Humanos (lo que explica los restos de destrucción que se pueden encontrar en muchos lugares del Espacio Conocido). Otros, por el contrario, intentan ocultar su presencia por todos los medios posibles (lo que hace que pueda haber aún comunidades Etroscoi aisladas de la Galaxia sobreviviendo en algún lado, sin que nadie sepa nada sobre ellos).

-60.000 años: Los Primeros Humanos acaban de purgar toda la galaxia de restos Etroscoi. Para este momento los Primeros Humanos ya han detectado a algunas de las 66 especies de Para-Humanos y, aunque saben de su origen Etroscoi, son en su gran mayoría tan primitivos que no los ven como una amenaza, sino casi como juguetes. De hecho, es llegado este momento, cuando no hay más Etroscoi en la Galaxia y los Primeros Humanos lo dominan todo, que comienza la era llamada la Pax Galáctica. Lo que ha llegado al presente de dicha Pax Galáctica muestra a unos Primeros Humanos muy distintos de lo que eran en realidad, por lo menos al principio de la Pax. Los Primeros Humanos eran conquistadores, brutales gobernantes que cogieron a las distintas especies inteligentes que encontraron por la galaxia, las sacaron de sus planetas y las convirtieron en sus esclavos (pero se mantuvieron alejados del sistema Sol, sistema originario de los Etroscoi, por tabú cultural, por lo menos en su gran mayoría, porque Primeros Humanos sí visitaron la Tierra de forma aislada).

Desde -60.000 años hasta -6.000 años: **La "Pax Galáctica"**: La Pax Galáctica fue muy distinta a lo que la historia nos cuenta, salvo en los últimos 10.000 años en la que

el gobierno de los Primeros Humanos perdió su vena tiránica (debido al cada vez más incesante número de revueltas y demandas de derechos) y dotó de libertades a aquellos que no eran Primeros Humanos.

-50.000 años: Rauri-Ko, Saurran y Ssilaar adquieren consciencia al mismo tiempo. En apenas 100 años son integrados (sin apenas resistencia) en la Pax Galáctica. Han sido creados por los Primeros Humanos para servirles como fuerza policial que controle al resto de especies y cumplen ese papel a la perfección. Fueron distribuidos por toda la galaxia y, gracias a sus capacidades físicas, sobrevivieron en muchos lugares haciendo que existan distintas razas saurias todas emparentadas (con un mito común Dioses Creadores) por toda la galaxia.

-40.000 años: Los Sorud y los Uu'man son integrados en la Pax Galáctica, en ambos casos a la fuerza.

-20.000 años: Cada vez más numerosas, las distintas especies bajo el yugo de los Primeros Humanos comienza a clamar de manera masiva por sus derechos. Aparecen grupos terroristas que cometen atentados en nombre de los oprimidos por los Primeros Humanos. Planetas enteros que se rebelan son aniquilados por completo, pero eso no detiene las rebeliones en otros planetas, al revés, las alientan, pues muchos prefieren morir a seguir viviendo como esclavos.

-16.000 años: Los Primeros Humanos aceptan las demandas del resto de razas y lentamente comienzan a cambiar las leyes, dando poco a poco más libertades y derechos a sus gobernados. Para conservar el poder se otorgan a sí mismos como especie el poder dirimir en cualquier disputa de miembros de otras razas, y la palabra de cualquier Primer Humano será considerada ley. Esta costumbre, valorada como algo positivo procedente de los Primeros Humanos, nació inicialmente como una herramienta de control social.

Desde -16.000 hasta -6.000 años: Los Primeros Humanos no tardan en darse cuenta del potencial que tienen las que consideran razas menores. Viven todas mucho menos que ellos, pero algunas de ellas consiguen tantos logros en muy pocos años como un Primer Humano en sus largas vidas. Esto hace que poco a poco los Primeros Humanos den más y más libertades a las demás razas, aunque siempre asegurándose de poseer ellos el poder en última instancia. Crean memes psiónicos que sueltan entre la población con el objetivo de que la gente empiece a verlos más como guardianes que como crueles amos y ellos comienzan a asumir esos roles. El objetivo último de los Primeros Humanos es aprovecharse de las demás razas, seguir viviendo a su costa y, al ser mucho más longevos, ser los que realmente disfruten de los beneficios de cualquier avance obtenido. Su longevidad hace innecesario gobernar con mano dura, ya que al final serán ellos los que más años vivan y por lo tanto, los que se lleven los beneficios de cualquier cosa que permanezca.

La Verdad de la Caída y el destino de los Primeros Humanos

-9.000 años: Orud sufre una catástrofe "natural" que obliga a evacuar el planeta, alojándose en el actual Orud (entonces Ur-Orud). O eso es lo que cuenta la historia. La realidad es bien distinta. La catástrofe es la llegada de Sehol causada por un grupo de científicos Sorud bajo supervisión de varios Primeros Humanos que estaban intentando acceder a otros planos de existencia. Y por desgracia para todos, tuvieron éxito: Shehol logra poseer a los Primeros Humanos presentes. Pero algunos Sorud que han trabajado en el experimento (en el que trabajan unos 6.000 en total), se dan cuenta de lo que ha sucedido y no tardan en reclutar al resto de Sorud para que les ayuden a intentar parar lo que ha entrado por el portal que han creado. El intento falla y los Primeros Humanos poseídos por el Vacío escapan. Los Sorud que han participado en el experimento guardan silencio por vergüenza ante lo sucedido, pero siguen buscando a los Primeros Humanos infectados para destruirlos. Ellos serán los llamados Sorudnar.

Desde -9.000 años hasta -6.000 años: Shehol se ha infiltrado la sociedad de los Primeros Humanos y poco a poco comienza a planificar su invasión, pero para ello necesita eliminar la Pax Galáctica, necesita provocar su Caída. Así que comienza a infiltrarse en puestos clave, a corromper la sociedad, a fraguar una guerra civil que lo destruya todo. Poco a poco sus planes van surtiendo efecto y los Primeros Humanos comienzan a dividirse en facciones. Tras la división, el Vacío tarda poco en provocar conflictos (fácil cuando los líderes de varios bandos están bajo tu control). Y poco a poco coloca la Pax al borde de la guerra civil, que estalla el año -7.666.

-6.000 años: **La Pax Galáctica ya no existe**. Los Primeros Humanos, manipulados por Shehol, se han destruido a sí mismos y los pocos que quedan vivos son aquellos que sirven al Vacío. Los Sorudnar se encuentran refugiados en los sistemas que han ocupado, a los que han transportado toda la tecnología que han podido. Los agentes de Shehol siguen por ahí fuera, planificando lentamente la llegada de su amo (Shehol es inmortal y los Primeros Humanos viven 10.000 años, así que ninguno de ellos tiene excesiva prisa y los efectivos necesarios para conquistar toda una galaxia no son pocos).

-5.100 años: Los Insectoides salen de su sistema solar, realmente los primeros en salir al espacio tras la Caída. A los Primeros Humanos nunca les había agradado esta especie, por eso no los habían sacado de su planeta, pero en este no había nada que necesitasen, por lo que no los destruyeron. Con el tiempo, los Insectoides dominaron la biotecnología lo suficiente como para crear versiones de sí mismos capaces de viajar entre planetas.

-5.000 años: Se funda Concentus en Ter'Rae. Los Sorud vuelven a salir al espacio. Los Insectoides descubren cómo abrir agujeros de gusano para viajar a otros sistemas solares. Se extienden por los sistemas cercanos a una velocidad increíble, llegando a dominar 100 parsecs a la redonda de su sistema solar natal (en la otra punta de la galaxia) en apenas 100 años.

-4.900 años: Los Sorud contactan con los gobernantes de Concentus y comienzan a colaborar con ellos.

-4.500 años: Shehol, que está acabando de conquistar los universos "más cercanos" para invadir este, se da cuenta del rápido crecimiento Insectoide (que para este momento ya ocupa dos brazos distintos de la Vía Láctea). Aunque no tiene las suficientes tropas como para invadir la galaxia, reúne un nutrido ejército mientras Mirados por el Vacío comienzan a poseer en masa los planetas con vida inteligente en línea directa del avance Insectoide. Como este avance se produce en ciclos, Shehol coordina bien sus movimientos de tal manera que, cuando se produce el siguiente ciclo, cientos de infectados por el Vacío están esperando a los Insectoides, eliminando a la gran mayoría de los atacantes (aunque siendo aniquilados a la vez por estos). Mientras esta batalla se desarrolla, Shehol lanza a sus tropas desde otro universo contra el corazón del Imperio Insectoide, atacando cientos de planetas clave a la vez. Al final, los Insectoides consiguen repeler a sus atacantes, pero su civilización está en ruinas, casi todas sus reinas muertas y los Insectoides tardarán miles de años en volver a ser una amenaza para los planes de Shehol.

-4.000 años: Los Uu'man salen de su planeta y encuentran a los Sorud. Se forma la **Alianza Uu'man**.

El Pasado Reciente

-3.666 años: Shehol, por medio de uno de Los Que Miran el Abismo llamado Eresh Kigal crea a los Whi'lë a partir de 66 humanos abducidos como parte de su plan para invadir este universo. Servirán principalmente para desviar la atención de aquellos que intenten averiguar qué sucede en el futuro cuando su plan se ponga en marcha.

Shehol ha visto varios posibles futuros en los que es derrotado, y se impide la invasión de esta realidad, así que crea a los Whil'lë justamente para evitar que esos posibles futuros se hagan realidad.

Para rizar el rizo, los Whi'lë creerán que las cuidadosas órdenes de actos aleatorios que tienen que ejecutar a lo largo de los siglos tienen como objetivo evitar que Shehol conquiste el universo. Ellos creen que han sido creados por una entidad opuesta a Shehol (en realidad uno de los Primeros Humanos que estaba presente cuando Shehol entró por primera vez haciéndose pasar por divinidad dadora de vida en la mente de los Whil'lë), y que creen que lo que están haciendo es la única forma de impedir que Shehol conquiste la galaxia, por lo que están dispuestos a lo que sea para lograrlo.

-3.200 años: Thout se aparece ante los Gnonar conocidos como Gömon, y les inspira para conquistar el continente que es su planeta.

-2.800 años: Los Kogun empiezan a desarrollar su cultura en los archipiélagos de Agag libres de influencia Gömon.

-2.500 años: Los Vaethurog comienzan a adquirir inteligencia debido a la manipulación de los Sorudnar.

-2.400 años: En Agag comienzan los ataques sistemáticos de los Kogun sobre los Gömon.

