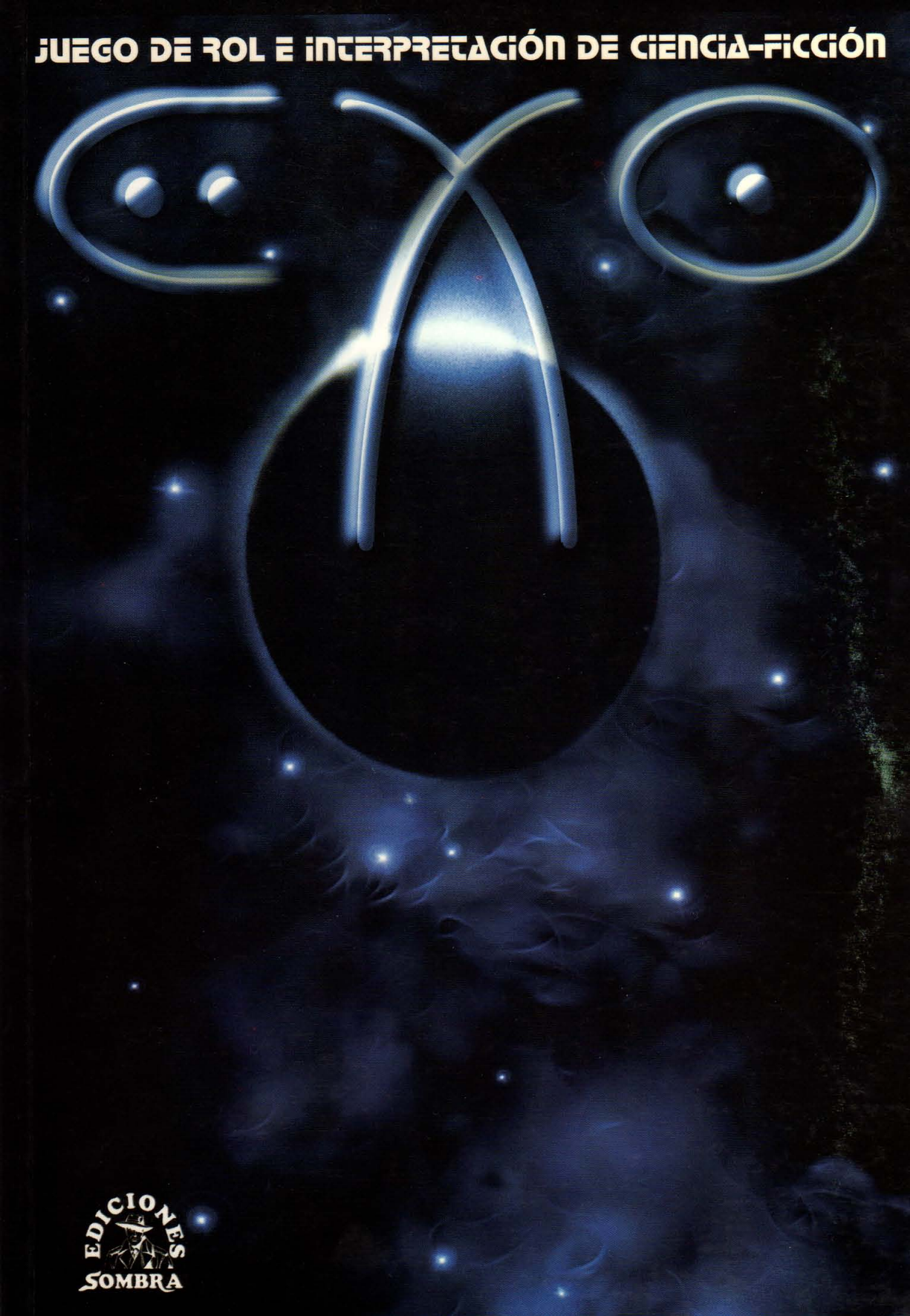
JUEGO DE ROL E INTERPRETACIÓN DE CIENCIA-FICCIÓN



EDICIONES SOMBRA

EXO

Juego de Rol e Interpretación de Ciencia Ficción

DISEÑO DEL JUEGO

Juan Carlos Herreros Lucas
Raúl López Díaz-Ufano
Fernando Ruiz-Tapiador Gutiérrez
Hugo Wifredo Serrano Ruiz
Javier Sevilla Villafañe

PORTADA

Fernando Piedrabuena López

ILUSTRACIONES

Eduardo Díaz-Guijarro Román (Dibujos)
Juan Carlos Herreros Lucas (Equipo)
José Miguel Nieto Góngora (Dibujos)
Josep Mª Rosich Mena (Galaxia)
Fernando Piedrabuena López (Infografía)

MAQUETACIÓN

Juan Antonio Cuenda Cuenda
Juan Carlos Herreros Lucas
Victoria Millán Casal

© Ediciones Sombra, 1999

ISBN: 84-931218-0-0
Depósito Legal: M. 47.581-1999
Impreso en Anzos, S. L.
Fuenlabrada (Madrid)

EXO® es una publicación y un nombre registrado por EDICIONES SOMBRA. La reproducción total o parcial y en cualquier medio de los textos y/o ilustraciones contenidas en este libro constituyen una violación de la Propiedad Intelectual. EDICIONES SOMBRA emprenderá las acciones legales correspondientes para la persecución de cualquier copia ilegal de los productos de su propiedad.

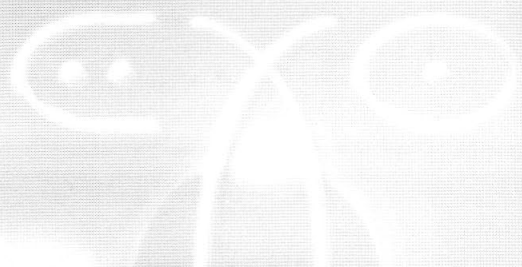
PRUEBAS DE JUEGO

Alba Serrano Ruiz
Christian Rodríguez-Tarozzi
Fernando Piedrabuena López
Juan Manuel Díaz Mayoral
Sigfrido Serrano Ruiz

AGRADECIMIENTOS

Los autores del libro quieren agradecer la desinteresada colaboración que han recibido en clubes y jornadas desde que comenzaron la realización de este proyecto. Así mismo, quieren agradecer a todas a las personas que directa, indirecta, consciente o inconscientemente han hecho posible este libro.

EDICIONES SOMBRA
Apartado de Correos 150.269
28024 Madrid
Tlf: 619 32 55 38
e-mail: edsombra@worldonline.es
http://home.worldonline.es/edsombra



No edifiqueis mi hogar ni mi tumba,
pues ellos son el espacio
donde vivo y muero.

Anónimo.

SUMARIO

INTRODUCCIÓN	7
AMBIENTACIÓN	9
COMPONENTES	41
CREACIÓN	59
MECÁNICA	81
RAZAS	131
NARRADOR	215
CAMPAÑA	243
COMBATE ESPACIAL	261
UNIVERSO	287
EPÍLOGO	311
ÍNDICE	318

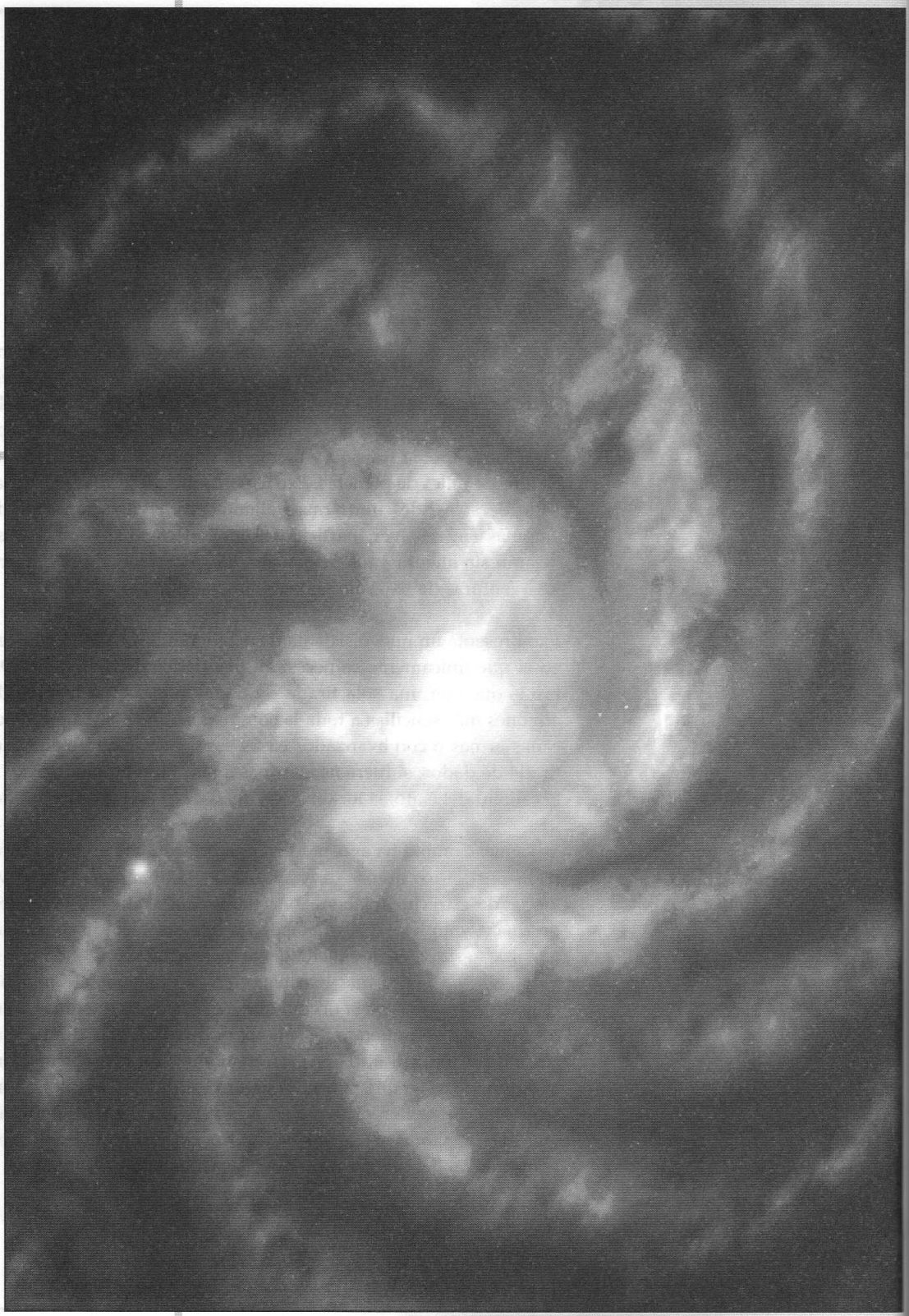


INTRODUCCIÓN

Exo, el juego que tienes en tus manos, es una puerta a un universo en el que cientos de razas luchan por sobrevivir, abrirse a las estrellas y dominar la galaxia; donde la única ley respetada es la ley del más fuerte; donde la vida rebosa en multitud de especies; donde la política, el comercio, la traición y la guerra dominan a los ciudadanos de cientos de miles de planetas. Exo te permitirá viajar más allá de la pléyade de soles, descubrir razas alienígenas, civilizaciones perdidas, enigmas sin resolver, participarás en espectaculares combates que dejarán sin aliento a tus personajes. La galaxia donde se desarrollan las aventuras de Exo sólo tiene un límite: tu imaginación.

Exo presenta un nuevo sistema de juego, rápido, sencillo y novedoso en el que únicamente se necesitan tres dados de diez caras. Descubrirás que con una sóla tirada de dados podrás resolver desde las acciones más sencillas a toda la complejidad del combate con sofisticadas armas o con avanzados cazas espaciales. Gracias a esta única tirada de dados, si fuera necesario, sabrás si has obtenido éxito o no, la calidad del éxito, la localización del daño y el daño provocado.

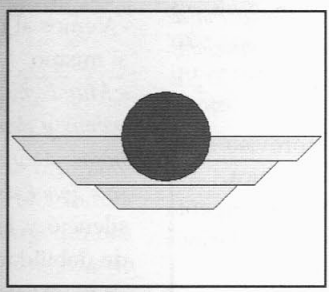
Ediciones Sombra ha apostado en esta ocasión por un juego desarrollado por varios autores autóctonos que lo han creado tras varios meses de estrecha colaboración resultando, a nuestro entender, un producto completo. Nuestra labor, en este caso, ha ido encaminada a aunar los esfuerzos de mucha gente que estaba trabajando por separado. Ello ha hecho que Exo tenga en sus páginas el ambiente de muchas obras de ciencia ficción que han quedado retenidas en nuestra memoria permitiéndonos, ahora, poder revivirlas con este juego. Así mismo, Exo muestra una gran creatividad en su ambientación creando un universo que permitirá jugar partidas de ciencia ficción con temáticas muy diferentes que es, a la vez, muy abierto permitiendo que los Directores de Juego (y futuros colaboradores del universo Exo) puedan desarrollar una enorme galaxia aún por conocer.