-2.000 años: Aparece Verithian. El Whil'lë Thout traiciona a los Gömon llevándose con él a todos sus primogénitos. A estos se les borrará la mente y tanto ellos como sus descendientes serán esclavos de los servidores del Vacío en sus naves y sus bases.

-1.900 años: Los Ariliscoroi salen de su sistema solar. Nace Gnonar en Agag.

-1.860 años: Se funda el Imperio Gnonar.

-1.500 años: Los Vaethurog alcanzan NT 0 (Revolución Industrial).

-1.400 años: Los Verithian compran Mnelen, Melasus e Ynyph.

-1.000 años: Aparece Rugüe en Zothoz. Desconocido para todos, Rugüe estaba influenciado por los Sorudnar. El Consorcio Verithian se encuentra con la Alianza Uu'man.

-500 años: Los Vaethurog salen de su planeta.

-200 años: Catástrofe en Kapteyn, traslado de los Eronn a Serurier.

-100 años: Los Vaethurog salen de su sistema solar, gracias a un trato secreto con Los Que Miran el Abismo que durará hasta poco después de la fundación de Eridu.

SECRETOS DEL PRESENTE

En esta sección presentamos la información sobre las distintas amenazas y secretos que pueblan el Espacio Conocido durante las Crónicas de Eridu. Pero no están todas las que son. A lo largo de este libro hemos dejado una considerable cantidad de flecos sueltos para que puedas introducir tus propias creaciones, o usar información de la que aquí proporcionamos para modificarla a tu gusto.

Shehol

Shehol es la principal amenaza que se cierne sobre la galaxia, aunque al principio de las Crónicas sea un enemigo desconocido por todos como tal.

Shehol es una entidad que consume mundos convirtiéndolos en Shehol. Se transmite visualmente, por la sangre, por sistemas informáticos e incluso como idea (y de hecho, si Shehol existiese, este libro probablemente te convertiría en un Mirado por el Vacío) infectando todo aquello con lo que entre en contacto (incluso las sustancias inertes son transformadas al final en una manifestación de Shehol, cuando todos los seres vivos de un universo han sido transformados). Además, Shehol es una entidad psiónica y, aunque los que tienen estos poderes son especialmente resistentes a ser Mirados por el Vacío, cuando son poseídos sus poderes aumentan de manera exagerada, lo que los convierte en los mejores defensores del universo, a la vez que sus peores enemigos si caen bajo el influjo de Shehol.

Aquellos que pasan a estar bajo el influjo de Shehol no se vuelven bestias sin mente (salvo los infectados por la Plaga), sino que conservan sus conocimientos y buena parte de sus personalidades. Simplemente sus prioridades se ven reorganizadas de tal forma que servir a Shehol se convierte en una prioridad, aunque en cualquier momento el Vacío puede tomar el control total de esta persona si es necesario. En términos de juego esto se representa con la Limitación Clave **Mirados por el Vacío**.

Nadie sabe cómo apareció Shehol. Los Etroscoi entraron en su universo natal, que había sido consumido por completo por Shehol cuando habían llegado, y sin darse cuenta le mostraron la existencia de otras realidades. Shehol no tardó en averiguar cómo atravesar la barrera entre planos una vez los Etroscoi la habían debilitado con su viaje y comenzó a infiltrarse en otros universos, a ir infectando a gente en otras realidades y, en definitiva, a ir consumiendo toda la existencia. Ahora mismo, Shehol domina ya 9 realidades y está asaltando otras 5 realidades, sin contar la de Eridu. Su avance no ha sido más rápido en gran medida por los refuerzos en las barreras que crearon los Etroscoi, que han mantenido a Shehol fuera de muchas realidades.

Shehol utiliza agentes muy distintos en el universo de Eridu para lograr sus planes. Por un lado están los Primeros Humanos que fueron poseídos por Shehol, que se llaman a sí mismos **Los Que Miran el Abismo**. Liderados por **Lu-Gal**, estos son los más antiguos siervos de Shehol (y con diferencia los más consumidos por el Vacío). Con el paso de los siglos muchos de Los que Miran el Abismo han muerto. A diferencia de otros siervos de Shehol, la mera concentración de Lu-Gal y sus seguidores no aumenta los poderes de los psiónicos, pero ellos sí se benefician de dicho aumento en presencia de otros servidores de Shehol. Son pocos, son fieles, son inteligentes y son poderosos, lo que los convierte en los líderes de facto en los esfuerzos de conquista de Shehol.

Los **Whil'lë** son otros servidores atípicos. Ellos son servidores involuntarios, creyendo de hecho que están haciendo todo lo posible por impedir que conquiste el universo. Los Whil'lë son Para-humanos modificados con tecnología de los Primeros Humanos, por lo que la influencia del Vacío es inexistente en apariencia. Pero realmente todos los pasos que han seguido para supuestamente impedir que Shehol domine el universo lo único que hacen es acercar el momento de su conquista.

Otros de los servidores de Shehol son los **Mirados por el Vacío**. Aquellos Mirados que no pertenecen a los Primeros Humanos al ser tocados por Shehol ven cambiado algo en su naturaleza, de tal forma que cuando se reúnen varios Mirados en un solo sitio los poderes psiónicos se usan con mayor facilidad y potencia. Al principio de las Crónicas de Eridu no hay prácticamente Mirados por el Vacío que no sean Primeros Humanos, aunque su número crecerá con gran rapidez una vez se desate la Plaga.

Los **Infectados por la Plaga**, en el universo de las Crónicas de Eridu y gracias a las manipulaciones de los Whil'lë, sirven a Shehol. Son principalmente una fuerza de choque que crece constantemente, pero además el Vacío puede usarlos como portales temporales a sí mismo (aniquilando al infectado que se use de esta forma), de tal manera que todo aquel que estuviese mirando al infectado corre el riesgo de convertirse en un Mirado por el Vacío.

Los **Dissero Hyades** son Shehol en estado puro. Relex es el lugar donde Shehol entró en este universo y los Dissero son criaturas nativas del planeta que han sido poseídos por Shehol y evolucionados por este hasta convertirlos en inteligentes. A diferencia del resto de servidores del Vacío en Eridu, los Dissero Hyades no tienen personalidad propia, sino que son 100% Shehol.

Los **Speculum Vorago** son quizás la herramienta más poderosa que Shehol tiene. Son artefactos de gran poder Psiónico traídos desde otro universo (también por los ac-

tos realizados por los Whil'lë a lo largo del tiempo, pero sin que estos lo sepan), y son una pieza básica de la mitad de los planes de Shehol.

Los Que Miran el Abismo (Primeros Humanos)

Los Que Miran el Abismo son un grupo de Primeros Humanos bajo el control de Shehol y son los primeros en ser infectados por el Vacío cuando el experimento de los futuros Sorudnar entra en contacto con un universo completamente dominado por Shehol.

Los Que Miran el Abismo
Coste: 300 Puntos de Desarrollo

Esta plantilla representa a aquellos Primeros Humanos han sido transformados en Los Que Miran el Abismo. En teoría son los únicos Primeros Humanos que han sobrevivido.

Atributos: Todos los Atributos a Grande (+2) (108 PD).

Dones: Atractivo 1 (5 PD), Escala 2 (10 PD), Equilibrio Perfecto (4 PD), Longevo (6 PD), Sobrevives en el Vacío (20 PD), Súper-metabolismo (12 PD), Talento Psiónico (adquiere todas las Habilidades Psiónicas a Terrible y no conoce ningún poder) (9 PD), Tolerancia (Enfermedades) (5 PD), Volar (Espacio 1 y 3) (32 PD).

Limitaciones Clave: Ansia de Poder, Mirado por el Vacío.

Habilidades: Todos Los Que Miran el Abismo tienen, como mínimo, 50 Puntos de Desarrollo gastados entre todas sus Habilidades. (50 PD). A la hora de adquirir Habilidades, ten en cuenta que el NT de Los Que Miran el Abismo es 5, por lo que muchos de Los Que Miran el Abismo tendrán el Don Tecnología de Otra Sociedad (adquirido con PD de entre los 50 destinados a Habilidades).

Habilidades Psiónicas: Todos Los Que Miran el Abismo tienen, como mínimo, 39 Puntos de Desarrollo gastados entre sus Habilidades Psiónicas.

Lenguajes: Antiguo Vulnus.

Son los principales culpables de la Caída y los agentes más importantes de Shehol en el universo de Eridu. No solo eso, se han encargado que la realidad de la Caída sea algo desconocido y han tergiversado el conocimiento que el resto de razas tiene sobre lo que sucedió en el pasado, por ese motivo hay vacíos e incongruencias temporales en los conocimientos históricos de los distintos gobiernos del Espacio Conocido.

Los Primeros Humanos son Etroscoi modificados por la máquina de Folmahaut y luego Mirados por el Vacío, pero llevan tanto tiempo infectados por Shehol que en muchos sentidos solo son meras extensiones de su voluntad. Pero eso es una de sus fuentes de poder.

Los Que Miran el Abismo, a diferencia de otros Mirados por el Vacío, no generan un campo psiónico que aumenta en función de la cantidad de ellos que esté presente, pero se benefician del campo psiónico que el resto de Mirados por el Abismo genera, con lo que sus ya elevados poderes se ven acrecentados en presencia del resto de seguidores de Shehol.

El más poderoso entre Los Que Miran el Abismo es Lu-Gal, esto le convierte en el líder de facto de sus congéneres infectados, pero también por ello es a quien Shehol envía a las misiones más delicadas o peligrosas. Pero esto no es problema para Lu-Gal, muy seguro de sus posibilidades y planes. Cuando Shehol conquiste el universo, espera recibir el honor de viajar al universo del que procede Shehol y fusionarse físicamente con él, recompensa solo permitida a aquellos que sirven a Shehol con mayor devoción y éxito.

Los Que Caminan en Espirales (Whil'lë)

Los **Whil'lë** fueron creados por uno de Los Que Miran el Abismo llamado Eresh Kigal. Este secuestró a un para-humano de cada una de las 66 especies creadas por los Etroscoi, los transformó y los re-programó. Estos cambios fueron realizados con tecno-

logía de los Primeros Humanos (una versión modificada del invento que creó a los propios Primeros Humanos), por lo que el adoctrinamiento de Shehol no es aparente.

Los Whil'lë piensan que fueron creados por una entidad psíquica llamada Eresh Kigal, que tiene la capacidad de ver el futuro. Esta entidad los creó con el objetivo de que, por medio de pequeñas manipulaciones de la historia, consiguiesen lograr que la invasión de Shehol no se produjese. Así que llevan siglos interviniendo sutilmente en la historia de todas las naciones, para-humanas o alienígenas, con el supuesto objetivo de impedir que Shehol conquiste el universo.