AMBIENTACIÓN

REPÚBLICA FEDERAL DE PLANETAS



- Bienvenidos a la segunda compañía del segundo batallón de entrenamiento de la primera división de Marines Espaciales de la Segunda Flota de la República Federal de Planetas...

Todos mirábamos boquiabiertos al armario con garganta chillona que nos estaba hablando. Medía casi dos metros y una persona normal no podría abarcar toda su caja torácica. Una fea cicatriz blanca bajaba por su rostro desde la ceja hasta el mentón y resaltaba enormemente con su piel morena. Sus manos parecían dos martillos y sus piernas dos pilares de acero.

- He dicho bienvenidos, pandilla de patanes desagradecidos...

- Gracias -se atrevió a contestar uno que estaba una fila por delante de mí.

- En todas las unidades de piojosos reclutas siempre hay un graciosillo. -se acercó a él con cara de asesino.- *¿Qué te has creído? ¿Acaso crees que estás con tu papa y tu mamita? ¡Ya no estás en tu planeta natal, carroña! Este es el centro de formación de la Primera División. Este es el Stalag 2. Estamos a millones de kilómetros de cualquier pedazo de tierra conocido. Este será tu hogar, tu casa, tu prisión. Aquí ni se hacen cumplidos ni se reciben.*

Le miró de arriba abajo como si estuviera sopesando la posibilidad de derrumbarle de un puñetazo. Entrecerró los ojos y le dijo:
- Bienvenido
- Es un honor
- Es un honor, ¿qué?
- Es un honor estar aquí
- ¿Y LOS DEMÁS? - nos gritó.
- ES UN HONOR ESTAR AQUÍ -gritamos. Él nos miró con cara de enfado como si nuestra respuesta no hubiera sido correcta.

- Antes de que os deis cuenta aprenderéis a contestar todos a la vez, a moveros todos a la vez, a cagar todos a la vez. Mi nombre es sargento instructor Gómez de la 2ª compañía del 2º Batallón de entrenamiento de la 1ª División de Marines Espaciales de la 2ª Flota, pero vosotros me podéis llamar Señor.

Siempre que me dirija a vosotros me contestareis señor. ¿Cómo te llamas soldado? - le preguntó a bocajarro a una mujer morena un poco más alta que yo.
- Juana
- *Juana ¿QUÉ?*
- Juana, señor.
- *NO. Acaso tienen las orejas de adorno. Tu nombre es Recluta Juana del 2ª Batallón de la 2ª Compañía de entrenamiento de la 1ª División de Marines Espaciales. ¿Has comprendido?*
- Sí, señor.
- *¿Cómo te llamas?* -Preguntó de improviso a un pelirrojo que estaba a la derecha de la chica.
- Recluta Dezles del 2ª Batallón de la 2ª Compañía de entrenamiento de la 1ª División de Marines Espaciales, señor.

Debí moverme o debió ver mi miedo reflejado en el rostro, pues también me interrogó sobre mi nombre.
- Recluta Arles del 2ª Batallón de la 2ª Compañía de entrenamiento de la 1ª División de Marines Espaciales, señor.
- *¿De dónde eres, recluta Arles?*
- Del planeta Ferena, señor
- *Ferena es un planeta agrícola, recluta. ¿Cómo es posible que un campesino como tú haya podido superar las pruebas de entrada a los marines?*
- No sé, señor.

Tan rápido como vino me desatendió, dirigiéndose al soldado que tenía a mi derecha.
- *¿Quién tienes delante de ti?*
- Un huevudo, señor.

Aquél era el nombre despectivo con el que la gente se refería a los habitantes del imperio Tyrano, era tan sólo un poco más bajo que el sargento, tenía cuatro dedos en cada mano y la cabeza grande y ahuevada hacia atrás. Yo nunca había visto ninguno hasta el momento de subir a la lanzadera que nos llevó al Stalag.

- *¿Cómo te llamas, huevudo?* - le preguntó sin dejar de mirar al soldado de mi derecha
- Recluta Tor Beriel del 2ª Batallón de la 2ª Compañía de entrenamiento de la 1ª División de Marines Espaciales, señor.
- *¿Sabes lo que yo veo ahí?*
- No, señor.
- *Veo al recluta Tor Beriel, una insignificancia como tú, pero que seguramente se convertirá en un Marine y que un día te puede salvar las pelotas. ¿QUE TIENES DELANTE DE TI, RECLUTA?*
- Veo al recluta Tor Beriel, señor
- *¿QUE VEN TODOS USTEDES, RECLUTAS?*
- Vemos al recluta Tor Beriel -incluso Tor se vio a si mismo.
- *Muy bien. Se han acabado las tonterías de huevudos, monos y demás motes con los que os divertías como niños. Ahora todos sois reclutas y ante mis ojos todos sois igual de mierdas.* -nos escudriñó a todos en silencio y lentamente esperando cualquier señal de debilidad para volver a machacarnos-. *Dentro de pocas horas, ustedes maldecirán mi nombre. Dentro de unos días maldecirán el nombre de mis padres. A las semanas maldecirán toda mi genealogía. Dentro de dos meses, ya no me podrán maldecir, pues no creo que ninguno de ustedes sobreviva. Meteremos su cadáver en una bolsa de plástico. Si tienen la suerte de que su familia se lo pueda permitir, serán devueltos a casa; si no, serán arrojados al espacio. Aquellos de ustedes que consigan conservar la vida, podrán ingresar como "tecnos" en la flota. Si son buenos, es posible que les permitan ser entrenados como Marines Espaciales; si son muy buenos, es posible que le permitan presentarse al examen para piloto, artillero o tripulante de la flota; sin son extraordinarios, serán reclamados por los Exploradores Espaciales. Tras esto, si se distinguen ustedes especialmente, es posible que les dejen volver al Stalag para ser instructores...*

Y con una profunda mueca, que debía tener la intención de ser una sonrisa, nos contempló a todos. Pensé en la referencia que había hecho sobre los monos y supuse que aquél era el mote con el que se dirigían al otro alien de la compañía. Aunque desde donde yo estaba no podía verle sin girar la cabeza recordaba mi sorpresa cuando le vi al desembarcar en el Stalag. Los Ukaros no eran originarios de la República, sino que pertenecían a un planeta de la Federación que fue atacado y esquilmado durante muchos siglos por piratas y esclavistas. Hoy, por tanto, hay comunidades ukaras en muchos planetas de la galaxia. Al rato, el sargento nos dijo:

- El uniforme es la base del ejército. Un uniforme limpio, es un uniforme seguro. Su uniforme es su piel, su uniforme es su salvavidas. ¿DÓNDE ESTA SU UNIFORME, RECLUTA?

El desafortunado hizo cuanto pudo por explicar que acabábamos de bajar de la lanzadera, que aún no nos habían asignado uniformes. Pero claro, el sárgento ya sabía todo aquello.
- No está permitida ninguna ropa que no sea la reglamentaria. ¡DESNÚDESE!
- ¿Señor?
- ¿Acaso no me ha oído, recluta? -el desafortunado comenzó a quitarse la ropa y a ir colocándola sobre su petate. Cuando terminó, el sargento nos miró a todos y añadió:- *¡¡Sigo viendo vestimenta no autorizada!!*

Sin esperar su orden, toda la compañía, unas 30 personas, no desnudamos completamente.
- ¿El ejército les alimenta?
- Sí, señor -contestamos todos.
- ¿El ejército les viste?
- Sí, señor.
- ¿El ejército cuida de ustedes?
- Sí, señor.
- Entonces, todo lo hay a sus pies no es realmente necesario. - hubo un momento de duda y repitió gritando- *TODO LO QUE HAY A SUS PIES NO ES REALMENTE NECESARIO.*
- NO, SEÑOR.
- Recluta Arles - me temí lo peor.- *¿Sabe usted que es ese receptáculo gris que hay en el extremo del patio?*
- Un contenedor, señor -de hecho eran muy parecidos a los de mi planeta natal.
- Usted y la recluta Juana recojan todo lo que hay en el suelo y échenlo en él. ¡DEPRISA!
Tras hacerlo, cosa que nos llevó apenas un minuto, nos indicó que nos pusiéramos a su lado, uno a la derecha y otro a la izquierda.
- Recluta Juana, coja a 14 reclutas y utilice las duchas de la derecha. Tras asearse pasen por intendencia para que les den un uniforme completo. Recluta Arles, haga lo mismo pero con las duchas de la izquierda. Tienen 15 minutos para hacerlo todo, el grupo que llegue el último realizará la primera guardia esta noche.

Grité, empujé y me desgañité para que mi grupo se diera prisa. Lo hicimos todo en menos del tiempo asignado, pero aún así llegamos los últimos. Sin embargo, el sargento encontró la excusa en los uniformes del grupo de Juana para que también tuvieran que hacer guardia esa noche. "*De nada vale llegar primero a la batalla*" dijo "*si nos dejamos las balas en el cuartel*". Aquella noche, nuestra primera noche como reclutas la pasamos en los puestos de guardia contemplando el infinito espacio que nos rodeaba y escuchando atentamente cualquier ruido que pudiera delatar la llegada del sargento.

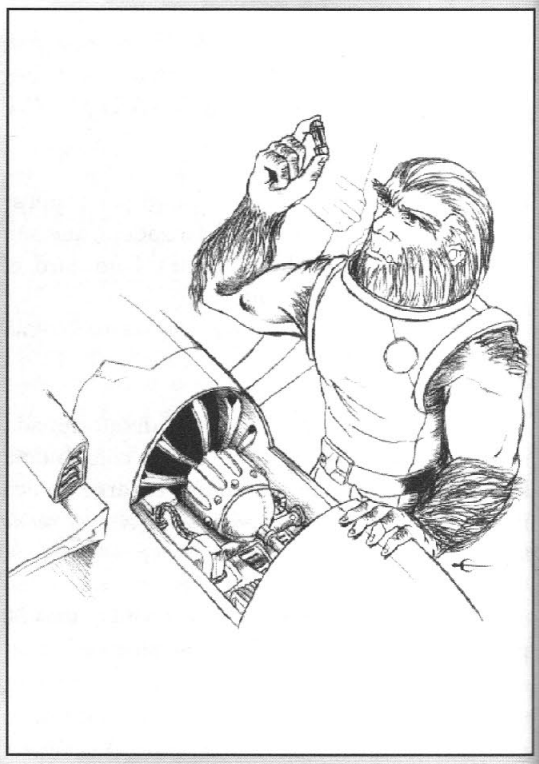


La primera semana transcurrió entre carreras, ejercicios, guardias y los gritos del sargento. Fue duro, tanto que pensé que no sobreviviría. Practicábamos en salas con gravedad superior a la de mi planeta, que ya de por sí es superior a la media estándar galáctica, y dormíamos en los habitáculos más exteriores del Stalag. La segunda noche, dos reclutas de la Compañía murieron aplastados por su propio peso al dormir boca abajo. No hubo ningún comentario oficial, no hubo funeral, tan sólo dos tecnos recogieron los cuerpos, los metieron en unas bolsas y los hicieron desaparecer. La cuarta noche, medio rotos tras una dura sesión de marcha, el sargento nos despertó a golpes cuando apenas llevábamos una hora durmiendo.

- El enemigo nunca duerme, siempre está despierto. Si todos vosotros dormís, él os alcanza.

A partir de ese momento, nos turnamos para hacer guardias en la entrada del barracón y evitar así que pudiera sorprendernos. Que sepamos, no lo volvió a intentar.