Pero, como ya hemos dicho, son servidores involuntarios, pues realmente todos los actos que han realizado para supuestamente impedir que Shehol domine el universo lo único que hacen es acercar el momento de su conquista. Uno de los principales "logros" de los Whil'lë es modificar La Plaga para que sea un portal que permita entrar a Shehol. Pero sus modificaciones no son completamente efectivas, así que tienen que ejecutar toda una serie de rituales para que las razas para-humanas puedan ser infectadas.

A continuación ofrecemos una lista de los 33 Whil'lë que hay en el Espacio Conocido (el resto de Whil'lë está repartido por toda la galaxia, con las otras 33 especies para-humanas; nadie sabe el porqué de esta concentración en una zona tan pequeña, comparativamente hablando, de la galaxia) relacionados con la Especie Para-humana de la que provienen y su planeta natal, así como algunas notas o apodo que estos Whil'lë puedan tener (entre ellos).

Los Whil'lë de Eridu utilizan la Plantilla Racial de Whil'lë que se puede encontrar en la página 89 del Manual del DJ. La mayoría de Whil'lë de Eridu son personajes de 200PD, por lo que, cuando crees un Whil'lë, dispones como mínimo de 108 PD para crearlo (aparte de los 92 PD que cuesta la Plantilla Racial).

Los Mirados por el Vacío

Los Mirados por el Vacío son aquellos que han visto alguna de las formas de Shehol, o se han visto expuestos a él y no han podido evitar que una parte de Shehol entre en ellos. En juego, esto se representa con la **Limitación Clave Mirados por el Vacío**. Cualquiera que mire el Vacío (ya sea por entrar en una mente ya infectada por Shehol, porque alguien infectado entre en la mente de otro, o porque ve directamente la brecha que deja un Infectado por la Plaga al inmolarse), tiene que hacer una **Tirada de Terror (Efectos Psicológicos)** de **Dificultad** *Excelente (+3)* y un **Coste en Terror de 9.** Si se falla la tirada, aparte de la pérdida de Humanidad asociada, se obtiene la **Limitación Clave Mirado por el Vacío**.

Estar Mirado por el Vacío no significa que uno cambie radicalmente de personalidad (salvo quizás con las personas más débiles de mente), sino que es algo más insidioso, por lo menos al principio. El Vacío irá tentando al personaje (en juego, esto se representa con los distintos Puntos Fudge que el DJ deberá ir ofreciendo al jugador para que este actúe en beneficio de Shehol) y, a medida que este vaya cayendo en las tentaciones, el Vacío tentará más y más, hasta que al final la persona pierda su voluntad y sea parte del Vacío ya.

Aún así, el Vacío puede llegar a tomar el control de un Mirado en caso de necesidad. Esta violación mental suele ser breve, ya que solo los más consumidos por Shehol no se resisten a algo así. Intentar resistirse a este control total de Shehol requiere una **Tirada de Voluntad** de **Dificultad** *Excelente (+3)***.** Si se falla la tirada, se perderá por completo el control durante un turno, y **se perderá también 1 Punto de Humanidad**. El siguiente turno podrá intentar otra tirada, y así hasta que se libere (con las consiguientes pérdidas de Humanidad si se falla). Shehol rara vez vuelve a intentar controlar de nuevo a alguien que se ha liberado justo tras su liberación, aunque sí pasado un tiempo.

Especie Para-Humana	Planeta	Whil'lë	Sobrenombre
Humanos	Terra	Ereos	El Saboteador
Uu'man	Ter'Rae	Logios	El Negociador
Aqa'sthe	Aqau	Sarawasti	El Vigilante
Gnonar	Agag	Thout	El Mago
Achillie	Hilles	Athean	El Guerrero
Icar	Maedan	Shen	El Silencioso
Eronn	Kapteyn / Serurier	Sophos	El Asesino
Mnelen	Mnelen	Coeus	
Terimio	Esii	Omoi	
Ynyph	Ylys	Ykayn	
Melasus	Mela-1	Mimir	
Ariliscoroi	Aerilar	Arciius	El Mentiroso
Edeta	Eldet	Uxie	
Seteda	Seldet	Abbadon	
Dleit	Del Loir	Infuscor	
Baste	Irem	Etien	
Oret	Teleran	Hermaeus	
Ilerge	Ilean	Xarxeas	
Tartes	Tartean	Guis-Wa	
Tur-Det	Tur-Netan	Achlae	
Iliber	Ibe	Ilithiia	
Ootos	Astuneran	Ectur	
Prydein	Innys	Cernunnos	
Vetos	Alaver	Belenn	
Acuus	Eerenan	Eth	
Reva	Raevol	Rath	
Tures	Turestan	Tarchies	
Autrig	Aurelen	Atunis	
Amdaur	Amlenar	Amuke	
Eleraus	Elenarestan	Elar	
Annet	Ann	Aninth	
Emmet	Emm	Euterpe	

Como decíamos más arriba, Shehol no suele tomar el control directamente, sino que prefiere tentar (representado con Puntos Fudge que el DJ ofrece a los Cazadores si uno de ellos está Mirado y Shehol le tienta). Cada vez que una persona Mirada acepte un Punto Fudge ofrecido por Shehol, **sin saberlo perderá 5 Puntos de Humanidad**. Es importante que el DJ lleve las cuentas de Humanidad en secreto, y si un personaje ve sus puntos reducidos a 15 o menos, estará completamente influenciado y controlado por el Vacío. Si deja de jugar con ese Cazador ya es cosa entre el DJ y el jugador, aunque nosotros recomendamos que no se siga jugando con el personaje y que se convierta en un antagonista.

Los Mirados por el Vacío tienen un último efecto a tener en cuenta. Su concentración en un punto hace que en ese lugar el Vacío presente en otras realidades e intentando entrar en la nuestra pueda penetrar e insuflar un lugar con su presencia psíquica. Básicamente cuando haya más de 100 Mirados presentes en un lugar, estos Mirados adquieren la capacidad de usar un poder Psiónico cualesquiera (pagando las AC correspondientes) ignorando los pre-requisitos del poder y usando su VOL para todas las tiradas relacionadas con dicho Poder. Eso sí, cambiar el poder que conocen a otro poder requiere un turno completo de concentración.

Los Que Miran el Abismo que estén presentes dentro de semejante campo de poder Psiónico tendrán acceso a 50 Puntos de Fatiga para gastar potenciando sus poderes, como se explica en el siguiente Capítulo.

La Plaga de Shehol

La Plaga de Shehol es una variante de La Plaga que sale en el Manual del DJ. En el universo de Eridu los Whil'lë manipulados por Eresh Kigal modificaron una plaga ya existente en la otra punta de la galaxia para convertirla en un portal por el que Shehol pudiese entrar. Para ser completamente funcional, el último paso fueron una serie de asesinatos rituales (cometidos primero en Eridu y luego en otras partes), para ajustar psiónicamente la plaga a las distintas especies para-humanas que son sus portadores (las razas alienígenas presentes en el Espacio Conocido son, de alguna forma, inmunes).

Las criaturas que resultan infectadas por la Plaga de Shehol adquieren una Plantilla que se "coloca" por encima de otras Plantillas que pueda tener, incluida la racial. La Plaga de Shehol es una representación más de Sheho, y aquello que se encuentran Infectados son portales que se abren a Shehol, a la vez que son un poco del Vacío que entra en nuestro mundo. La Plaga ha sido modificada para extender la presencia y voluntad del Vacío por todo el Espacio Conocido.

Las personas que son infectadas por la Plaga de Shehol pasan por distintas fases hasta que se produce la Transformación. Las fases de la Plaga de Shehol son tres: *Infección*, *Incubación* y *Transformación*.

La fase de **Infección** es la más corta de todas. La infección puede producirse por el mordisco o ataque de garra de alguien ya Transformado, por mantener relaciones sexuales con una persona en fase de Incubación (o Transformado, aunque esto será más raro), por una transfusión de sangre de alguien en fase de Incubación (o Transformado), y por cualquier procedimiento que incluya un contacto con sangre, saliva o fluidos reproductivos de una criatura infectada por la Plaga de Shehol. La Infección no es automática, sino que se debe hacer una **Tirada de *CON* de dificultad** *Grande (+2)* para no ser afectado. *Los que posean la Limitación Clave* ***Mirados por el Vacío*** *son inmunes*, pero se convierten en portadores de la Plaga de Shehol, y todo aquel con quien comparta saliva, sangre o fluidos reproductivos se verá infectado también. Además, la plaga solo afecta a aquellos para-humanos cuya especie ha sido objeto del Ritual de Escarificación. Esto quiere decir que al principio de las Crónicas de Eridu solo Uu'man, Humanos de la Tierra y Ariliscoroi pueden ser afectados de entre las

razas presentes en la Estación Eridu (pues Sophos solo les pudo hacer el ritual a ellos).

La fase de **Incubación** es la más larga de todas. Su duración depende principalmente de la CON o la VOL (la que sea más baja) del personaje que sea infectado. Se realiza una tirada de *CON o VOL* (la más baja) **dificultad** *Grande* seis meses después de haber sido Infectado. Si se falla se produce la Transformación; si se pasa, se repite la tirada cada **8 horas** hasta que se falle. Se considera una tirada contra una Enfermedad a efectos de Rasgos que puedan influir sobre ella, aunque aquellos que tengan Antipsí natural añaden un +1 a su tirada en virtud de su Antipsi, pues es también, en cierto sentido, un ataque psiónico.

Los **efectos de la Incubación** son difíciles de percibir, ya que son síntomas comunes y solo aparecen tras la primera tirada de CON/VOL y si no se transforman: tos, dificultad para respirar, agotamiento generalizado y somnolencia (y un -1 a toda acción). Aquellos que pasen la segunda tirada de CON/VOL comenzarán a sufrir fiebres (y un -2 a toda acción). Los que llegan a aguantar 2 días tras la primera tirada de CON o VOL para evitar transformarse caen inconscientes y no recuperan la consciencia hasta que sufren la Transformación (pues pese a estar inconscientes siguen haciendo tiradas para evitar Transformarse cada 8 horas).

La fase de **Transformación** es muy corta, apenas dura 15 segundos (3 turnos). Durante ese tiempo se pierde todo el pelo del cuerpo, crecen garras, se refuerzan y crecen los caninos y la piel se oscurece a trozos. Durante esos 3 turnos el personaje que sufre la transformación no puede actuar y al final de ellos se le aplica la Plantilla de los **Transformados por la Plaga**.

Aquellos que ya hayan sido Transformados por La Plaga de Shehol cuentan al igual que los Mirados por el Vacío para facilitar que Shehol penetre en la realidad, proporcionando poderes psiónicos a Mirados por el Vacío y a los Que Miran el Abismo.

Transformados por la Plaga
Coste: 19 Puntos de Desarrollo

Esta plantilla se les coloca a los infectados por la Plaga de Shehol al sufrir la Transformación. Si hay un conflicto entre los Rasgos del personaje y esta Plantilla, lo que se indica aquí tiene preferencia. El Coste que proporcionamos no suma los cambios a los Atributos, ya que estos variarán dependiendo de los niveles de la criatura afectada, por lo que el coste final de la plantilla puede variar mucho.

Atributos: FUE +2, DES +1, CON +1, INT -2, VOL -2.

Dones: Ataque Natural (Mordisco +2 FO) (6 PD), Garras (4 PD), Brazos de Acero (4 PD), Transmisor de la Plaga (10 PD).

Limitaciones: Manos Torpes (-5 PD).

Limitaciones: Los Transformados por la Plaga adquieren las siguientes Limitaciones Clave de forma automática: Feo (no tienen pelo y la piel se oscurece por zonas), Obsesión (extender la Plaga), Olor Ofensivo, Sanguinario**.**

Los Dissero Hyades

Los **Dissero Hyades** son Shehol en estado puro. Relex es el lugar donde Shehol entró en este universo y los Dissero son una criatura nativa del planeta que han sido poseídos por Shehol y evolucionados por este hasta convertirlos seres inteligentes de apariencia humanoide.

Nuevo Don:
Transmisor de la Plaga de Shehol

El personaje que tenga este Don tiene la capacidad de Transmitir la Plaga de Shehol no solo con transfusiones, actos sexuales y su saliva, sino que sus mordiscos y ataques realizados con las garras también transmiten la Plaga de Shehol, pero solo a quienes puedan infectarse.

Cuesta 10 Puntos de Desarrollo.

Esto no es conocido por casi nadie, lo que no evita que sean probablemente la raza más denostada de las que forman los Sistemas Neutrales. Los Dissero Hyades tienen apariencia humanoide, pero no tienen nada en común con el resto de especies humanoides. Un científico Terrestre dijo, al analizar su especie, que parece como si alguien hubiese cogido una formación coralina, la hubiese esculpido a imagen y semejanza del Gran Cthulhu, añadiendo un tercer ojo, y les hubiese dotado de movilidad e inteligencia.

Los Dissero Hyades son considerados mezquinos, traicioneros y peligrosos por la gran mayoría de las naciones interplanetarias, salvo por el Consorcio Verithian, que comercia con ellos desde hace tiempo. Y eso que no saben lo que son realmente. Cuando la verdad sea difundida, los Dissero Hyades se convertirán en enemigos de todos. Los Dissero Hyades, extrañamente, no cuentan como los Mirados por el Vacío o los Transformados por la Plaga para facilitar que Shehol penetre en la realidad.

Dissero Hyades

Coste: 23 PD

La plantilla aquí presentada es la versión más común, pero debido a la naturaleza de los Dissero Hyades, es posible encontrar plantillas diferentes. La segunda versión más común de los Hyades es una versión de esta plantilla con **Escala -2 (-10 PD)**. Los poderes psiónicos son comunes entre los Dissero Hyades.

Origen: Relex.

Atributos: Todos a *Normal*.

Dones: Anfibio (4 PD), Ataque Natural (pinchos, FO +6, 20m.) (16 PD), Branquias (4 PD), Membrana Ocular (2 PD), Tolerancia al Frio (5 PD).

Limitaciones: Adicción Grave (Sangre, 1 vez por semana, daño de Fatiga) (-3 PD), Manos Torpes (Palmeadas) (-5 PD).

Limitaciones Clave: Todos tienen Voz Molesta y muchos tienen Fobia a los Espacios Abiertos.

Lenguajes: Rylex y Vulnus.

Rarezas: Longevos, Ojo Adicional.

Los Speculum Vorago

Los **Speculum Vorago** (o Espejos del Abismo) son artefactos de gran poder Psiónico traídos desde otro universo (algunos por eventos sucedidos en otros universos (propiciados por Shehol), otros gracias a los actos realizados por los Whil'lë a lo largo del tiempo), y son una pieza básica de los planes de Shehol.

Si se juegan las Crónicas de Eridu, el primer Speculum Vorago que aparece es un artefacto que Los Que Miran el Abismo ocultaron en Zothoz antes de que los Vaethurog apareciesen en él. Cuando estos mucho después encontraron el Speculum, Los Que Miran el Abismo hicieron un trato con los Vaethurog: Los Que Miran el Abismo les enseñaban la tecnología para viajar por las estrellas y a cambio los Vaethurog se comprometían a encontrar y guardar el Speculum Vorago hasta que Los Que Miran Al Abismo lo necesitasen. Los Vaethurog, fieles a la palabra dada, buscaron el artefacto, lo encontraron y lo guardaron durante casi 400 años. El 5 de Julio de 2211 los Vaethurog recibieron un mensaje de uno de Los Que Miran el Abismo diciéndoles que debían entregar el Speculum Vorago a Lu-Gal, el Primer Humano que aparecerá en Eridu el 10-6-2211.

El **Speculum Vorago** es, principalmente, un artefacto de corrupción.

- Solo con mirarlo hay que hacer una ***Tirada de Terror (Shock Traumático)*** de Dificultad **Buena (+1)** y un **Coste en Terror** de **3**. Si se falla la tirada aparte del shock que se sufra, se siente un impulso enorme de tocarlo.
- Si se toca directamente con la piel, hay que hacer una ***Tirada de Terror (Shock Traumático)*** de Dificultad **Grande (+2)** y un **Coste en Terror** de **6**. Esto se debe hacer cada turno que se esté en contacto con ella, por lo que cualquier persona que lo use de manera habitual pasará pronto a tener Humanidad 0.
- Si se intenta conectar psiónicamente con él (o si un psiónico lo toca) hay que

hacer una ***Tirada de Terror (Efectos Psicológicos)*** de Dificultad **Excelente (+3)** y un **Coste en Terror** de **9**. Si se falla la tirada, aparte de la pérdida de Humanidad asociada, se obtiene la **Limitación Clave Mirado por el Abismo**.

Aquellos que tengan la **Limitación Clave Mirado por el Abismo** y que toquen directamente el **Speculum Vorago** tienen los siguientes beneficios:

- Pueden gastar Puntos de Fatiga adquirir Heridas de Fatiga directamente, empezando por *Fatigado* y subiendo a partir de ahí) para obtener un **+1 a su Tirada de Poder por cada Punto de Fatiga** que se gaste (y pudiendo gastar como máximo hasta *Gravemente Fatigado*).
- Tienen una reserva diaria total de **50 Puntos de Fatiga** para usar en poderes psiónicos que el propietario ya conozca, y que puede combinarse con el anterior uso del Speculum. Estos 50 puntos se suman a los producidos por un grupo de 100 o más Mirados por el Vacío o Transformados por la Plaga de Shehol y si el portador no es uno de Los Que Miran el Abismo, le permite usar esos puntos como si lo fuese.
- Puede comunicarse con Shehol con solo pensarlo, y Shehol puede comunicarse con él.
- Puede usar el poder **Ver el Pasado y el Futuro** a voluntad, sin coste alguno en Puntos ni Contadores de Fatiga y usando el poder como si hubiese sacado un resultado de **Legendario+2**.

En total hay 33 Speculum Vorago en toda la Galaxia.

Los Planes del Vacío

Intentar crear planes para un enemigo como Shehol es difícil, pues deben ser planes enrevesados y a largo plazo debido a la propia naturaleza de Shehol. Al mismo tiempo deben reflejar la naturaleza alienígena de Shehol, mostrando detalles que no deban tener sentido para un humano, aunque a la vez, por muy retorcidos y alienígenas sean los planes, deben tener objetivos y métodos que los jugadores puedan, hasta cierto punto, prever y anticipar (la trama imposible que nadie entiende ni averigua no es divertida, entre otras muchas cosas porque hay veces en las que eso significa el "fin del mundo"). Ten todo esto en cuenta si diriges usando a Shehol como enemigo.

Shehol no tiene un único plan, sino varios distintos, ya que varias son las formas en las que puede acceder al universo de Eridu en masa. Los planes que comentamos ahora se encuadran en el marco temporal de inicio de las Crónicas.

- **La Plaga**: La Plaga cumple varias funciones en los planes de Shehol y, como es de vital importancia para estos, los agentes del Vacío mantienen una vigilancia lo más estrecha posible sobre los Whil'lë para comprobar que estos realizan correctamente los rituales necesarios para que la Plaga se expanda entre las especies Parahumanas. Una vez la Plaga se expande no solo proporciona una fuerza militar de choque bajo el control de Shehol, sino que ayuda también a expandir la cantidad de Mirados por el Vacío y en última instancia contribuye a crear masa crítica psiónica como para romper las barreras que separan las realidades. Una vez los rituales se hagan, los propios infectados por la plaga, sin saberlo, la distribuirán entre la población. Por otro lado, los seguidores de Shehol colaborarán, voluntaria o involuntariamente, a difundirla.
- **Corromper la sociedad Uu'man**: Shehol sabe que de todos los grandes gobiernos del Espacio Conocido (aparte de los Sorudnar) la mayor amenaza son los Uu'man. Por eso es parte de sus planes que Lu-Gal se aproveche de la mitología sobre los Primeros Humanos que tienen los Uu'man para corromper desde dentro la Alianza. Este plan pretende aumentar la cantidad de

Mirados por el Vacío entre los Uu'man aprovechándose de algunos corrientes políticas de los Uu'man. Esto servirá también para dividir a la Alianza y que así su respuesta ante la crisis no esté tan coordinada.