- *Los Verrianos nunca atacan honorablemente* -nos dijo en aquella ocasión.- *Cuando crees que todo está tranquilo y bajas un momento la guardia, ellos atacan. Puedes ver sus cabezas triangulares y sus finas patas de insecto acercándose a ti desde todas partes. Los Verrianos no chillan, no gritan y nunca hablan. Cuando veais por primera vez un verriano, os desilusionará. Son bajitos, en comparación con nosotros, van siempre encogidos y parecen débiles en apariencia. Pero no os equivoquéis, si veis a uno, es porque hay otros cientos de ellos escondidos en alguna parte, dispuestos para atacarte por la espalda sin que te enteres. No son muy fuertes, pero sí muy resistentes. Se puede acabar fácilmente con ellos (al menos herirlo para que sus propios compañeros acaben con él), pero ellos son más y se suelen imponer en los combates por su superioridad numérica. No le temen a la muerte y son capaces de sacrificar a varios individuos con tal de derribar a uno de los nuestros. Matan a sus propios heridos y nunca hacen prisioneros. Cuando te encuentras con un verriano es o él o tú. La consigna es: dispara primero y dispara también después.*



Al sexto día nos enseñaron un holovideo que mostraba el ataque de una nave verriana a un crucero estelar en el sector de Bedia. De la nave enemiga surgieron varios receptáculos sin impulsión que se fueron acercando hasta nuestra posición (lo veíamos todo bajo el punto de vista de las cámaras del crucero). Los artilleros del crucero *R.F.P. Deliberance* imposibilitados para apuntar sus cañones de artillería espacial sobre los container enfocaron todo su poder destructivo sobre la fragata verriana. Las naves de abordaje fueron atacadas, sin éxito, por los cañones antiespaciales de proyectiles. Vimos los arcos luminosos de cientos de trazadoras explotar contra los frontales sin resultado. Poco a poco, los verrianos se fueron acercando, mientras en el fondo estallaban en mil pedazos los blindajes de la nave verriana. Si alguno sintió júbilo por ello, se le fue enseguida cuando la imagen cambió mostrando el interior de la nave. La cámara enfocó una galería de acceso. Inicialmente no pudimos apreciar nada, pero poco a poco la pared derecha (que luego comprendimos que era la exterior) empezó a ponerse al rojo en varios puntos, el metal fluyó dejando una oquedad de poco más de un metro. Aquella arma verriana debía generar un potente campo electromagnético si era capaz de fundir los 20 centímetros de blindaje estándar de un crucero. A través del agujero empezaron a aparecer cabezas triangulares de insectos y en breves instantes todo el pasillo estaba lleno de vibrantes cuerpos y delgadas patas. Ya sabíamos, todo hemos escuchados historias sobre ello en nuestra infancia, que los verrianos no hablan, pero lo que más impresionaba de la escena era la total ausencia de ruido. No había gritos de animo, ni órdenes de los oficiales. De repente, se escuchó el ruido de una detonación, seguida de otras dos. Los humanos de la Deliberance habían organizado una débil defensa contra el abordaje. La cámara volvió a cambiar de plano y pudimos ver las espaldas de algunos Marines, entremezclados con varios tecnos, y frente a ellos, a unos 6 metros, una espesa cortina de humo. Primero vimos una sombra, luego más y por último vimos salir a seis verrianos que cargaban contra los humanos. Dos cayeron con la primera ráfaga, dos continuaron, mientras que los otros dos se pararon para rematar a sus caídos.

Siempre habíamos sabido que los verrianos matan a los heridos en combate, pero nunca habíamos visto tan cruel costumbre tan en directo y ¿porqué se detenían en medio de un combate para hacerlo? La primera oleada había sido detenida, pero a ésta, le siguieron una segunda y una tercera. La cuarta consiguió entablar combate cuerpo a cuerpo. Finalmente, para nuestro horror, el superior número de verrianos destrozó a los pobres defensores del pasillo. La escena finalizó con una imagen que no podré borrar de mi memoria mientras viva. Una cabeza triangular, verde, con los ojos multifacetados se acercó hasta que lo ocupó todo. Abrió su boca, con dos filas de colmillos recubiertos de una baba blanquiverdosa y de un bocado, arrancó la cámara que se apagó. Las imágenes de la desconexión fueron cambiadas por un plano exterior en el que se veía al crucero (probablemente desde una unidad de salvamento), estaba girando descontroladamente y su casco estaba roto por innumerables sitios. Había incendios y fugas de aire en todas las cubiertas. Cuando el campo de visión se agrandó, pudimos contemplar la fragata verriana que presentaba un estado igual de ruinoso, excepto que ella, no tenía recubierto el casco de contenedores de desembarco.

- De los 680 ocupantes de R.F.P. Deliberance tan sólo sobrevivieron dos al ataque verriano, un tecno y un marine.- nos aclaró el sargento mientras finalizaba el vídeo y se encendían las luces de la sala.- *La fragata verriana sufrió desperfectos que la inutilizaron totalmente y los insectos que sobrevivieron al ataque quedaron encerrados en la Deliberance que explotó unas horas después matándolos a todos. ¿Qué conclusión sacan de esto, reclutas?*

- Que les dimos por el culo, señor - contestó Fernández, el pequeño ukaro que aún no había aprendido a mantenerse callado.

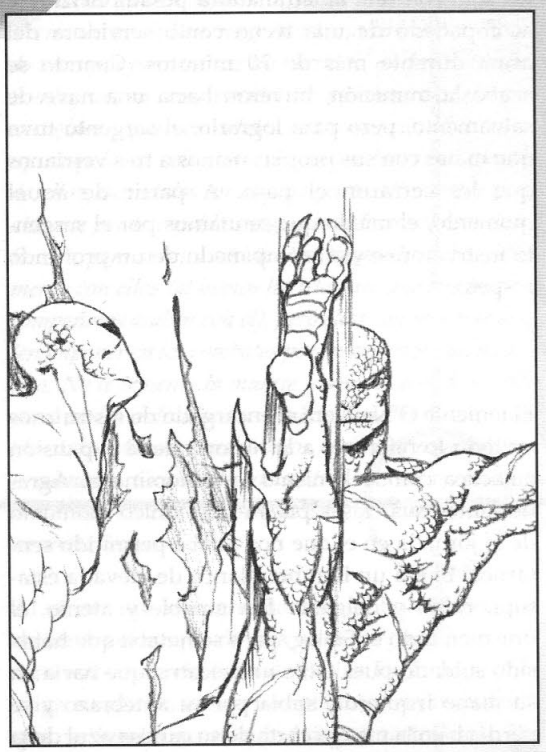
- Ellos nos dieron por el culo a nosotros Fernández. Cambiaron una fragata y un centenar de insectos-soldado por un crucero, 399 Marines Espaciales y 279 tecnos. Eso en ajedrez, por si no lo sabe, se llaman tablas y no dar por el culo. El capitán del Deliberance actuó imprudentemente. Las armas del crucero eran más poderosas y de mayor alcance que las de la fragata, nunca debió permitir que ésta se acercara. Debió haberla cañoneado desde lejos y haberla hecho papilla con todos los bichos dentro. No olviden nunca esta lección, reclutas, si puedes abatir a tu enemigo desde lejos, no dejes que se acerque.

Todos salimos de aquella sesión de táctica más abatidos que nunca. Más tarde nos enteramos que el sargento Gómez fue el Marine superviviente de la Deliberance y que mantuvo su posición armado sólo con una ametralladora pesada SH20A y acompañado de una tecno como servidora del arma durante más de 20 minutos. Cuando se acabó la munición, huyeron hacia una nave de salvamento, pero para lograrlo, el sargento tuvo que matar con sus propias manos a tres verrianos que les cerraron el paso. A partir de aquel momento, el miedo que sentíamos por el sargento instructor se vio acompañado de un profundo respeto.

El teniente O'Neill era el encargado de instruirnos en todo lo referente a la historia de la expansión galáctica como él mismo la denominaba. Agradecíamos sus clases pues era el único momento de la jornada en el que nos estaba permitido sentarnos. Él era un hombre blanco de elevada estatura, rubio y delgado. Era amable y atento, el único en todo el Stalag, pero se notaba que había sido soldado pues tenía una cicatriz que nacía en su mano izquierda, subía por su antebrazo y se perdía bajo la manga corta de su camisa azul de la armada. El teniente, como luego supimos, había servido como suboficial en el desembarco en el planeta Queryon, un pedazo de roca del sistema Signus 3 que había resultado una trampa mortal para la Infantería de Marina. La herida la recibió cuando el cañón de su arma, tras miles de disparos, cedió y el percutor salió disparado hacia atrás a través de su brazo.

O'Neill fue el primer militar (y creo yo que persona) al que le oí hablar con respeto de los Sheller. Él decía que habían alcanzado su apogeo tecnológico unos mil años después que nosotros y por ello no habían iniciado la colonización hasta mucho después. Decía que eran igual de capaces que nosotros, pero que eran más religiosos (él utilizó la palabra filosóficos) y se organizaban alre-

dedor de un fiero matriarcado. Nos enseñó algunas imágenes de ellos y todos comprendimos, pues, al igual que yo, la mayoría no habían visto uno en su vida, porque se les llamaba peyorativamente batracios a los Sheller. Tenían toda la piel brillante, escamosa y de un color verde oscuro. Sus ojos eran amarillos y su pupila estaba alargada verticalmente.



- Me gustaría que se fijaran en las siguientes imágenes -nos dijo O'Neill mientras ponía en marcha el reproductor-. Es una lucha entre dos machos, probablemente por conseguir el derecho a reproducirse con la hembra de la Soraph que es lo que nosotros denominaríamos familia o comunidad. Observen las manos de los contendientes. Tienen tres dedos anteriores y uno posterior terminados todos ellos en una uña en forma de garra. Vean como las utilizan como armas en el combate. Ahora bajen su vista a los pies. Los tres dedos anteriores siguen estando ahí formando la planta donde se apoyan, pero el cuarto dedo ha retrocedido hasta el punto medio entre la rodilla y el tobillo donde forma una afilada garra. Vean ahora bajo esta nueva perspectiva el combate. Fíjense en que los movimientos, que antes parecían una danza, sólo buscan el objetivo de alcanzar al contrario con esa garra. No duden por un instante, que un combate cuerpo a cuerpo con un Sheller es casi más peligroso que con toda una unidad de verrianos.

"Si la República Federal pusiera toda su Armada en combate con los Verrianos, no habría ninguna posibilidad de salir derrotados. Venceríamos, sí, pero el precio sería enorme y nuestras bajas muy numerosas. Cuando volviéramos a casa a recuperarnos de nuestras heridas, descubriríamos que los Sheller están esperándonos. No olviden estas palabras, reclutas, el día que termine la guerra con los verrianos, empezará la guerra con los Sheller y si ese día tarda mucho, ellos conseguirán estar mejor preparados que nosotros".

Aquella noche nadie durmió en la compañía. Cierto que nos acababan de cambiar el turno y teníamos el sueño trastocado, pero la verdad era que cada vez que cerrábamos los ojos veíamos una afilada garra que se dirigía a nuestras gargantas.

Casi al final de la cuarta semana, aunque era difícil controlar el tiempo en el Stalag, empezaron a darnos las clases teóricas de vuelo espacial. Fernández, que seguía sin aprender, le preguntó al sargento:

- Si no todos vamos a ser pilotos, ¿porqué somos instruidos en ello, señor?

- Recluta Fernández. Usted no pasará nunca de ser un tecno y además de los malos. Pero hasta el peor de los ocupantes de un navío debe ser capaz de ayudar en cualquier tarea que se le presente. A veces, hasta la Armada necesita de malos pilotos.

Y con aquella máxima zumbando en nuestras cabezas recibimos nuestra primera clase de navegación. El capitán Duarte, un hombre canoso, que debía tener más horas de vuelo que cualquier nave de la armada, nos dio los primeros apuntes de la teoría aerospacial.

- Seis son las maniobras de una nave en el espacio -nos dijo-. Tres son momentos y los otros tres son

movimientos. Estos últimos son: Desplazamiento, movimiento de la nave según la línea formada por el eje de los motores de empuje y el morro de la misma; Ascensión, perpendicular al anterior y longitudinal a la posición del piloto; y finalmente Deslizamiento o Esquiva, movimiento perpendicular a los anteriores. Los tres momentos son: Alabeo, giro en el plano perpendicular al Desplazamiento; Guiñada, perpendicular a la Ascensión; y Cabeceo, perpendicular a la Esquiva. La conjunción de estas seis maniobras es lo que permite a cualquier nave moverse en el espacio. Ustedes utilizarán siempre, como mínimo, uno de ellos, pero en combate será necesario que recurran a todos los que puedan. Los buenos pilotos se distinguen por usar y controlar a la perfección las seis maniobras que son... ¿RECLUTAS?

- Desplazamiento, Ascensión, Deslizamiento, Alabeo, Guiñada y Cabeceo -coreamos todos.

A los treinta días de entrenamiento, se produjo un sutil cambio en el mismo. El sargento nos reunió a todos en la sala de instrucción, la misma en la que nos dio la cordial bienvenida del primer día, y después fue nombrándonos y asignándonos por grupos. A cada grupo le daba un color. Yo estaba en el grupo verde junto a Juana, Tor, Dezles, Fernández y Genweb, una fuerte mujer de piel oscura. Tres personas quedaron sin agrupar y el sargento habló en secreto con cada uno de ellos. No volvimos a verles. No todos los grupos eran de seis personas; de hecho, el nuestro era el único que lo era, ya que todos los demás eran de cinco o de cuatro. Me pregunté qué demonios podía significar aquello ¿Se habrían formado los grupos al azar o el sargento tramaba algo? Además, éramos los únicos que tenían aliens. No pude llegar a contestar mi pregunta, ya que el bueno de Gómez me sacó de mis pensamientos con un:

- *¡RECLUTAS!*
- Sí, señor -contestamos.
- *A partir de este momento las personas con las que han sido asignadas son su unidad. La unidad es la molécula que forma la Armada. Sin su unidad ustedes no son nada, son una mierda, una piltrafa sin valor. Si un miembro de la unidad es herido, al resto de la unidad le duele; si un miembro está triste, el resto llora; si está alegre, el resto ríe. ¡Recluta Arles! ¡Preséntese!*
- Recluta Arles de la unidad verde del 2º batallón de la 2ª Compañía de entrenamiento de la 1ª División de Marines Espaciales, señor.
- *Una última cosa -añadió el sargento- si un miembro de la unidad es castigado, el resto de la unidad cumplirá el mismo castigo.*

Fernández fue a replicar, pero una diestra patada de Genweb le mantuvo callado. El sargento se dio cuenta, pero fingió no haberlo hecho.

A todas las unidades se les nombró un RAM (Recluta Al Mando). En nuestro grupo, esta tarea recayó sobre Juana, pero a diferencia de los demás, Tor fue nombrado segundo al mando. La especial disposición de nuestra unidad se nos hizo más evidente cuando comprobamos que en ninguna de las otras dos compañías del Stalag 2 había una unidad de seis miembros. Juana y Tor, nuestros RAM, argumentaban que eso era porque nos estaban preparando para algo especial. Sin embargo, en mi fuero interno, sospechaba que alguno de los miembros de la unidad sobraba y sólo dudaba en si sería Fernández, yo o ambos.

El entrenamiento varió. Todas las órdenes se daban a las unidades a través de los RAM y cada una nos entrenábamos de forma independiente, sin trato con los demás excepto para comer y dormir.

Las cuatro últimas semanas de nuestro entrenamiento pasaron rápidamente sin tener casi tiempo libre entre un ejercicio y otro. Volamos con simuladores de vuelo; vaciamos cargadores en las galerías de tiro; vivimos experiencias de combate en la realidad virtual; y, poco a poco, nuestra unidad fue compenetrándose y acoplándose. Fernández aprendió a mantenerse callado a fuerza de patadas y moretones; Tor aprendió a ponerse los trajes espaciales que en el fondo no estaban preparados para uno de su raza; Genweb aprendió a ser más sociable y a relajarse cuando no estábamos de servicio; Dezles aprendió a apreciar a Tor y a Fernández a pesar de su inculcado racismo;

Juana se acostumbró a que la llamáramos señor cuando nos dirigíamos a ella; y yo, por mi parte, aprendí a disparar sin cerrar los ojos. Éramos una buena unidad, la mejor unidad de todo el Stalag, compenetrados y compensados, supliendo las deficiencias de uno con el resto de la unidad. Dezles y Genweb eran unos excelentes tiradores con unas puntuaciones que superaban siempre los noventa y cinco puntos; Juana era un buen mando y Tor un excelente navegante que podía calcular los puntos de salto sin necesidad de consultar las cartas; Fernández era capaz de montar y desmontar un motor de impulsión con los ojos cerrados. A veces bromeaba con él diciendo que era un excelente tecno, pero en el fondo sabía que el que sobraba en aquella unidad de Infantes de Marina era yo, pues tan sólo había demostrado ser hábil en los simuladores espaciales. La posibilidad de ir a la academia de pilotos no conseguía animarme ya que ello significaba abandonar a la unidad a la que tanto aprecio había cogido.

Nuestra presencia en el Nivel 1 del Stalag estaba terminando. Durante la última semana nos fueron probando en multitud de ejercicios prácticos que, aunque algunos eran en solitario, la mayoría involucraban a toda la unidad. El simulador de realidad virtual trabajó horas extras durante aquella semana. Para la última prueba, nos hicieron vestirnos con los uniformes de faena, haciendo que nos sintiéramos un poco desnudos sin nuestros trajes espaciales a los que nos habíamos acostumbrado. Esperamos durante más de medio ciclo en la antesala del aula de teoría. Cuando nos ordenaron entrar el sargento estaba allí, de pié, en posición de firmes. El teniente O'Neill también estaba, aunque en posición más relajada. En las mesas de los alumnos había sentados tres jefes gordos, un capitán y dos comandantes, que tenían delante de ellos seis sillas vacías. Juana nos hizo entrar en formación. Un, dos, un, dos... izquierda ¡ar! y nos colocó tras las sillas. A un imperceptible gesto de ella, los seis saludamos como si de un sólo hombre se tratara. Los jefes y los oficiales nos devolvieron el saludo y nos indicaron que nos sentáramos.

- Preferimos permanecer de pie, señor.

- Como quieran recluta -contestó el capitán-, pero esto va a ser largo. -Juana no contestó y mantuvo su mirada alta.- Diga a sus hombres que descansen.

A su orden, dimos un paso atrás, abrimos las piernas y juntamos las manos a la espalda.

- Bien -dijo el comandante sentado más a la izquierda-, recluta Juana, ¿de dónde es usted?

- De la República Federal de Planetas, señor.

- Hábleme de ella.

Así que era eso. Nos iban a examinar. Nadie nos había avisado de un examen oral. Miré de reojo al sargento, pero él miraba de frente como si no estuviéramos. El teniente O'Neill me dirigió una sonrisa.

- ...es la más vasta extensión de la galaxia -estaba diciendo nuestra RAM- bajo el mismo gobierno. El sistema legislativo se haya regulado a través de la cámara senatorial donde cada planeta o provincia está representado por un senador con un sistema proporcional en función de los habitantes. El sistema de elección de cada senador es autónomo a cada distrito. El legislativo es responsable de la elección del ejecutivo, cosa que hace cada cinco años...

- ¿Y el judicial, recluta Genweb?

- Cada planeta o provincia planetaria con representación senatorial tiene un sistema judicial propio. Sin embargo, existe el Consejo Federal de Justicia, elegido entre varias instituciones, cuyas competencias son los delitos extraplanetarios o que afecten a la Declaración de la República...

- ¿Qué sabe de la Declaración de la República, recluta Arles?

- Fue realizada hace 3456 años en el planeta Vettera y en ella se contemplan los principios fundamentales por los que se rige la república desde entonces. Desde aquella fecha tan sólo ha tenido dos enmiendas: la primera, hace unos 1500 años, por la que se permitía a los no-humanos ser ciudadanos de pleno derecho y se cambiaba el nombre a República Federal de Planetas; y la segunda, hace 600 años, por la que se autorizaba al senado a crear su propia Armada espacial con la que combatir de forma unificada a los enemigos externos...

- Y antes de la República, ¿qué había? -preguntó el comandante que se hallaba más a la derecha-recluta Fernández.

Y así, siendo preguntados aleatoriamente por los tres examinadores, fuimos desgranando poco a poco toda la historia de la República o, lo que es lo mismo, de la Humanidad.

Hablamos de los estudios del profesor Faus, un sabio fuera de su tiempo, que buscando un sistema de medida que redujera todas las constantes universales a la unidad sentó las bases para que Carber, 200 años después, desarrollara la teoría del campo unificado Faus-Carber y que permitía unir dentro de las mismas ecuaciones matemáticas las cuatro fuerzas hasta entonces erróneamente separadas. Seguidamente a la difusión pública de la teoría de Carber, Telsky, un eminente astrofísico, descubrió unas discontinuidades en el campo energético unificado Carber-Faus que recibieron el nombre de Resonancias de Telsky. Gracias a estas discontinuidades se lograron avances en los más importantes campos de la tecnología humana, pero el más importante de todos fue el motor subespacial que dio paso al viaje interestelar y a la expansión.

En las épocas anteriores, los viajes humanos se habían circunscrito a naves generacionales o, posteriormente, con tripulación suspendida en un radio de unos cincuenta años luz en una zona de la ahora llamada Federación y cuya localización se haya perdida en el tiempo. El viaje subespacial abrió el camino a la distancia, permitiendo que cientos de años luz fueran recorridos en apenas unos días. A partir de entonces, cada planeta, cada nación, cada corporación, se lanzó a la construcción de naves subespaciales a costa de sus propios recursos en nombre de olvidados nacionalismos. La Humanidad se extendió, creció, colonizó, descubrió razas alienígenas y las extinguió en su loca diáspora.

La Expansión duró unos dos mil años mientras hubo planetas superpoblados que podían exportar colonos, pero hasta eso se acabó. La población planetaria quedó reducida a la mínima expresión y los biólogos fueron los primeros en dar la voz de alarma: "Si continuaba la disgregación, los reducidos grupos de habitantes dispersos no tendrían la suficiente base genética diferenciada para asegurar la supervivencia de la raza.

Igual de rápido que comenzó la Expansión terminó al no quedar en ningún sitio personas que no tuvieran a su disposición un planeta entero. Sin embargo, el propio hombre se convirtió en una de las materias primas más escasas, no sólo como mano de obra, sino también como transmisor genético. Fue aquella una época en la que reinó el caos y la desorganización. Algunos planetas se dedicaron a la clonación de individuos, otros realizaron gestaciones extravitrales, pero aquellos que no habían canibalizado sus naves subespaciales, las utilizaron para atacar planetas vecinos y obtener todas aquellas cosas que necesitaban. Fue este un período de 700 años plagado de guerras, pillajes y los suficientes sórdidos crímenes como para que este período sea conocido como La Era Oscura.

Vettera fue un planeta de los últimos colonizados durante la expansión en el extremo (hacia el centro de la galaxia) del espacio ocupado por la Humanidad. Este hecho fue el que permitió que sobreviviese a la Era Oscura sin casi visitas extraplanetarias y consiguiendo un desarrollo considerable. Esta evolución, tanto científica como social, permitió el desarrollo teórico del concepto de nación intergaláctica. Así se gestó la Declaración de la República. Vettera exportó sus conceptos ideológicos consiguiendo rápidamente la anexión de los planetas más cercanos y formando el germen de lo que sería la futura República Federal de Planetas. Durante cientos de años, el espíritu de Vettera fue extendiéndose y anexionándose, a veces pacíficamente y a veces por la fuerza, más y más planetas. En el año 1532 desde la proclamación de la Declaración se hizo patente la necesidad de cambiarla ampliando sus preceptos para permitir la entrada de razas no humanas. Además, se cambió el antiguo nombre de República de Vettera, por el actual República Federal de Planetas, aunque el planeta originario continúa hoy día siendo la capital.

A partir de ese momento se inicia un periodo de unos 800 años que algunos autores han querido denominar Segunda Expansión, pero que, a diferencia de las primeras, se realizó de una forma sistemática y organizada. De esta época es el descubrimiento de los Tyranos, de los Olieros y de los Ukaros (además de otras razas menores). Y es también durante este período cuando la República alcanza casi sus límites de expansión actuales. Toda aquella época de organizada colonización finalizó con el descubrimiento de los Erow.

La nave del servicio de exploración EXO R.P.F. Lejana-3 descubrió un planeta casi en el centro de la galaxia bautizado con el nombre de Alexia. En ella vivía una raza alienígena que se daban a sí mismos el nombre de los Erow. Tenían forma humanoide, de apenas un metro de altura, con la piel azulada y de sangre fría. Los Erow establecieron contacto pacífico y muy amistoso con los tripulantes del Lejana-3 y algunos miembros eminentes de la civilización viajaron a Vettera para llegar a un acuerdo con los gobernantes de la República para que a cambio de una base militar permanente en el planeta se les cedieran algunos conocimientos tecnológicos como el motor subespacial.

Cuando la nave de colonización Alexia-1 salió del subespacio cerca del planeta de Erow descubrió en órbita una nave alienígena que resultó ser verriana. A pesar de los intentos de comunicación pacífica de los colonos, la nave fue completamente destruida en apenas unos minutos. El Incidente Alexia, como se llama a este hecho, fue el inicio de la primera guerra verriana que duró casi 500 años y que terminó gracias a la oportuna intervención de las naves del Imperio Oeon que atacando a la formación verriana por un flanco permitió la completa aniquilación de la principal armada enemiga y forzó la firma del Armisticio de Oulon. En esos cinco siglos nuestro conocimiento de los verrianos no avanzó. La teoría con más seguidores afirma que son una raza extragaláctica, que se comunican entre sí por telepatía y que viven permanentemente en sus naves-colmena. Esclavizan planetas gracias a su superior tecnología para que les provea de alimentos, materias primas y renueven el aire de sus naves.

Gracias a la guerra, los Erow se libraron del yugo verriano, aunque pagaron cara su liberación pues hoy no son más que un espejismo de la civilización que pudieron llegar a ser. El final de la guerra tuvo además la consecuencia de modificar la Declaración por segunda vez. El descubrimiento de un fuerte oponente como los verrianos hizo que se reconsiderase la desmilitarización del gobierno federal, se aprobara la segunda enmienda y se creara la Armada Espacial a la que orgullosamente pertenecemos.

La paz dentro de la República duró relativamente poco. La nave de exploración R.F.P. Millenium descubrió en el 2923 el planeta Setero, primer contacto de la Humanidad con los Sheller. Un erróneo examen inicial de las posibilidades tecnológicas de los habitantes del planeta, hizo creer que desconocían el viaje espacial. Cuando las propuestas de anexión pacífica fueron rechazadas, la Armada sufrió en sus carnes el error del Cuerpo de Exploración EXO. Tras la batalla, se firmó la Paz de Setero, respetada hasta el día de hoy, en la que se marcaban los límites de expansión de ambos gobiernos.