- **Construir Portales gigantescos**: Este es el primero de los planes de Shehol para entrar en la realidad. El plan es, cuando se desate la Plaga y aparezcan infectados y Mirados por el Vacío por todas partes, usarlos para construir enormes estructuras en el espacio que abrirán portales a otras realidades en las que miles de naves de servidores de Shehol esperan para invadir este universo. Shehol sabe que este plan es extremadamente obvio, que sus enemigos lo detectarán con facilidad y lo pueden parar con unos ataques bien planeados, así que directamente lo diseña como una distracción. Las estructuras emiten unas radiaciones que facilitan su detección. Espera conducir a sus enemigos a un sentimiento de falsa seguridad si consiguen destruir las estructuras. Y si no lo logran, y sus ejércitos entran en la realidad, eso que gana.
- **Masa Crítica de Infectados y Mirados**: Este es el plan que más posibilidades tiene de salir, por lo insidioso que es. Básicamente si logra convertir en Mirados por el Vacío, Infectados por la Plaga o Transformados a la mitad del espacio conocido y concentra a estos en una zona de no más de 5 parsecs, podrá abrir portales psiónicos a donde sus flotas esperan. Así que a la vez que aumenta sus efectivos al infectar nuestro universo, aumentando con ello las posibilidades de conquistarlo, aumenta también las posibilidades de traer más tropas a este universo para conquistarlo con rapidez.
- **Usar la antigua Red de Portales de los Etroscoi**: El último uso que tiene Shehol para los Whil'lë es reunir tantos Speculum Vorago como puedan y hacer un ritual psiónico cuyo objetivo es soltar toda la energía de los Speculum y de los propios Whil'lë (que morirán) a la Red de Portales Etroscoi, la misma que usaban para viajar de planeta a planeta, y que comparte muchas similitudes con los portales que los Etroscoi usaban para viajar a otros planos de existencia. Dicha red de portales tiene equivalencias en otros universos y Shehol planea usar la energía liberada en el ritual (que es, realmente, una parte de sí mismo) para conectar dicha red de portales con las de otros planos, y abrirlos, permitiendo pasar a sus ejércitos.

Como ves, los distintos planes se refuerzan entre sí, pero a la vez el triunfo de cualquiera de ellos puede suponer la victoria de Shehol.

El Despertar de las Reinas Insecto

Otra de las amenazas que se ciernen sobre el Espacio Conocido durante las Crónicas de Eridu es el Despertar de las Reinas Insecto. Los Insectoides son una plaga en esta ambientación, controlando una buena parte de la galaxia y en continua, aunque cíclica, expansión. Por suerte el Espacio Conocido que ocupa la mayoría de los Insectoides está literalmente en la otra punta de la galaxia y en su expansión, además, se han encontrado con el Dominio Elurtur. Pero hace mucho una reina buscando terrenos nuevos acabó llegando por accidente al Espacio Conocido y se instaló en un planeta dentro de este. Con el tiempo, esa Reina tuvo otras, con lo que poco a poco se fue creando otro espacio Insectoide.

Hace unos años, los Insectoides descubrieron presencia de Shehol, con quien ya se enfrentaron hace siglos. Esto les llevó a retrasar su expansión, pero al mismo tiempo aceleró la creación de soldados, preparándose para lo que pudiera pasar; y la mayoría de las Reinas entraron en un letargo diseñado para acaparar energías psiónicas. El resto de pueblos no saben nada de esto, pues nunca nadie ha podido comunicar con ellos. Lo único que saben es que sus expansiones, que tienden a ser periódicas, no se han pro-

ducido cuando deberían. Y por supuesto, esto tiene a los Vaethurog, que son los más cercanos a los territorios dominados por los Insectoides, alerta también ante lo que pueda pasar...

El Despertar de las Reinas Insecto se producirá cuando la presencia de Shehol se haga más fuerte, justo después de que los infectados por la Plaga de Shehol se transformen al unísono por todo el Espacio Conocido. Siguiendo la cronología de las Crónicas esto debería ser el 15 de Abril del 2212 y la expansión debería dar comienzo el 15 de Mayo del 2212.

Las Reinas Insecto tienen algunos objetivos muy claros. Habiendo encontrado más ruinas Etroscoi por la galaxia, saben en qué planetas hay otras ruinas y esperan encontrar en una de ellas en concreto armas para luchar contra Shehol. Conocen la localización del Instituto de Realidades Alternativas de Hatria y, gracias a la tecnología que encontrarán en él, podrán espiar las comunicaciones psiónicas de Shehol con sus seguidores, lo que les permitirá coordinar sus ataques con los de Shehol para obtener el máximo beneficio posible de estos. Aunque lo hacen con el objetivo de adquirir la materia prima para crear muchos más soldados y ser lo más fuertes posible para poder enfrentarse al Vacío.

La Auténtica Naturaleza del Valos Vydaesia

El Valos Vydaesia es más de lo que parece. Los Harya de las casas no solo llevan los apellidos de los fundadores originales de esas casas, sino que en más de un caso son los auténticos fundadores de dichas Casas quienes las dirigen. El propio Verithian es un psiónico extremadamente poderoso que lleva viviendo miles de años gracias a la combinación de clonación (incluyendo la modificación y mejora de los cuerpos) y transferencias mentales.

Y es que fue Verithian quien inventó la tecnología que les permite sobrevivir a todos, y es Verithian quien la controla. Nadie sabe de dónde la sacó (extrajo el conocimiento de una base de datos Etroscoi a la que tiene acceso), no ha podido replicarlo, lo que le da un considerable grado de control sobre las otras Casas.

De todas formas, el proceso de inmortalidad no ha sido bien llevado a lo largo de los siglos y alguno se ha suicidado, o ha muerto en un accidente sin posibilidad de recuperación, e incluso una vez el procedimiento no funcionó correctamente y se perdió la mente. Por eso no todos los miembros del Valos Vydaesia son los originales. Dejamos a discreción del DJ cuáles han sobrevivido a los siglos (cambiando de cuerpo, e incluso de nombre cuando ha sido necesario), aunque Verithian y Auth deberían ser los originales.

Los Sorudnar

Los Sorudnar son parte del gran secreto de Eridu, así que buena parte de lo relacionado con ellos se ha explicado ya al hablar de los Etroscoi. Los Sorudnar son los 6.000 Sorud que estaban presentes en el experimento científico que los Primeros Humanos estaban realizando en una base de investigación en Orud (el original, que es el planeta actualmente llamado Relex). La historia cuenta que el planeta fue afectado por una catástrofe natural, aunque la realidad es que el experimento causó una ruptura en la barrera que protege la realidad por donde entró Shehol, contaminando el núcleo del planeta (aparte de a los Primeros Humanos presentes). Los 6.000 Sorud que trabajaban en la base (en muy diversos experimentos) intentaron, sin éxito, que los Primeros Humanos infectados no escapasen, y prometieron que repararían el daño que habían colaborado a causar.

Así, cuando Sorud fue desalojado, ellos en lugar de acudir a Ur-Orud, como muchos Sorud hicieron, se fueron a un planeta deshabitado llevándose toda la tecnología que estaban desarrollando. Una vez instalados no tardaron en darse cuenta de que en una vida no iban a acabar la tarea que se habían impuesto, por lo que dedicaron todas sus fuerzas a finalizar uno de los experimentos

que estaban desarrollando: transferir mentes a nubes de nanorobots psiónicos capaces de afectar a la materia a nivel molecular.

Una vez la tecnología es desarrollada los 6.000 Sorud se someten al tratamiento que los transforma, convirtiéndose en otra cosa y tomando para sí mismos el nombre de Sorudnar. Una vez se han transformado, unos cuantos de ellos intentan sin éxito encontrar a Los Que Miran el Abismo, por lo que deciden que el mejor curso de acción es enviar nanosondas por toda la galaxia y aislarse para desarrollar tecnologías y esperar a que su enemigo se revele.

Los Sorudnar ven cómo las tensiones que darán lugar a la Guerra Civil se producen y salen de su aislamiento para intentar pararlas, aunque, como no consiguen nada, vuelven a aislarse. El año 7.666 antes de la fundación de Eridu estalla la Guerra Civil, y 1.666 años más tarde los Primeros Humanos ya no existen como tales. Durante la guerra, los Sorudnar se mantienen neutrales y solo durante los últimos 200 años salen de su aislamiento, conquistando algunos sistemas solares cercanos al suyo, recuperando tecnologías y fábricas abandonadas completas de todo el Espacio Conocido para llevarlas a los planetas que han conquistado, y recuperando y reparando varios astilleros orbitales (de planetas sin supervivientes) para llevarlos también a sus sistemas. Asimismo, en esa época se ponen en contacto con los Sorud encargados de guardar la tecnología de los viajes temporales, así como con varios grupos de psiónicos Sorud, y empieza a coordinarlos para que la tecnología de motores lumínicos se conserve. El Gran Plan de los Sorudnar se pone en marcha.

Los Sorudnar se han dado cuenta de que el plan de Shehol es a largo plazo, así que comienzan a desarrollar su propio plan para cuando la invasión de Shehol de produzca, poder pararla. Pero como no saben exactamente cómo se producirá la invasión, desarrollan varios planes.

Por un lado, acumularán grandes cantidades de energía que podrán usar de diversas formas, dependiendo de las necesidades. Por otro lado, crearán una raza de soldados para usarlos contra las flotas de Shehol. También decidieron que dedicar grandes esfuerzos a desarrollar nuevas tecnologías era fundamental. Y por último, lograr que las distintas razas que habían sobrevivido al final de la Pax acabasen coordinándose para defenderse ante la amenaza del Vacío.

No proporcionamos plantilla para los Sorudnar porque son más un instrumento narrativo que otra cosa. Pero, en caso de querer hacer uno, sería una nube de nanorobots de unos 500 puntos y con una media de Habilidades de +3, teniendo +5 en sus Habilidades más importantes.

El Ojo que Todo lo Ve

El Ojo que Todo lo Ve es algo así como una mezcla entre grandes corporaciones, secta y sindicato del crimen. Originalmente no era más que una reunión informal de los dueños de distintas corporaciones de la Tierra, que se reunían para discutir cómo podía maximizar sus beneficios y forzar a los gobiernos a adoptar políticas que les favoreciesen.

Con el tiempo, ese grupo se convirtió en una organización en sí misma. Una organización secreta, eso sí, solo conocida por los banqueros de más alto nivel, los dueños y directivos de las corporaciones más importantes, algún que otro político afín, e incluso los miembros de alguna que otra casa real. Con el tiempo, y tras la 3ª Guerra Mundial, las empresas que forman parte de la organización se unen en la Megacorporación llama Apex Corporated, y ponen en marcha un plan para acabar con las entidades nacionales, con el objetivo de crear un gobierno mundial bajo su control indirecto. Todo esto fue lo que acabó desembocando en la Guerra Corporativa, pero sus planes fueron arruinados por la llegada de los Elurtur.

Esta casi destruye a la Organización, ya que los Elurtur se habían infiltrado en sus filas y acabaron con todos aquellos que encontraron, pero algunos de sus dirigentes

tenían búnkeres secretos en los que se refugiaron con sus hombres mas fieles y así la organización sobrevivió. Cuando los Elurtur fueron expulsados, poco a poco volvieron a salir a la superficie y a reintegrarse en la sociedad humana.