Desgraciadamente, la paz con los Sheller fue interpretada por los verrianos como una maniobra preparatoria de un intento de invasión de su espacio. Naves enemigas, preparadas con antelación, se infiltraron en el espacio de la República atacando indiscriminadamente a todas las naves que encontraban a su paso. Este fue el inicio de la Segunda Guerra Verriana, pero a diferencia de la primera, esta vez estábamos preparados. Destruimos una a una todas las naves enviadas y, posteriormente, pasamos a la ofensiva. La guerra duró unos pocos años menos que la primera, pero los resultados fueron más contundentes. Finalmente, los verrianos, agotada su capacidad procreativa y constructiva, solicitaron un armisticio en virtud del cual las fronteras humanas engordaban con una decena de mundos de la frontera.

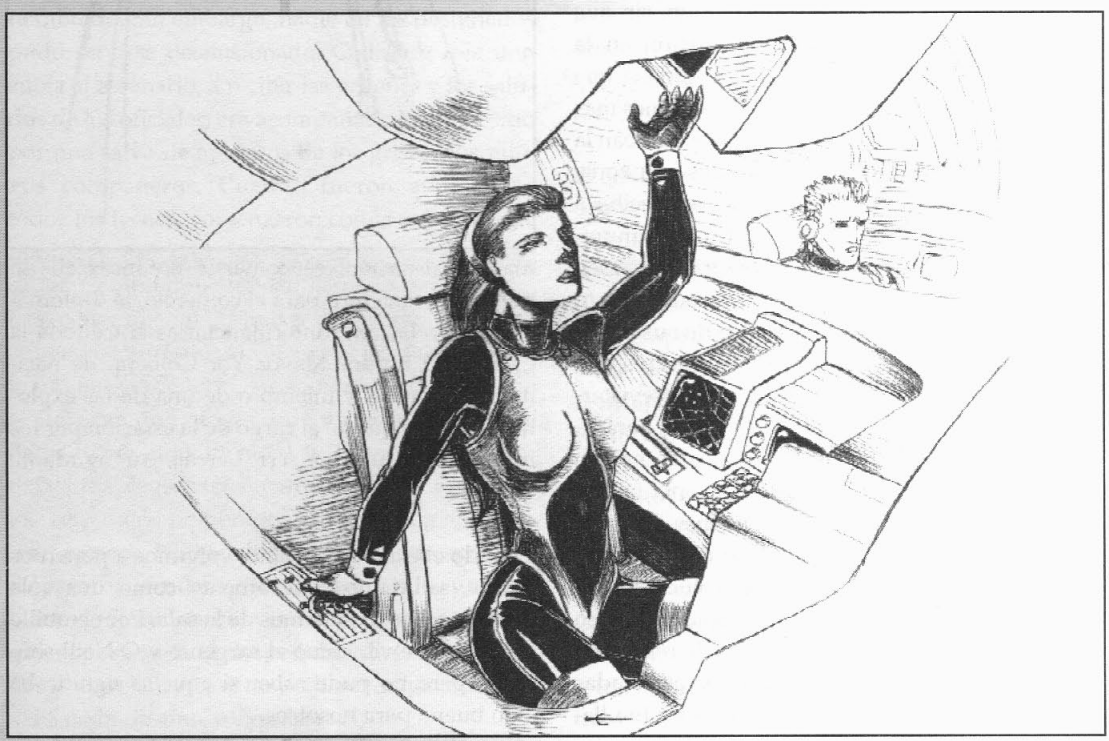
La conquista de este nuevo territorio abrió la posibilidad de exploración de un brazo de la galaxia que hasta ahora había permanecido inexplorado. La EXO, la organización de la república dedicada a la Exploración, se lanzó ávidamente a los nue-

vos territorios. Durante 30 años, todas las naves de exploración fueron interceptadas y atacadas por naves verrianas. Las naves de exploración verrianas fueron interceptadas y atacadas por naves de la República. Estos enfrentamientos ocasionales perduraron hasta que la República se informó de la concentración de una flota verriana cerca de la frontera. El senado aprobó y autorizó la formación de una flota especial para adentrarse en la zona desconocida. Su primer objetivo era un planeta que había sido bautizado con el nombre de Adrasta.

Cuando la flota emergió del subespacio, los verrianos, que consideraban la injerencia humana en ese brazo de la galaxia como una invasión de su territorio, aunque habían tenido los mismos problemas de desaparición de naves de exploración pero desde hace más tiempo, estaban esperando con una flota. El almirante Cunningham, al mando, hizo formar a sus dos acorazados en el centro flanqueados por cuatro destructores de escolta a cada lado. La portanaves R.F.P. Liberación de la clase Augusta, dos destructores y dos fragatas quedaron en retaguardia. Aquel fue el principio de la Tercera Guerra Verriana y la brillante formación de Cunningham hubiese destrozado a la flota verriana si, en el espacio muerto entre ambas armadas, no hubiese aparecido una nave iroiendesa. Era la primera vez que la Humanidad y, como supimos más tarde, los verrianos tenían conocimiento de la civilización iroiendesa. A través del espacio, una señal electromagnética, trasmitió el primer mensaje de este enigmático pueblo. La imagen mostraba a un ser humanoide de gran altura que iba vestido con una especie de armadura ceremonial que impedía cualquier observación del ser en sí mismo. Su mensaje fue claro y conciso:

- Todos estos mundos no os pertenecen, ni podéis reclamarlos, pues son, han sido y serán siempre del Estado Iroiendi.

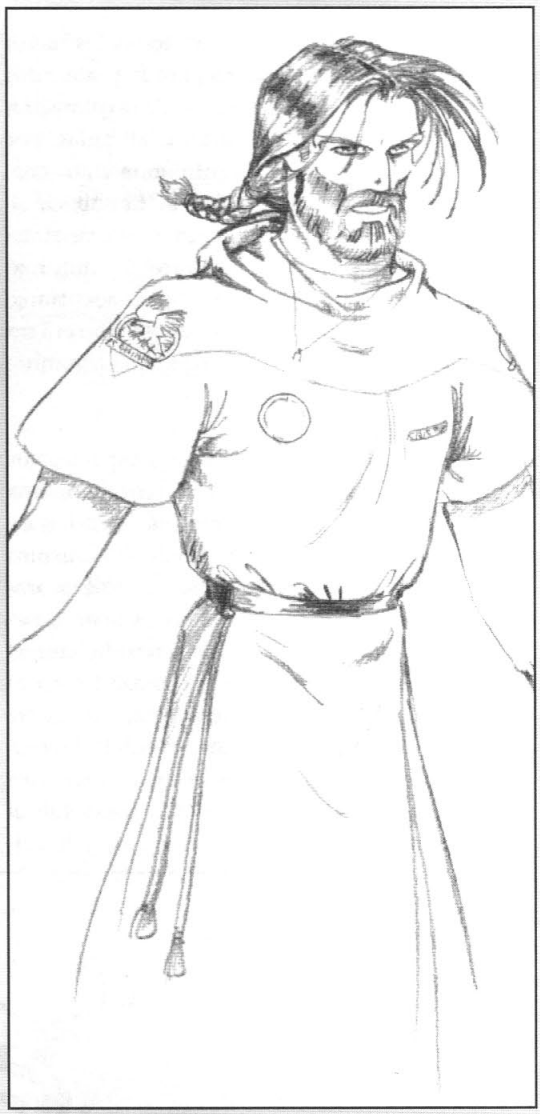
Aquello marcó el final de la Tercera Guerra Verriana y aunque las escaramuzas y los pequeños enfrentamientos se siguieron sucediendo a lo largo de la frontera, ninguna de las dos potencias podía permitirse el lujo de lanzarse a una guerra total sin conocer previamente las capacidades de esta nueva civilización. Los estudios realizados de las imágenes obtenidas de la nave iroiendesa hacen suponer una tecnología su-



perior a la humana. Algunos afirman que es una civilización extragaláctica y que su amenaza era una farol para ganar tiempo para permitirles prepararse en el interior de su territorio para la invasión final de la galaxia. Otros argumentan que son una raza muy antigua que ha evolucionado filosóficamente hacia un pacifismo total. En palabras del propio Cunningham, siendo ya Ministro de Defensa de la República:

- ... y nos hemos de creer que un una panda de budistas pacifistas iba a construir esa enorme nave de guerra..."

La aparición de los Iroiendi terminó con la intercepción de las naves de exploración y permitió a la EXO, organización de la República dedicada a la exploración, adentrarse en los nuevos territorios. Durante 20 años todas las naves enviadas desaparecieron sistemáticamente. Oficialmente se acusaba a los verrianos de tales desapariciones, pero en círculos del gobierno se sabía que no habían sido ellos y, por tanto, la misiones de exploración fueron reduciéndose en número y frecuencia hasta casi desaparecer. Tras este período, hace poco más de un año, los Iroiendi volvieron a sorprender a la galaxia. Instalaron, sin que nadie se percatara de ello, una estación en la superficie de un satélite del planeta Adrasta que está cercano a la frontera de las tres naciones más grandes de la galaxia. En dicha estación estaban la mayoría de las tripulaciones enviadas a la zona, más una delegación de iroiendeses para recibir a los embajadores de la República, de la Comunidad Verriana y a todos aquellos que quisiesen acudir a la estación. Nuestro gobierno protestó por lo que él consideró el secuestro de sus tripulaciones por 20 años, pero los iroiendeses respondieron permitiendo a los embajadores entrevistarse con estas tripulaciones y descubriendo, para su sorpresa y la de la galaxia, que éstas se habían quedado en espacio iroiendés por propia voluntad. Así mismo les mostraron imágenes del resto de las tripulaciones anunciando su deseo voluntario de quedarse. Se reclamó la devolución de la naves y los iroiendeses accedieron a ello, pero cuando llegaron, todos los aparatos de registro o cajas negras habían sido completamente borradas o habían desaparecido. Adrasta, pues así fue llamada la estación, se convirtió entonces en un punto de encuentro para el comercio, la diplomacia y las relaciones interplanetarias entre toda la galaxia. El traidor Mayor Yor Colbera, de nacimiento humano y miembro de una de las exploraciones, fue puesto al cargo de la estación por los iroiendeses, junto a Yrr Fercajj, su ayudante verriana.



Cuando el examen terminó, volvimos a ponernos firmes, saludamos nuevamente como una sola persona y nos marchamos de la sala. Por el rabillo del ojo pude ver como el sargento y O'Neill sonreían, pero no pude saber si aquello significaba algo bueno para nosotros.

A los dos días se celebró la ceremonia de reparto de destinos. Las tres compañías formamos por unidades en la plataforma de actos, un espacio al que no habíamos entrado nunca antes en el Nivel 2 del Stalag. Había una amplia tribuna con altos oficiales y en las gradas que circundaban el recinto se distinguían como si fueran castas a los tecnos, con sus trajes de faena gris, a los infantes de marina, con sus uniformes caqui, a los pilotos, de color azul, y a los menos numerosos, pero distinguibles por su traje negro, miembros de las unidades de infiltración. Me pregunté porque todos ellos estaban allí ¿Acaso la ceremonia podía tener algún interés para ellos? Uno por uno, empezando por la primera compañía, fuimos desfilando, jurando y besando la bandera de la República, de la Armada y de la 2ª Flota. Cuando finalmente estuvimos todos en nuestro sitio de nuevo, el almirante en jefe Juan Herranz se colocó en el estrado y nos dirigió unas palabras de bienvenida. Seguidamente, un suboficial empezó a nombrarnos uno por uno. Comenzaron anunciando a los tecnos. Detrás de cada nombre, anunciaban el nivel de destino. El 2 era el de los tecnos. Yo temí, durante todo el rato que duró la lenta lista, ser nombrado. Sin embargo, nadie de los designados pudo sentirse desilusionado. Cada vez que uno subía al escenario, a recibir las órdenes y los saludos de los oficiales, era acompañado hasta su sitio por una salva de aplausos de los grises, sus nuevos compañeros. Cuando fueron anunciados todos los tecnos, comenzaron con la infantería de marina y ésta vez los que aplaudían eran los caqui. Como no me habían llamado para los tecnos, pensé que mi destino sería la infantería, pero aquello no sucedió. Me alegré al pensar que toda la unidad verde terminaría junta como pilotos de la flota, ya que ninguno de nosotros había sido llamado por el momento. Las llamadas a los pilotos y los aplausos terminaron sin que ninguno de los seis fuera nombrado. Por un momento me temí lo peor. Un escalofrío recorrió mi espalda y empezaron a sudarme las manos bajo los guantes blancos. El almirante retomó el micrófono en lo que supuse sería la despedida. Miré a Juana y a Tor y sonreían. Acaso no podían ver que nos iban a dejar sin destino, a expulsar.

- La bicentésima cuadragésimo tercera promoción del Stalag 2 -nos dijo el almirante- puede sentirse orgullosa pues desde hace veintisiete años ninguna unidad al completo había alcanzado la más alta distinción que un recluta puede alcanzar. ¡UNIDAD VERDE DE LA SEGUNDA COMPAÑIA!

- PRESENTE -gritamos todos al unísono al oír nuestro nombre con el pecho lleno de orgullo y casi sin entrar en nuestros uniformes. Juana nos ordenó mantener la formación y de esta forma accedimos al escenario.

- Observen a la nueva unidad que concluirá su entrenamiento en el Nivel 5.

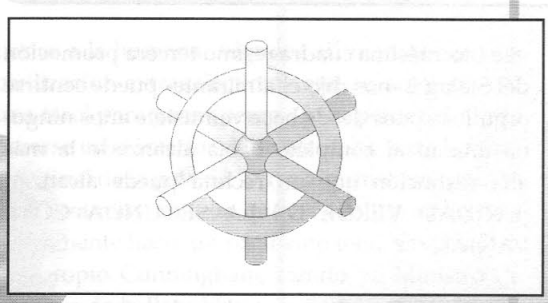
Recibimos varios saludos de altos oficiales, algunos marciales y otros afectivos. Me sentí un poco mareado ante la vorágine de halagos y felicitaciones. Finalmente el propio almirante nos dio la orden de girarnos.

Los primeros en aplaudir fueron nuestros nuevos negros compañeros; más tarde la grada acompañó los aplausos; por último, los recién graduados reclutas, rompiendo un poco la disciplina, se unieron al homenaje. Este nos acompañó hasta que volvimos a nuestro sitio con los otros reclutas.

El almirante nos dirigió unas palabras con las que cerrar el acto que reconozco no escuché pues los nervios aún embotaban mi cerebro. Cuando acabó, los ya no reclutas gritaron y yo les acompañé en su grito. Alguien dio la orden de romper filas, empezaron los manotazos, los abrazos y las efusivas felicitaciones. Poco a poco nos fuimos reagrupando en función de nuestro destino y, sin darme cuenta, me vi rodeado de figuras negras que me escoltaban hasta el ascensor. Entreví al sargento cerca de las puertas, deshaciéndome momentáneamente de mis acompañantes me acerqué a él. Le saludé militarmente, pero después extendí la mano mientras le decía:

- Gracias, señor.

- *Aún no me las des, campesino* -pero su mano estrechó la mía y una sonrisa iluminó su duro rostro...



PUEBLO SHELLER

La Coda es el Principio.
La Coda es el Honor.
La Coda es la Verdad.
Principio, Honor y Verdad,
esos son los tres pilares de la Coda.

Manual del Guerrero

- La Coda es el guerrero -dijo Ipalw Izkai-, el guerrero es la Coda.

"La vida del guerrero es el Principio porque cada paso que da debe ser el primero, todos sus movimientos, todas sus acciones deben ejecutarse como si se iniciaran. El guerrero que confía en esta norma siempre ve al sol como un amanecer, siempre ve la lluvia como una inundación, siempre la siembra en primavera y siempre la brisa como un huracán. Si el guerrero se separa del camino del Principio, dudará y su duda se convertirá en su debilidad. Ya no habrá Principio, sólo Fin.

"La vida del guerrero es Honor porque cada acto debe ser irreprochable, todos sus gestos, toda su vida debe ser cristalina. El guerrero que confía en esta norma siempre ve como el sol alumbra su camino, siempre ve como la lluvia riega sus campos, siempre ve prosperar sus cultivos y siempre ve al viento alejando a la tormenta. Si el guerrero se separa del camino del Honor, se ensuciará y su suciedad se convertirá en su distintivo. Ya no habrá honor, sólo Repudia.

"La vida del guerrero es la Verdad porque todas sus palabras deben ser ciertas, todos sus pensamientos, todas sus ideas deben estar libres de mentiras. El guerrero que confía en esta norma siempre ve el sol como fuego, siempre ve la lluvia como agua, siempre ve el campo como tierra y siempre ve el viento como aire. Si el guerrero se separa del camino de la Verdad, oscurecerá y su oscuridad se convertirá en su realidad. Ya no habrá Verdad, sólo Falsedad.

- ¿La Coda es sólo para el guerrero?

- El guerrero de la Coda es el que lucha -contesto Ipalw Izkai-. El científico que trabaja en su laboratorio, lucha contra la ignorancia; el esclavo que barre en las calles, lucha contra la suciedad; el macho que combate por el derecho de procrear a la hembra del clan, lucha por su supervivencia; el soldado que participa en batallas, lucha por su raza. Es en este sentido en el que la Coda es para el guerrero, para el que lucha.

"El que no lucha no tiene camino en la Coda.

- ¿Dónde aprende el guerrero?

- El guerrero de la Coda debe observar, contemplar, meditar y aprender. Este es el camino del guerrero. Debe observar aquello que le rodea fijándose en todo aquello que puede mostrarle una lección; debe contemplar aquello en lo que se ha fijado aprehendiendo todas las partes que lo componen; debe meditar en la función de cada una de esas partes entendiendo como cada una de ellas encaja en sí mismo; y, por último, debe aprender lo meditado para que sus actos sean un reflejo inconsciente de su sabiduría.

"El guerrero debe ser como el sol que alumbra desde el cielo que cuando encuentra un obstáculo gira lentamente para dar luz a lo que hay detrás de éste y que derrocha su energía en cualquier dirección.

"El guerrero debe ser como el río que baja de las montañas cuya fuerza va excavando lentamente cañones en el valle y que muere mansamente cuando llega al mar.

"El guerrero debe ser como la tierra de labor que va cambiando según avanzan las estaciones y es dadora de vida.

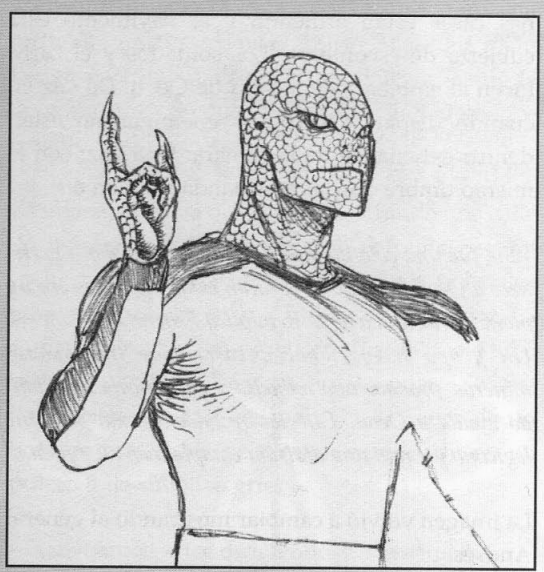
"El guerrero debe ser como el aire que sopla en las cumbres de las montañas que permanece frío todo el año y que es ligero y leve.

- *¿De dónde proviene la Coda, Maestro?*

- Hace algún tiempo que pocos de nosotros recordamos -anunció Ipalw Izkai con una ligera sonrisa-, estábamos condenados a vivir en la superficie de nuestro planeta natal: Qualer. Entonces observamos a los animales que surcaban los cielos, contemplamos sus movimientos, meditamos lo que habíamos visto y, por último, aprendimos a volar. Cuando nuestro vuelo alcanzó la suficiente altura, aprendimos a surcar el espacio. La Coda es anterior a este tiempo, pues Ella ha formado parte de nuestra vida desde que abandonamos los pantanos y nos erguimos sobre nuestras dos extremidades inferiores. Sin embargo, la Coda crece, evoluciona y cada vez que alguien habla o escribe sobre ella, se rehace.

- *Maestro, ¿podré llegar a ser un guerrero en las estrellas?*

- Nada impide serlo en ninguna parte, pero si en algún sitio hay oportunidad de seguir el camino del guerrero es en las estrellas. Aunque es un camino atractivo, el guerrero debe abstenerse de dejarse llevar por la inmensidad del espacio y abstenerse de creer que está sólo en el universo. Debe observar los que tiene a su alrededor y comprender la quietud, el silencio y la paciencia que le rodean. Las galaxias se mueven alejándose unas de otras; de esta forma el guerrero debe moverse para hallar cada vez más sitio para los suyos. Los brazos de la espiral giran alrededor del centro de la galaxia; de igual forma debe moverse el guerrero protegiendo a su pueblo. Las estrellas brillan en el cielo durante eones para terminar su existencia con la furia de una nova; de esta forma debe comportarse el guerrero en la lucha: paciente y brillante pero estallando con una furia incontenible cuando llegue el Combate Final...

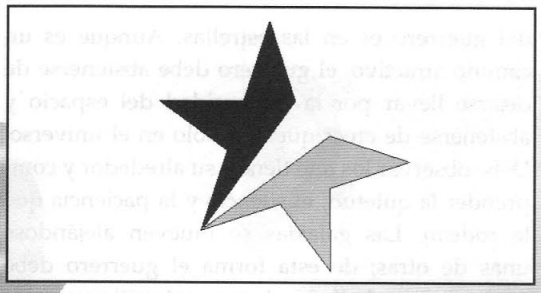


- *¿Qué es el Combate Final?*

Ipalw alzó sus ojos hacia el horizonte, meditó, los volvió a bajar y habló:

- Observa a los oroneos, cuando comienza la primavera, los campos de quertal aparecen plagados de colonias de estos insectos. Poco a poco, cada una de ellas, va apropiándose de una planta y aprovechándose del néctar de sus flores. A veces dos o más colonias se enfrentan por la posesión de una planta, pero, aunque son combates crueles, no son definitivos. Según se va acercando el final del verano, la reina de cada una de las colonias deja de procrear obreros y empiezan a nacer guerreros. Cuando las plantas se secan al principio del Otoño, los oroneos guerreros salen de sus agujeros en los troncos del quertal y se lanzan a atacar a otras colonias para robarles los alimentos almacenados. Cuando llega el invierno, el campo de quertal está lleno de cadáveres oroneos, pero sólo una colonia es dueña de todos los nidos del campo de quertal. La reina victoriosa visita entonces todos los nidos depositando en ellos el huevo de una nueva reina. Tras el Invierno, el ciclo vuelve a comenzar.

"Los planetas son las plantas de quertal, los oroneos son las razas de la galaxia y el Combate Final es la lucha del final del Otoño.



IMPERIO OEON

- Buenos días, buenas tardes. La ciudad que ven ustedes a mi espalda, y que parece sacada de una de las leyendas de Emerson, es Oeon, la capital del imperio Oeon. Hoy nuestro invitado es el general Andrés Bucklaimer, con ustedes Amanda Fernández y esto es "20 horas con..."

La imagen estudiadamente andrógina desaparece de la pantalla del holovideo siendo sustituida por variadas imágenes estereoscópicas con el anagrama de "20 horas con..." como eje central. Tras unos instantes de publicidad, en el que el anuncio más destacado es el nuevo deslizador Beta Sym VR.8, aparece en la pantalla un mapa estelar donde están marcadas todas las naciones de la galaxia. La voz en off dice:

"...Como todos ustedes recordarán, el planeta Oeon" una flecha señala su posición en el mapa "sufrió una revuelta popular durante la primera guerra verriana, en parte a consecuencia de ésta. Dicha revuelta llevó al poder a una serie de pensadores políticos que crearon un sistema de gobierno, como ellos mismos lo denominaron, popular. Hoy está con nosotros el general Andrés Bucklaimer, primogénito de la casa real y heredero al trono.

La holoimagen fue acercándose cada vez más al planeta Oeon hasta que fueron distinguibles los contornos de sus continentes y las nubes blanquiverdosas que lo sobrevolaban. Siguió acercándose y se hicieron visibles los contornos de los accidentes geográficos, el perfil de una ciudad, más tarde los de las casas y, de entre todas, la imagen se centró en una que se fue agrandando a ojos vista mientras el tejado iba ocupando toda la pantalla. Se aproximó a una claraboya dejando ver un despacho. La cámara abandonó el picado, que tan sólo había durado unos segundos, para girar sobre su eje y descender levemente mientras el rostro de un hombre moreno, de pelo y ojos del mismo color, ocupaba toda la imagen.

- La gente de la calle le apoda cariñosamente Sir Buck, ¿puedo llamarle así?
- Si yo puedo llamarla Amanda...
- Sir Buck, ¿qué queda de la revolución de Oeon?
- A la revolución aún le quedan muchas cosas. Hemos logrado grandes objetivos, sobre todo sociales y económicos, pero aún queda demasiado por hacer dentro y fuera del imperio.
- ¿Fuera? El imperio Oeon ha sido acusado repetidas veces de deseos expansionistas. ¿Es esto una declaración formal de esos deseos?
- ¡Oh! Amanda, vosotros los "refepes" veis una amenaza en todas las declaraciones que hacemos. Creo que debo recordarte que Oeon no ha conquistado ninguno de los planetas que pertenecen a su imperio. Todos ellos se han anexionado por propia voluntad.

La imagen desaparece y es sustituida por una escenas de combate terrestre. Al pié, un letrero reza: Imagen de archivo. Planeta Syl 1235. Se ve como un vehículo acorazado (un modelo antiguo), escoltado por dos unidades de infantería de marines, avanza por la calle de una ciudad. Algunas casas están ardiendo y el pavimento está cubierto de escombros. Los soldados y el carro lucen el emblema de la casa de Oeon. De vez en cuando disparan, pero sus enemigos no están dentro del cuadro de la cámara. Una voz, con el mismo timbre que la de Amanda, dice en off:

- Syl fue una colonia minera que, aunque ahora pertenece a Oeon, cuando se rodaron estas imágenes era un planeta fronterizo de la República Federal de Planetas. Un grupo revolucionario, casi todos trabajadores mineros, provocó una revuelta a gran escala solicitando ayuda a Oeon. Éste los reconoció como gobierno legítimo y envió una división completa en su ayuda...