Aunque no tienen ni una cuarta parte del poder que tenían, el Ojo que Todo lo Ve puede ser un enemigo interno perfecto para un grupo de Cazadores de origen Terrestre. Desde espionaje industrial a experimentos ilegales, desde corrupción política a tráfico de armas y drogas, El Ojo que Todo lo Ve está detrás de la gran mayoría de los problemas internos que pueda tener la Confederación Terrestre. Y si los Verithian averiguan alguna vez que algo como el Ojo que Todo lo Ve existe entre los Terrestres, los problemas para estos se incrementarían rápidamente.

El objetivo de el Ojo que Todo lo Ve busca en última instancia convertir a la Confederación Terrestre en un sistema capitalista bajo su control. En las Crónicas de Eridu no tienen gran importancia en el esquema global de las cosas que están sucediendo en el Espacio Conocido y, tras la resolución de este, tendrán menos poder e importancia aún. Pero eso no quiere decir que no puedan ser una fuente de problemas.

Por otro lado, darle un poco más de poder al Ojo que Todo lo Ve dentro de la Confederación es fácil. Y dado que sus objetivos y los del Valos Vydaesia son los mismos, no sería nada extraña una alianza entre ambos grupos, lo que podría alterar considerablemente el equilibrio de Eridu.

Los Kuzaar

Así como los Kuzaar de Espacioscuro son una amenaza de las más importantes, en Eridu los Kuzaar son una amenaza mucho menor. Pero eso no los hace menos peligrosos si te acercas a sus territorios o te encuentras a una nave Kuzaar de caza.

Los Kuzaar están en el manual para ser una amenaza que no esté relacionada con Shehol ni con la meta-trama de la ambientación, básicamente para que no todo tenga relación con el Vacío. Puedes sacar una nave de Kuzaar de Caza en cualquier lugar del Espacio conocido, o puedes hacer que una misión les acerque a la zona de espacio que controlan, con el peligro que esto conlleva. O incluso puedes convertirlos en expansionistas, con el peligro que eso conlleva para el resto de razas de Eridu.

SECRETOS DEL FUTURO

Las Crónicas dejan un Eridu muy distinto al inicial. Pese a la destrucción provocada por Shehol, los gobiernos que se verán afectados por su invasión verán que la Alianza de Eridu es la mejor solución para los problemas que la reconstrucción les plantea y con el tiempo se acabarán uniendo completamente.

Nuestra intención es que el futuro de Eridu, o por lo menos una versión de este futuro, se convierta en el centro de una campaña del CdB en la que se narre la exploración del Multiverso por parte de la Alianza de Eridu y su lucha contra Shehol a lo largo y ancho de este, en lo que sería una especie de Stargate entre multiversos. Cuándo podré escribir dicha campaña, si es que puedo llegar a hacerlo, está por ver. Pero Eridu ha sido diseñado para contar el principio de una historia que afecta a todos los Universos Cercanos, y creemos que es importante que tengas esa idea en cuenta cuando hagas partidas en Eridu.

CAPÍTULO 10:
Poderes Psiónicos en Eridu

"El Cuerpo es Padre, el Cuerpo es Madre"

Babylon 5 - Lema del Cuerpo Psíquico

En este breve capítulo podrás encontrar las modificaciones a las reglas básicas del CdB que son necesarias para representar el funcionamiento de la psiónica en Eridu, así como el trasfondo de esta.

LA NATURALEZA DE LOS PODERES PSIÓNICOS EN ERIDU

En la ambientación de Eridu los Poderes Psiónicos provienen de los llamados **órganos psiónicos**, una serie de órganos situados junto al cerebro y a lo largo de la columna vertebral, que son lo que permite a algunas especies tener poderes psiónicos.

Los Para-humanos que tienen psiónicos tienen todos un órgano muy similar, si no casi idéntico. Sin embargo, las razas alienígenas que poseen poderes psiónicos tienen órganos distintos (producto de distintas evoluciones), con la notable excepción de Rauri-Ko, Sauran y Ssilaar, que debido a que genéticamente son la misma raza, los pocos psiónicos que hay entre ellos tienen el mismo órgano psiónico.

En los Para-humanos la psiónica aparece al producirse una mutación que de alguna forma activa los genes psiónicos puestos ahí por los Etroscoi. En el resto de especies no se sabe exactamente cómo surge en cada caso, aunque el origen de algunos casos es bien conocido.

En la **Tabla 10.1: Acceso a la Psiónica según Raza** se indican las razas que tienen acceso a la psiónica, y lo común que esta es en cada raza.

La **Tabla 10.2: Dones Psiónicos a los que se puede acceder según Raza** nos muestra a qué Dones Psiónicos tienen acceso las distintas razas que tienen psiónicos. Los Gnonar son los únicos que pueden adquirir el Don Neutralizador Psiónico y, si lo adquieren, no pueden tener psiónica.

El Olor de la Psiónica

Los poderes psiónicos tienen una particularidad en Eridu que los separa de la norma. Cuando alguien utiliza un poder Psiónico en un lugar, queda un rastro olfativo que algunas razas pueden detectar. Sí, como lo oyes. Usar poderes psiónicos deja un rastro que puede ser seguido por medio del olfato. A nivel de reglas quiere decir que aquellos que tengan el Don Sentidos Agudos (Olfato), sea por el motivo que sea, pueden usar su olfato para detectar si en un lugar se han usado poderes psiónicos. Por supuesto, ese olor se desvanece con el tiempo y depende de la intensidad del poder, lo que quiere decir que cuando más poderoso es el uso del poder que se hace, no solo es más fácil detectarlo, sino que además dura más tiempo. En la **Tabla 10.3: Dificultad de Detectar Poderes con el Olfato** se muestran las dificultades de detectarlo según el resultado de la Tirada de Poder obtenida en el uso del Poder que se quiere rastrear, así como el tiempo que puede detectarse el olor.

Pero esto tiene un efecto secundario, que es que los Otoku (y otras razas que el DJ decida crear con el Don Sentidos Agudos [Olfato]) son detectores naturales de psiónica. La seguridad de Eridu no tardó en crear una unidad de Otoku dedicados a detectar el uso de psiónica en escenas del crimen y similares, y la Alianza Terrestre no tardó en hacer

lo mismo en sus fuerzas del orden; pero son las únicas en tener unidades así (salvo que el DJ decida crear razas en el resto de gobiernos que puedan hacerlo), lo que les da una clara ventaja sobre Shehol (y explica por qué la Confederación Terrestre es la menos afectada por los Mirados por el Vacío).

Además, el Vacío es altamente Psiónico y el olor de los poderes psiónicos de aquellos infectados por el Vacío es claramente distinto del resto de olores procedentes de la psiónica, por los que los seguidores de Shehol que usen poderes psiónicos pueden ser identificados como tales una vez se sepa qué buscar. Asimismo, aquellos que tengan el Don Psiónico Antinatural emiten un olor claramente distinto al de la psiónica normal y al del Vacío, lo que se puede usar para identificar a los Whil´lë, entre otros.

Tabla 10.1: Acceso a Psiónica según Raza

Raza	No tiene	Muy Raros	Poco Comunes	Comunes	Todos Psiónicos
Achiliie			X		
Aqa'sthe		X			
Arachnoi	X				
Argos	X				
Ariliscoroi				X	
Arlar			X		
Avianos		X			
Eronn			X		
Gnonar		X			
Hinno	X				
Humanos			X		
Iatei			X		
Icar	X				
Melasus			X		
Mnelen		X			
Otoku			X		
Rauri-Ko		X			
Saurran		X			
Sorud				X	
Ssilaar		X			
Terimio		X			
Uu'man					X
Vaethurog		X			
Ynyph		X			

Tabla 10.2: Dones Psiónicos a los que se puede acceder según Raza

Raza	Psiónico Innato	Psiónico Entrenado	Neutralizador Psiónico
Achiliie	X	X	
Aqa'sthe	X		
Ariliscoroi	X	X	
Arlar	X		
Avianos	X		
Eronn	X	X	
Gnonar	X		X
Humanos	X	X	
Iatei	X		
Melasus	X		
Mnelen	X		
Otoku	X	X	
Rauri-Ko	X		
Saurran	X		
Sorud	X	X	
Ssilaar	X		
Terimio	X		
Uu'man	X	X	
Vaethurog	X		
Ynyph	X		

La Psiónica y el Vacío

El Vacío tiene una clara relación con la psiónica, no en vano Shehol es la criatura psiónica más poderosa de todo el Multiverso. Pero no solo es eso. En aquellas situaciones en las que el Vacío lo permea todo, los psiónicos se vuelven más poderosos.

Todos estos elementos hacen que los psiónicos sean una de las mejores armas que hay contra Shehol, al mismo tiempo que los más proclives a caer bajo su control.

Gracias a la particular relación que tiene Shehol con la psiónica, aquellos que están infectados por el Vacío se ven beneficiados por ello.

Tabla 10.3: Dificultad de Detectar Poderes con el Olfato

Resultado Tirada de Poder	Tiempo de Disipación del Olor	Dificultad para Detectarlo
Mediocre (-1)	15 minutos	Legendario (+5)
Normal (0)	30 minutos	Asombroso (+4)
Bueno (+1)	1 hora	Excelente (+3)
Grande (+2)	3 horas	Grande (+2)
Excelente (+3)	6 horas	Bueno (+1)
Asombroso (+4)	12 horas	Normal (0)
Legendario (+5) o superior	1 día	Mediocre (-1)

Cuando haya más de 100 Mirados por el Vacío o Transformados por la Plaga presentes en un lugar, los Mirados por el Vacío presentes adquieren la capacidad de usar un poder Psiónico cualesquiera (pagando las AC correspondientes), ignorando los prerequisitos del poder y usando su VOL para todas las tiradas relacionadas con dicho Poder. Eso sí, cambiar el poder que conocen a otro poder requiere un turno completo de concentración.

Asimismo, Los Que Miran el Abismo que estén presentes dentro de semejante campo de poder Psiónico tendrán acceso a **50 Puntos de Fatiga** cada hora para gastar potenciando sus poderes según la **Regla Opcional** de **Gastar Puntos de Fatiga para aumentar las Tiradas de Poder** (Manual del DJ, pag. 205). Estos Puntos de Fatiga sustituyen a las Heridas de Fatiga automáticas que se obtienen (hasta que los usen todos, momento en que pasan a recibir heridas de forma normal), lo que convierte a Los Que Miran el Abismo en psiónicos muy poderosos capaces de realizar auténticas proezas psiónicas.

Explosiones del Vacío

Además, Shehol puede hacer que los Mirados por el Vacío y que los Transformados por la Plaga sean consumidos repentinamente por el Vacío en su interior. Esta Explosión de Vacío dura apenas unos segundos y consume por completo el cuerpo.