La imagen volvió a cambiar mostrando al general Andrés.

- *Sin embargo* -prosiguió diciendo Amanda-, *en muchos planetas de la república han sido detenidos "activistas de Oeon" que intentaban extender la revolución.*

- Debe usted comprender que los revolucionarios somos unos grandes románticos. Nos gusta y nos atrae la imagen del mártir tratando él sólo de iniciar una revuelta social. Oeon no quiere ni puede controlar las actuaciones de sus habitantes. Además, Amanda, esos que usted ha denominado "activistas de Oeon" eran, en su gran mayoría, ciudadanos de la República Federal...

- Que fueron entrenados como activistas por el imperio de Oeon.

- Digamos, más bien, que visitaron nuestros planetas y quedaron encantados de nuestros logros sociales.

- Ha hablado del espíritu romántico de los revolucionarios, la dinastía Bucklaimer lleva más de dos mil años en el poder, ¿no temen una contrarrevolución?

- Nosotros no gobernamos, no somos gobernantes en el sentido que pueden pensar sus telespectadores. Nosotros somos gestores. Nuestra figura política no es más que la de un garante de continuidad de la revolución. Es cierto que podríamos ser derrocados, pero no habría diferencia, porque el verdadero poder político está en los comités.

- Sin embargo, tienen ustedes una fuerte oposición política.

- Realmente existen dos oposiciones, pero son personas, muchas de ellas amigas mías, que mantienen posturas dialécticas diferentes a las de la mayoría. No creo que se les pueda llamar contrarrevolucionarios.

La imagen cambia de pronto, mostrando una calle de una ciudad. En la acera de enfrente hay un coche blindado blanco con distintivos policiales junto a lo que parece una vivienda unifamiliar. La cámara se acerca sin ningún impedimento y una mano femenina pulsa el timbre. La puerta se desliza silenciosamente dejando ver la figura de un hombre mayor, de pelo cano, enfundado en un pulcro traje sintético gris.

- Bienvenidos -dice dirigiéndose a la cámara.

Cruzado el umbral se ve el jardín exterior de la casa y un porche donde hay preparadas unas sillas y una mesa. La voz en off dice:

- Nos hallamos en casa de Archibald González quien es el líder de la oposición reformista en el Comité Central.

- El coche policial de la puerta -dice Amanda- *es por su seguridad o para que no se escape.*

Archibald ríe:

- Supongo que se han enterado que usted iba a venir y han decidido acercarse para salir en su reportaje.

- Dirige usted un partido político que se opone al reinado de los Bucklaimer. ¿Son ustedes contrarrevolucionarios?

-Permítame que le aclare que en Oeon no existe lo que ustedes llaman partidos políticos tan abundantes en su república. Digamos que soy la voz más llamativa de entre los que mantienen criterios diferentes a los de los Bucklaimer. Pero no, no somos contrarrevolucionarios, sino todo lo contrario. Creo, y lo defiendo fehacientemente, que tras todos estos años, Oeon se está aburguesando y que es necesario un nuevo empuje revolucionario para evitarlo...

- ¿Y cual es ese empuje?

- Principalmente, creemos que es necesario dotar de mayor autonomía a los comités locales, reduciéndosela a los comités planetarios y, sobre todo, al Comité Central.

- ¿Y al rey Bucklaimer?

- La figura real ha sido necesaria durante nuestra historia para dar al pueblo una imagen de continuidad y de permanencia de la revolución. Nuestro sistema social está plenamente consolidado y la figura del rey ya no es necesaria.

- Entonces, ¿están ustedes en contra de la otra oposición del comité que aboga por un incremento de la presencia real en las decisiones?

- Completamente, eso es un paso atrás.

- Los partidarios de sus criterios tienen fama de violentos...

- Nosotros nunca hemos apoyado la violencia...

- Sin embargo, el grupo Pueblo Libre ha cometido varios actos terroristas exigiendo las mismas cosas que ustedes.

- Que dos personas estén de acuerdo con el mismo fin, no significan que compartan acuerdo

sobre los medios para alcanzar este fin. Nunca hemos apoyado los actos vandálicos del P.L.

Nueva imagen en la pantalla que muestra una manifestación. La voz en off dice:

- Durante nuestra estancia en Oeon tuvimos oportunidad de ser testigos de una manifestación organizada (aunque no oficialmente) por el P.L.

Cientos de manifestantes avanzan por la calle portando pancartas y gritando consignas contra el poder del Comité Central y contra el Rey. Todo está tranquilo hasta que la marcha llega a una plaza. La policía ha acordonado o cerrado el paso de cuatro de las cinco salidas de la plaza, siendo la que queda por donde ha entrado la manifestación. Al verse encerrados, intentan forzar las barricadas policiales, lo que provoca una reacción de éstos. En pocos instantes , la plaza se transforma en un tumulto callejero. Los civiles tapan sus caras con máscaras para evitar inhalar los gases paralizantes disparados por la policía. Se arman con palos, cadenas o cualquier otro objeto contundente que encuentran en la plaza, pero la policía hace entrar una tanqueta que comienza a disparar indiscriminadamente pequeños proyectiles antidisturbios.

La voz en off vuelve a decir:

- El resultado de este alboroto (como fue definido por fuentes policiales) fue de siete policías y setenta y tres manifestantes heridos de consideración, ciento sesenta y tres personas detenidas y un muerto. Quisimos informarnos con la autoridad policial sobre si estos hechos eran habituales y ésta fue la respuesta:

La imagen muestra un rostro orondo, oscuro, semioculto por la visera de la gorra de plato.

- Generalmente no son tan violentos. Es posible que la presencia de cámaras extrajeras les haya envalentonado.

La siguiente vista muestra a Amanda Fernández sentada en el estudio de televisión.

- Las autoridades de Oeon son bastante reacias a comentar los problemas que supone el P.L., por ello, éste equipo de reporteros de "20 horas con..." quiso ponerse en contacto con algún responsable de estos activistas. Como ustedes comprenderán no fue tarea fácil, no sólo contactar con el P.L., sino despistar a la policía que, tras la manifestación, nos seguía a todas partes. Ustedes sólo verán la silueta de nuestro interlocutor y su voz ha sido manipulada para evitar que se pueda reconocer...

- A usted se le conoce en la calle con el sobrenombre de la "Voz". ¿Es un apodo o es su nombre de guerra?

- Ni lo uno ni lo otro -responde la sombra.

- El Comité Central les acusa de terroristas y anarquistas que lo único que buscan es sembrar un clima de terror en la sociedad de Oeon.

- El pueblo sabe que no tiene nada que temer de nosotros, pues en todos nuestros actos nunca hemos perjudicado a los ciudadanos. Las únicas personas que nos tienen miedo son los políticos corruptos que amparándose en sus puestos en los comités mejoran sus niveles de vida a costa de sus vecinos...

- ¿Y anarquistas?

- He de confesar que eso sí es cierto, somos anarquistas, como cualquier persona con un poco de sensibilidad.

- Se les acusa también de contrarrevolucionarios...

- Debe usted comprender que en Oeon se ha utilizado la palabra contrarrevolucionarios contra cualquiera que se oponga al poder. Si por contrarrevolucionario se refiere a que nos oponemos al rumbo tecnocrático que ha tomado la revolución, entonces somos contrarrevolucionarios.

- ¿Cuales son sus objetivos políticos?

- A corto plazo buscamos la abdicación de la monarquía en el pueblo y la disolución de los comités planetarios y el Central.

- Cuando consigan esos objetivos, ¿se acabará la violencia?

- La violencia se terminará cuando acabe la persecución

- Asistimos a una manifestación donde murió uno de sus partidarios. ¿Cree que su muerte es justificable?

- En esa manifestación popular murieron cinco personas.

- La Agencia de noticias sólo confirmaba una.

- Si quiere le presento a las viudas o madres de esas cinco personas para hacerle una entrevista para su reportaje.

Fundido en negro. Vuelve a aparecer Amanda Fernández en el estudio de televisión.

- A tenor de lo que habíamos podido observar hasta ese momento, parecía que el paraíso social del que hablaba el General Andrés Bucklaimer no era tan perfecto y que la sólida estructura con la que había sido edificado empezaba a presentar grietas.

"Desde el final de la Primera Guerra Verriana, la República Federal de Planetas tiene una embajada en el planeta Oeon. La señora De Bustos, actual embajadora, lleva quince años en su puesto y es, probablemente, una de las personas extranjeras que mejor conocen las realidad de este imperio. El equipo de "20 horas con..." quiso mantener una charla con ella.

La imagen del estudio es sustituida por el rostro de una mujer de mediana edad, con exceso de maquillaje y con un vestido sencillo, casi informal.



- Señora Embajadora, como hemos podido comprobar, el comité y la vida política de Oeon están divididos en tres facciones: los conservadores, los revolucionarios y los contrarrevolucionarios. Dígame, ¿con cuál de estos tres grupos mantiene mejores relaciones el gobierno de la República?

- En los últimos tiempos, algo importante está sucediendo en la vida política del imperio. El camino definitivo que adopte este cambio está aún por decidir. Es por ello que nuestro gobierno ha adoptado una postura de no alineamiento con ninguna de las facciones.

- Sin embargo, por coherencia política, parece que los conservadores son los más cercanos a nuestros intereses. No hay que olvidar que si consiguieran potenciar la figura del rey y nombrar un gobierno, nuestras gestiones con Oeon se agilizarían.

- A la gente que no conoce Oeon, a sus telespectadores, les puede parecer inoperativo el tema de los comités, pero una vez que los conoces y sabes las personas adecuadas con las que hablar según el tema, es igual de ágil que nuestro sistema de gobierno. Nosotros no tenemos preferencias por ninguna facción. Que los Oeonianos resuelvan sus problemas.

- Pero Embajadora, no me negará que si el imperio de Oeon entrara en una violenta disputa interna, la República Federal podría aprovecharla para recuperar los territorios que alguna vez le pertenecieron.

- Creo que lo más prudente será que no conteste a esa pregunta.

La Embajadora desapareció de la imagen, siendo sustituida por el mapa estelar. La voz empezó a decir:

- Las respuestas de la Embajadora no nos dejaron completamente satisfechos y este equipo de investigación intentó descubrir qué preparativos militares estaba realizando Oeon. Descubrimos, con sorpresa, que el imperio tan sólo tiene una flota con dos portanaves, 3 acorazados y numerosos buques de escolta. Fuentes no confirmadas aseguran que el O. Libertad se haya junto a una fuerte escolta de maniobras en algún punto de la frontera con la República.

En el mapa estelar se ilumina en verde una zona dentro del imperio Oeon cerca de la frontera.

- No parece casual este despliegue de tropas y nos intentamos enterar qué respuesta había preparado la república. La primera flota se haya en las cercanía de Vettera -nueva zona que se ilumina, esta vez en azul, en el mapa de la imagen-. *En la frontera verriana están desplegadas la tercera, la cuarta y la sexta flota* -más zonas azules-. *La quinta está en la frontera con la federación, pero, ¿dónde están la segunda y la séptima flota? Sólo hay dos respuestas posibles igual de inquietantes: en la frontera iroiendesa o en la de Oeon. Si tenemos en cuenta que la primera flota está a un poco más de una semana de viaje subespacial de Oeon, significa ésto que la República se prepara para recuperar los territorios que perdió durante la primera guerra verriana.*

La pregunta queda en suspenso y el programa es interrumpido por la emisión de consejos publici-

tarios. Cuando se terminan, la figura del Príncipe de Oeon vuelve a ocupar la pantalla.

-... Sir Buck, seguramente sabe que en la República todavía hay gente que considera que Oeon debería seguir formando parte de la misma.

- Creo que hay más gente que nos mira con buenos ojos que la que mantiene sueños unionistas.

- La intervención de la flota de Oeon en la batalla final de la primera guerra verriana fue muy oportuna, ¿cree que la gente les sigue guardando agradecimiento por ello?

- Por ello y por la ayuda de abastecimientos durante la Segunda Guerra Verriana.

- Abastecimientos que cobraron ampliamente.

- Siempre hay alguien que se beneficie de las guerras y, en este caso, Oeon fue uno de ellos. No creo que nadie aquí se sienta molesto por los beneficios adquiridos por su República al arrebatar varios planetas a los verrianos y anexionarlos a su sistema de gobierno.

- Cambiando de tema, Oeon fue una de las primeras naciones galácticas en enviar un embajador a Adrasta.

Junto a la cabeza del entrevistado, apareció una doble imagen que mostraba a un iroiendi.

- La propuesta que hizo el gobierno iroiendés de crear en territorio neutral un lugar donde las diferentes naciones puedan comerciar y resolver pacíficamente sus diferencias, nos pareció buena. No creímos estar comprometiéndonos a nada enviando a un embajador (que como sabrá es mi hermano Wladimiro). Además, el gesto de poner a un humano, aunque sea ex-republicano, al cargo de la estación Adrasta nos pareció suficiente garantía.