Todos aquellos que la vean deben hacer una ***Tirada de Terror (Efectos Psicológicos)*** de Dificultad **Excelente (+3)** y con un **Coste en Terror** de **9**. Si se falla la tirada, aparte de la pérdida de Humanidad asociada, se obtiene la **Limitación Clave Mirado por el Abismo**. Esta es una forma extremadamente eficaz que tiene el Vacío para expandir su infección, y enviar a Transformados a las primeras líneas enemigas para provocarles una Explosión de Vacío es una de sus tácticas favoritas.

PODERES PSIÓNICOS DE ERIDU

En Eridu los Poderes Psiónicos utilizan las reglas de **Un Pequeño Número de Habilidades que Controlan los Poderes que el Personaje Conoce**. Las Habilidades son las de los distintos Grupos de Poderes Psiónicos que aparecen en el manual, con las reglas de uso y adquisición allí presentes. Los Cazadores (y la mayoría de criaturas) acceden a la psiónica por medio de los Dones *Psiónico Innato* y *Psiónico Entrenado* (Manual del Cazador, pag. 183), según la raza a la que pertenezcan. Algunas criaturas acceden a la psiónica a través del Don *Psiónico Antinatural* y nadie en el universo (en un principio) tiene el Don *Talento Psiónico*.

Reglas Opcionales

De las distintas **Reglas Opcionales** que se presentan en el Manual del DJ (pag. 204-205) solo la regla de Círculos de Psiónicos es adecuada para la ambientación. Los Que Miran el Abismo que se encuentren rodeados de 100 o más Mirados por el Vacío o Transformados por la Plaga podrán usar la **Regla Opcional** de **Gastar Puntos de Fatiga para aumentar las Tiradas de Poder**, y los Sorudnar podrán hacerlo en todo momento.

ARTEFACTOS PSIÓNICOS DE ERIDU

En Eridu no se usa la mayoría de reglas opcionales de la psiónica (que potencian esta considerablemente), pero por contra es una ambientación en la que se pueden encontrar una considerable cantidad de artefactos psiónicos. Tanto los Etroscoi como los Primeros Humanos fueron psiónicos y, gracias a su elevado nivel tecnológico, desarrollaron gran cantidad de tecnologías que funcionaban en consonancia, o potenciadas por la psiónica. Por no hablar de los artefactos traídos por el Vacío.

Lo más común entre los artefactos psiónicos Etroscoi son las **Piedras de Poder**. Básicamente son piedras (no muy distintas a los Speculum Vorago) que permiten a su portador, si tiene Poderes Psiónicos, gastar Puntos de Fatiga (adquirir Heridas de Fatiga directamente, empezando por *Fatigado* y subiendo a partir de ahí) para obtener un **+1 a su Tirada de Poder por cada Punto de Fatiga** que se gaste (y pudiendo gastar como máximo hasta *Gravemente Fatigado*). Las piedras más poderosas proporcionan también una reserva diaria total de 1**0 Puntos de Fatiga** para usar en poderes psiónicos que el propietario ya conozca. Son el artefacto Etroscoi más común, lo que quiere decir que apenas hay 20 de ellas en todo el Espacio Conocido y todas se encuentran perdidas (o sea, hay 20 pero nadie sabe dónde están, ni siquiera que existan).

El artefacto de los Primeros Humanos más común son las **Espadas de Poder**. Básicamente son Espadas Largas (FO +3, Requisito FUE Buena [+1]) que si su portador tiene algún Poder Psiónico añaden el valor del Poder más elevado que se tenga al daño. Por ejemplo, si un personaje tiene Telepatía a Bueno (+1) y Curación Psiónica a Grande (+2), y porta una Espada de Poder, añadirá +2 al FO del arma si impacta. Existen variantes de otros tipos de Armas de Poder que no son Espadas (aunque con las mismas reglas), pero son mucho más raras. En total no hay más de 300 Armas de Poder (253 Espadas de Poder) en todo el Espacio Conocido.

Artefactos del Vacío

Aparte de los Speculum Vorago, que se explican en las página 184-185 (y que son los Artefactos más poderosos que Shehol posee), existen otros artefactos de menos potencia que Shehol ha podido enviar a este plano a lo largo de los siglos, según los ha necesitado. A continuación presentamos algunos.

Piedras de Comunicación

Puede comunicarse con Shehol con solo pensarlo, y Shehol puede comunicarse con el portador del artefacto.

Cristales de Corrupción

Sheol ha creado estos artefactos con el objetivo de corromper a los que los miren, y así volverlos más débiles a su influencia. No hace falta decir que donde se halla esta clase de artefacto suele haber también Perlas de Vacío.

Solo con mirarlos hay que hacer una ***Tirada de Terror (Shock Traumático)*** de Dificultad **Grande (+2) y un Coste en Terror de 6.**

Perlas del Vacío

Las Perlas de Vacío son versiones menores de los Speculim Vorago, mucho menos poderosos, pero son capaces de convertir a quienes las toquen en servidores de Shehol.

Solo con tocarlas hay que hacer una ***Tirada de Terror (Efectos Psicológicos)*** de Dificultad **Excelente (+3)** y un **Coste en Terror** de **9**. Si se falla la tirada, aparte de la pérdida de Humanidad asociada, se obtiene la **Limitación Clave Mirado por el Abismo**.

CAPÍTULO 11:
Vehículos de Eridu

"Esta nave ha sido construída para Luchar. Ya era hora de que tuviese una oportunidad" ***Thomas Riker - Star Trek: Deep Spàce 9 - Defiant***

TABLA 11.1: Vehículos Terrestres

Vehículo	NT	Tripulación / Pasajeros	Carga	Coste	Tipos de Movimiento
Caza	3	2/0	300kg	2.8MCr.	Sub-lumínico
Destructor	3	30/600	200.000 t	13 TCr.	Sub-lumínico / Lumínico
Nave de Transporte	3	7/20	3.000t	250 MCr.	Sub-lumínico / Lumínico
Nave Exploradora	3	10/40	1.500t	17.000 MCr.	Sub-lumínico / Lumínico
Nave de Combate	3	10/40	1.000t	170.000 MCr.	Sub-lumínico / Lumínico
Lanzadera	3	5/100	20t	15 MCr.	Sub-lumínico
Lanz. Grande	3	5/400	400t	22.000 MCr.	Sub-lumínico

TABLA 11.2: Vehículos Verithian

Vehículo	NT	Tripulación / Pasajeros	Carga	Coste	Tipos de Movimiento
Destructor	2/3	30/600	200.000 t	700.000 Cr.	Sub-lumínico / Lumínico
Nave de Transporte	2/3	10/10	10.000t	15.000 MCr.	Sub-lumínico / Lumínico
Nave Exploradora	2/3	10/8	2.000t	45 MCr.	Sub-lumínico / Lumínico
Nave de Combate	2/3	10/40	1.000t	1.150 MCr.	Sub-lumínico / Lumínico
Lanzadera	2/3	5/10	2t	15 MCr.	Sub-lumínico
Lanz. Grande	2/3	5/40	40t	225 MCr.	Sub-lumínico

En este capítulo podrás encontrar una pequeña tabla de vehículos espaciales propios de la ambientación de Eridu. Se trata de ejemplos de un caza, una nave de combate, un destructor, una nave de exploración, una nave de transporte, y dos lanzaderas (grande y pequeña) para cada una de las distintas sociedades que forman parte del Consejo de Eridu, aparte de otros vehículos que son nombrados en en manual.

TABLA 11.1: Vehículos Terrestres (Cont.)

Vehículo	EV	MAN	RES	SEN	VEL	Notas
Caza	7	+1	+1	+1	Excelente (+3)	Soporte Vital, Contramedidas Electrónicas 1, Escudos 1, 2 Cañones Laser (Frontal/Trasero), 4 Torpedos Nucleares.
Destructor	14	-1	+2	+1	Grande (+2) / 3 parsecs	Soporte Vital, Contramedidas Electrónicas 4, Escudos 4, 3 Cañones Gauss, 3 Cañones Laser, Torpedos Nucleares
Nave de Transporte	10	0	0	0	Grande (+2) / 3 parsecs	Soporte Vital, Contramedidas Electrónicas 2, Escudos 2, 1 Cañon Laser.
Nave Exploradora	11	+1	+1	+1	Grande (+2) / 3 parsecs	Soporte Vital, Contramedidas Electrónicas 3, Escudos 3, 1 Cañón Laser, Torpedos Nucleares.
Nave de Combate	12	+1	+1	+1	Grande (+2) / 3 parsecs	Soporte Vital, Contramedidas Electrónicas 3, Escudos 3, 1 Cañón Gauss, 2 Cañones Laser, Torpedos Nucleares
Lanzadera	9	0	0	0	Grande (+2)	Soporte Vital, Contramedidas Electrónicas 1, Escudos 1
Lanz. Grande	12	0	0	0	Grande (+2)	Soporte Vital, Contramedidas Electrónicas 1, Escudos 1

TABLA 11.2: Vehículos Verithian (Cont.)

Vehículo	EV	MAN	RES	SEN	VEL	Notas
Destructor	13	-1	+2	+1	Grande (+2) / 3 parsecs	Soporte Vital, Contramedidas Electrónicas 4, Escudos 4, Torpedos Nucleares NT 2
Nave de Transporte	12	-1	0	0	Grande (+2) / 3 parsecs	Soporte Vital, Contramedidas Electrónicas 2, Escudos 2, Torpedos Nucleares NT 2
Nave Exploradora	9	0	0	1	Grande (+2) / 3 parsecs	Soporte Vital, Contramedidas Electrónicas 3, Escudos 3, Torpedos Nucleares NT 2
Nave de Combate	10	0	1	1	Grande (+2) / 3 parsecs	Soporte Vital, Contramedidas Electrónicas 3, Escudos 3, Torpedos Nucleares NT 2
Lanzadera	8	0	0	0	Grande (+2)	Soporte Vital, Contramedidas Electrónicas 1, Escudos 1
Lanz. Grande	10	0	0	0	Grande (+2)	Soporte Vital, Contramedidas Electrónicas 1, Escudos 1

TABLA 11.3: Vehículos Uu'man

Vehículo	NT	Tripulación / Pasajeros	Carga	Coste	Tipos de Movimiento
Nave personal	4	1/3	500kg	3 MCr.	Sub-lumínico / Lumínico
Destructor	4	20/1000	500.000 t	200 TCr.	Sub-lumínico / Lumínico
Nave de Transporte	4	5/40	10.000t	4.500 MCr.	Sub-lumínico / Lumínico
Nave Exploradora	4	8/10	5.000t	26.000 MCr.	Sub-lumínico / Lumínico
Nave de Combate	4	5/40	1.000t	114.000 MCr.	Sub-lumínico / Lumínico
Lanzadera	4	2/100	20t	70 MCr.	Sub-lumínico
Lanz. Grande	4	2/500	1.000t	22.000 MCr.	Sub-lumínico

TABLA 11.4: Vehículos Gnonar

Vehículo	NT	Tripulación / Pasajeros	Carga	Coste	Tipos de Movimiento
Caza	2/3	1/0	500kg	2.8MCr.	Sub-lumínico
Destructor	2/3	25/700	1500.000 t	13 TCr.	Sub-lumínico / Lumínico
Nave de Transporte	2/3	7/20	3.000t	250 MCr.	Sub-lumínico / Lumínico
Nave Exploradora	2/3	10/20	1.500t	17.000 MCr.	Sub-lumínico / Lumínico
Nave de Combate	2/3	10/40	1.000t	170.000 MCr.	Sub-lumínico / Lumínico
Lanzadera	2/3	7/100	20t	15 MCr.	Sub-lumínico
Lanzadera Grande	2/3	7/400	400t	22.000 MCr.	Sub-lumínico

TABLA 11.3: Vehículos Uu'man (Cont.)

Vehículo	EV	MAN	RES	SEN	VEL	Notas
Nave personal	8	0	0	0	Grande (+2) / 5 parsecs	Soporte Vital, Contramedidas Electrónicas 2, Escudos 2, 1 Cañon Phaser, 4 Torpedos de Antimateria
Destructor	15	0	+2	+1	Excelente (+3) / 5 parsecs	Soporte Vital, Contramedidas Electrónicas 4, Escudos 4, 6 Cañones Phaser, Torpedos de Antimateria y de Plasma
Nave de Transporte	11	0	0	0	Grande (+2) / 5 parsecs	Soporte Vital, Contramedidas Electrónicas 2, Escudos 2, 1 Cañon Phaser
Nave Exploradora	11	+1	+1	+2	Grande (+2) / 5 parsecs	Soporte Vital, Contramedidas Electrónicas 3, Escudos 3, 1 Cañon Phaser, Torpedos de Antimateria
Nave de Combate	12	0	+1	+1	Excelente (+3) / 5 parsecs	Soporte Vital, Contramedidas Electrónicas 3, Escudos 3, 3 Cañones Phaser, Torpedos de Antimateria y de Plasma
Lanzadera	9	+1	0	+1	Grande (+2)	Soporte Vital, Contramedidas Electrónicas 1, Escudos
Lanz. Grande	12	0	0	0	Grande (+2)	Soporte Vital, Contramedidas Electrónicas 1, Escudos

TABLA 11.4: Vehículos Gnonar (Cont.)

Vehículo	EV	MAN	RES	SEN	VEL	Notas
Caza	7	+1	+1	+1	Excelente (+3)	Soporte Vital, Contramedidas Electrónicas 1, Escudos 1, 2 Cañones Laser (Frontal/Trasero), 4 Torpedos Nucleares.
Destructor	14	0	+2	0	Grande (+2) / 3 parsecs	Soporte Vital, Contramedidas Electrónicas 4, Escudos 4, 3 Cañones Gauss, 3 Cañones Laser, Torpedos Nucleares
Nave de Transporte	10	0	0	0	Grande (+2) / 3 parsecs	Soporte Vital, Contramedidas Electrónicas 2, Escudos 2, 1 Cañon Laser.
Nave Exploradora	11	+2	+1	0	Grande (+2) / 3 parsecs	Soporte Vital, Contramedidas Electrónicas 3, Escudos 3, 1 Cañón Laser, Torpedos Nucleares.
Nave de Combate	12	+1	+1	+1	Grande (+2) / 3 parsecs	Soporte Vital, Contramedidas Electrónicas 3, Escudos 3, 1 Cañón Gauss, 2 Cañones Laser, Torpedos Nucleares
Lanzadera	9	0	0	0	Grande (+2)	Soporte Vital, Contramedidas Electrónicas 1, Escudos 1
Lanz. Grande	12	0	0	0	Grande (+2)	Soporte Vital, Contramedidas Electrónicas 1, Escudos 1

TABLA 11.5: Vehículos Vaethurog

Vehículo	NT	Tripulación / Pasajeros	Carga	Coste	Tipos de Movimiento
Caza	2/3	1/0	100kg	1 MCr.	Sub-lumínico
Destructor	2/3	25/200	10.000 t	1.4 TCr.	Sub-lumínico / Lumínico
Nave de Transporte	2/3	5/0	3.000t	250 MCr.	Sub-lumínico / Lumínico
Nave Exploradora	2/3	10/40	800t	101 MCr.	Sub-lumínico / Lumínico
Nave de Combate	2/3	10/40	1.000t	20.000 MCr.	Sub-lumínico / Lumínico
Lanzadera	2/3	7/100	20t	15 MCr.	Sub-lumínico
Lanz. Grande	2/3	7/400	400t	22.000 MCr.	Sub-lumínico

TABLA 11.6: Vehículos Avianos

Vehículo	NT	Tripulación / Pasajeros	Carga	Coste	Tipos de Movimiento
Caza	4	1/3	500kg	13 MCr.	Sub-lumínico / Lumínico
Destructor	4	20/1000	500.000 t	200 TCr.	Sub-lumínico / Lumínico
Nave de Transporte	4	5/40	10.000t	13.000 MCr.	Sub-lumínico / Lumínico

TABLA 11.7: Otros Vehículos

Vehículo	NT	Tripulación / Pasajeros	Carga	Coste	Tipos de Movimiento
Nave Sorudnar	5	1/1	5t	¿?	Sub-lumínico / Lumínico
Astronave Custodes	5	3/100	2.000t	90.000 MCr.	Sub-lumínico / Lumínico

TABLA 11.5: Vehículos Vaethurog (Cont.)

Vehículo	EV	MAN	RES	SEN	VEL	Notas
Caza	6	+2	+1	0	Grande (+2)	Soporte Vital, Contramedidas Electrónicas 1, Escudos 1, 2 Cañones Gauss (Frontal/Trasero), 4 Torpedos Nucleares.
Destructor	13	-2	+3	+1	Grande (+2) / 3 parsecs	Soporte Vital, Contramedidas Electrónicas 3, Escudos 3, 3 Cañones Gauss, 3 Cañones Laser, Torpedos Nucleares
Nave de Transporte	10	0	0	0	Grande (+2) / 3 parsecs	Soporte Vital, Contramedidas Electrónicas 1, Escudos 1, 2 Cañones Gauss (Frontal/ Torreta superior)
Nave Exploradora	9	+2	0	+1	Grande (+2) / 3 parsecs	Soporte Vital, Contramedidas Electrónicas 2, Escudos 3, 1 Cañón Gauss, 1 Cañón Laser, Torpedos Nucleares
Nave de Combate	11	+1	+2	0	Grande (+2) / 3 parsecs	Soporte Vital, Contramedidas Electrónicas 3, Escudos 3, 1 Cañón Gauss, 2 Cañones Laser, Torpedos Nucleares
Lanzadera	9	0	0	0	Grande (+2)	Soporte Vital, Contramedidas Electrónicas 1, Escudos 1,
Lanz. Grande	12	0	0	0	Grande (+2)	Soporte Vital, Contramedidas Electrónicas 1, Escudos 1, 2 Cañones Gauss (Frontal/ Torreta superior)

TABLA 11.6: Vehículos Avianos (Cont.)

Vehículo	EV	MAN	RES	SEN	VEL	Notas
Destructor	8	+1	+2	0	Grande (+2) / 5 parsecs	Soporte Vital, Contramedidas Electrónicas 2, Escudos 2, 1 Cañon Phaser, 4 Torpedos de Antimateria
Nave de Transporte	15	0	+2	+1	Excelente (+3) / 5 parsecs	Soporte Vital, Contramedidas Electrónicas 4, Escudos 4, 6 Cañones Phaser, Torpedos de Antimateria y de Plasma
Nave Exploradora	11	0	+2	0	Grande (+2) / 5 parsecs	Soporte Vital, Contramedidas Electrónicas 2, Escudos 2, 1 Cañon Phaser

TABLA 11.7: Otros Vehículos (Cont.)

Vehículo	EV	MAN	RES	SEN	VEL	Notas
Nave Sorudnar	7	+3	+3	+3	Excelente (+3) / 10 parsecs	Soporte Vital, Contramedidas Electrónicas 10, Escudos 10, 1 Cañon Desintegrador, Drones Quánticos
Astronave Custodes	11	+2	+2	+2	Excelente (+3) / 7 parsecs	Soporte Vital, Contramedidas Electrónicas 5, Escudos 5, 3 Cañones Desintegradores (1, 2 o 3 puestos de Artillero, configurable), 25 Torpedos Quánticos

Este PDF que estás leyendo en la pantalla de tu ordenador (o que has impreso y tienes en tus manos) es un suplemento para el juego de rol Cacería de Bichos (CdB), y requiere el uso del CdB para poder ser disfrutado.

Este manual se concebió originalmente como una ayuda a los jugadores de la Campaña Crónicas de Eridu. Pero con el tiempo, la información que en él aparece ha aumentado y se ha convertido en un manual de ambientación por derecho propio.

La ambientación de Eridu se considera un Plano Cercano del Multiverso CdB (de hecho, es un plano extremadamente cercano y similar al Plano de La Primera Colonización). Pero tiene algo especial, y es que Eridu es uno de los pocos Planos en los que las barreras que separan las realidades se han debilitado y algo ha entrado. Lidiar con ese algo es en última instancia el tema central de las Crónicas de Eridu, y los Cazadores que vivan sus aventuras en esta ambientación verán la influencia de Shehol por todas partes.

En el Plano Cercano de Eridu podemos encontrar cinco gobiernos interplanetarios considerablemente poderosos: La Alianza Uu'man, herederos de los Primeros Humanos. El Consorcio Verithian, un consorcio económico de planetas parahumanos. El Imperio Vaethurog, un expansionista imperio con ansias de grandeza. El Imperio Gnonar, que es menos expansionista que los Vaethurog, pero mucho más disciplinado y organizado. Y la Confederación Terrestre, el gobierno de los humanos de la Tierra. En el Espacio Conocido hay otras especies, como los Sorudnar, el Domino Elurtur o los Sistemas Neutrales (a los que se adhieren planetas que no forman parte de los grandes poderes interestelares).

¡Buena Caza!

Fudge™
DEMONIO SONRIENTE
Juegos de Rol en PDF