- ¿Cree que el proyecto Adrasta, una especie de organización galáctica de la paz, puede funcionar?

- Cualquier intento que se haga por la paz en la galaxia merece el esfuerzo desinteresado de todos.

- ¿Qué me dice del reciente ataque de la Baronía Hassel a la estación?

- El difunto barón Hassel era un hombre con poca visión de futuro que creyó que destruyendo Adrasta se haría un sitio en el panorama político galáctico.

- Está de acuerdo con las afirmaciones que acusan al gobierno de la República de haber preparado el ataque.

- Que el embajador de la República abandonara la estación horas antes del ataque es bastante sospechoso, pero esta pregunta no debería hacérmela a mí, sino a su gobierno.

La imagen se funde y aparece nuevamente Amanda en el estudio. Esta vez está de pie y apoyada en la mesa.

- Por último, le preguntamos a todos los protagonistas de esta historia si creían posible que la República Federal de Planetas atacara el imperio Oeon. He aquí sus respuestas:

General Andrés Bucklaimer: Si lo hicieran y nos invadieran, ¿qué iban a hacer después con seis mil billones de revolucionarios? ¿Los iban a dejar circular libremente por la República?

Embajadora De Bustos: Imposible, ridículo sólo pensarlo.

Archibald González: No creo que la República mantenga ningún interés político sobre Oeon. Su enemigo natural son los verrianos. La República no atacará Oeon mientras la amenaza verriana exista.

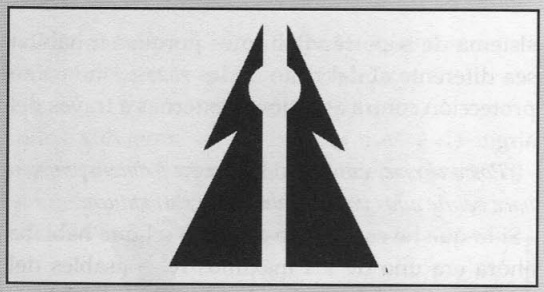
Policía de Oeon: No me interesa la política.

Silueta negra (La Voz): Les estaremos esperando.

Amanda, nuevamente en el estudio, dice mientras pasea:

- ¿Está Oeon al inicio de una revuelta que puede sacudir toda su complicada burocracia? ¿Están los tecnócratas de los comités preparados para responder a las exigencias revolucionarias de la base social? ¿Cómo afectará esto a la República? ¿Qué relación tiene la República con este clima de agitación social? Y por último, ¿está preparándose la República para recuperar unos territorios que abandonó hace mil años?

"Esto ha sido todo por hoy. Nos despedimos de ustedes. Soy Amanda Fernández y esto es "20 horas con..."



ESTADO IROIENDI

Vettera. Año 3457.
En algún lugar del Ministerio del Exterior.

El ministro tamborileaba con sus dedos sobre la mesa de noble madera en silencio mientras sus asesores, subsecretarios y secretarios se desgañitaban por hacer valer sus argumentos. El otrora alabado almirante Cunningham de la 2ª Flota, comandante en jefe de la batalla de Adrasta, se prometió a sí mismo que aquella iba a ser su última reunión como miembro del gobierno. Cierto que había prometido esto mismo docenas de veces antes, pero esta vez iba en serio; esta vez lo cumpliría. Él era un hombre de acción que tomaba decisiones rápidas y las llevaba a cabo. La inoperatividad de la burocracia política le ponía enfermo.

Se fijó en uno de los asesores, un ex-teniente de la Infantería de Marina, que había cambiado la dura y sencilla vida militar para servirle a él en el ministerio. Era algo conservador en sus sugerencias, pero era bastante práctico al hacerlas. Sin embargo, aquella vez estaba a favor de considerar a los Iroiendi como una raza pacífica que no constituía ninguna amenaza real.

- Y hemos de creer que esos budistas pacifistas construirían esas enormes naves de guerra.

Los presentes le miraron sorprendidos, pero sus palabras, que ya se habían hecho famosas, consiguieron el efecto que buscaban. Todos guardaron silencio.

- Durante más de una hora, he estado escuchando como debatían entre ustedes como un rebaño de crotar en celo -continuó Cunningham quien, por cierto, no había visto un crotar en su vida-. *Si me permiten, ahora iré haciendo una serie de preguntas y quiero respuestas claras y concisas. Todo el mundo puede dar su opinión, pero no quiero debates.*

Hubo un asentimiento general. Aquellos que le conocían sabían que le gustaba hacer las cosas de esa manera, un recuerdo de su época militar.

- ¿Existen los Iroiendi?
Silencio
- ¡Vamos, vamos!, no se queden pasmados. La pregunta es bien sencilla. ¿Creen ustedes que realmente existen los Iroiendi?
- No sé si existen -contestó el subsecretario de energía-, pero los misiles del planeta Adrasta acabaron muy "realmente" con el ataque de la Baronía Hassel.
- Por favor, piensen antes de hablar. Si no van a decir nada inteligente es mejor que se callen.
- Perdone, señor -habló un joven asesor desde el final de la mesa. Su campo de experiencia eran las telecomunicaciones.- Nos está usted preguntando si creemos que todo puede ser un montaje de una potencia extrajera.
- Muy bien. ¿Es posible?
- Hasta ahora lo único que conocemos de los Iroiendi son sus exoarmaduras. Supongo que en su interior podría haber cualquier cosa e incluso estar controladas artificialmente. Si eso fuera cierto, alguna potencia ha lanzado un farol a escala galáctica. Pero sería difícil explicar la fabricación de la estación, de los cazas que hemos visto o de la nave a la que usted se enfrentó en Adrasta.
- ¿Ingeniería?
- ¿Señor? -contestó un asesor sentado por el centro de la mesa
- Es posible que alguna potencia conocida haya construido las naves iroiendesas para engañarnos.
- La estación Adrasta no reviste ninguna dificultad, cualquier planeta podría construirla. Los cazas que hemos visto son bastante extraños y no recuerdan a ninguna tecnología conocida. El concepto de motor con salida opuesta fue abandonado hace muchos años, pero parece que los iroiendeses han conseguido superar las dificultades que entrañaba. Respecto a la nave que vimos hace 20 años y que hemos vuelto a ver en su visita a la

Baronía Hassel poco puedo decir. Su diseño es completamente diferente a cualquier otra nave que conozcamos, así que no creemos que sea obra de ningún constructor conocido.

- Sería posible que las hubiesen construido a propósito diferentes para despistarnos.

- No creo que sea posible. Los ingenieros son incapaces de ignorar diseños previos en sus trabajos. Si usted se fija en el caza Trialón y en el Epsilón verá que, a pesar de haber sido construidos por empresas diferentes guardan cierta similitud. A esto es lo que llamamos huella tecnológica. Si alguna nación galáctica conocida hubiera diseñado la nave iroiendesa, la huella tecnológica hubiera estado ahí y la hubiéramos detectado. Además, para la construcción de una nave de esas dimensiones son necesarios los recursos de más de un sistema. Tal actividad debería haber sido detectada por nuestra agencia de información.

- Entonces, si los iroiendeses existen, ¿qué son?

- Esa es una pregunta difícil -ésta vez el turno fue para el xenobiólogo de la reunión-. Todo parece indicar que lo que llevaban era una especie de exoarmadura de aspecto ceremonial. Pero los últimos informes de la embajada parecen mostrar que es un sistema de soporte vital. Esto es aún más extraño porque, hasta la fecha, todas las criaturas inteligentes de la galaxia están basadas en el invariante CHON.

- ¿Perdón?

- Sí, me explicaré. Todas las criaturas tienen su base molecular en el Carbono, Hidrógeno, Oxígeno y en el Nitrógeno. Cierto es que se han encontrado planetas con organismos basados en otros elementos químicos, principalmente el Silicio. Sin embargo, hasta hoy, no se ha encontrado ningún organismo inteligente basado en estos elementos.

- ¿Y cómo afecta eso a los Iroiendi?

- Bien. Si la armadura es un soporte vital, eso significaría que la atmósfera de la estación orbital Adrasta es venenosa para ellos y, por tanto, que su estructura genética es diferente a la CHON. Esta posibilidad, aunque interesante desde el punto de vista teórico, no está avalada por el Principio Antrópico Universal o por la experiencia. En la miríada de mundos que forman la galaxia conocida, no hay ninguna criatura que pueda hacernos suponer una evolución inteligente no CHON. Mi opinión es que si la armadura es un sistema de soporte vital no es porque su hábitat sea diferente al del resto de las razas, sino como protección contra agresiones externas a través del aire.

- ¿Por qué cree, entonces, que en su primera emisión hace veinte años ya utilizaran la exoarmadura?

- Si lo que he escuchado es cierto -el que hablaba ahora era uno de los máximos responsables del servicio de inteligencia-, los iroiendeses debían tener todo esto preparado hace veinte años. Sabían que iban a construir Adrasta y por eso aparecieron bajo sus armaduras. Los Iroiendi juegan a la desinformación. Cuanta menos información tenga el enemigo, más poderoso eres. Es posible que no sean muy numerosos, que sólo tengan una nave estelar, una decena de cazas y una estación orbital.

- Y un sistema de defensa planetario. O acaso ha olvidado el ataque de la Baronía Hassel organizado por su agencia.

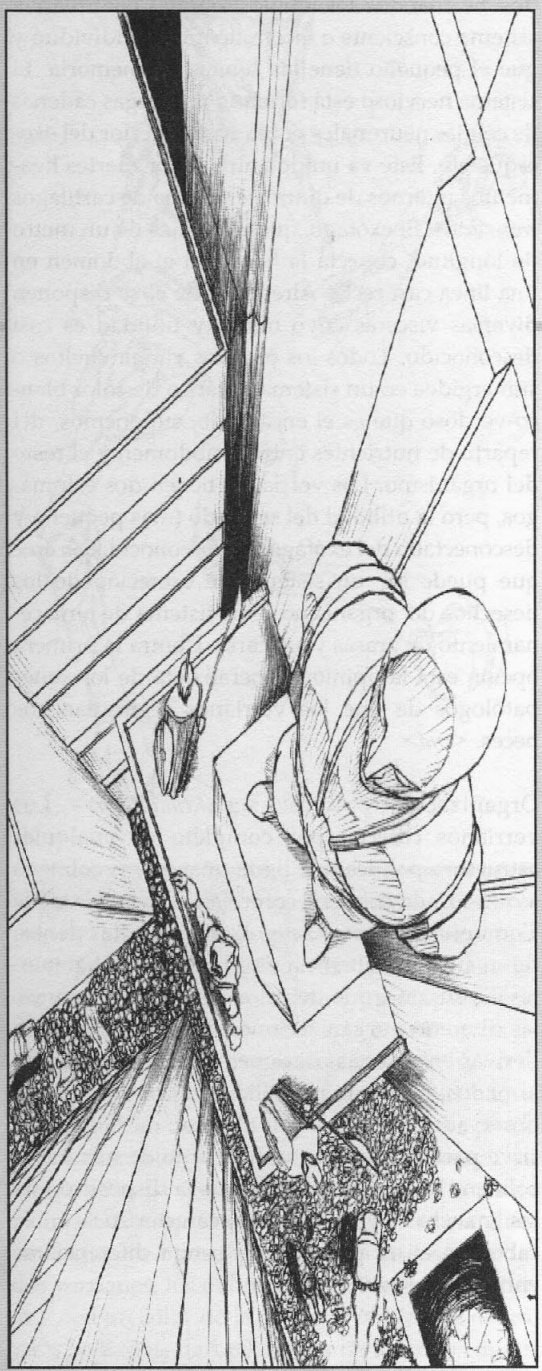
- Ese ataque fue organizado para descubrir las defensas de Adrasta, cosa que conseguimos.

- Pero, ¿los iroiendeses han mostrado toda su capacidad o sólo la mínima necesaria para ganar el combate? Recientemente tuve la oportunidad de charlar con el "iluminado" embajador Sheller en Vettera que como ustedes sabrán ha sido la última de las naciones en presentar credenciales en Adrasta. Estaba disgustado porque la nave iroiendesa se había presentado en Qualer para negociar su entrada en la política de la estación y nos acusaba a nosotros de haberles permitido el paso. A nosotros no nos han pedido permiso, aunque de haberlo hecho no se lo hubiéramos dado. Supongo que los verrianos, por los mismos motivos que nosotros, tampoco se lo han dado. Entonces, esto nos deja dos opciones: Primera, que los iroiendeses hayan pasado por nuestro espacio sin que nos enteráramos.

- ¡Imposible! -replicó un tyrano que era responsable del Servicio de Detección Subespacial-, el S.D.S. lo hubiera detectado. -Al ver la sorpresa causada por su fanática defensa, trató de explicarse-. Nuestro universo y lo que ha venido a llamarse subespacio, están separados por una de las Resonancias de Telsky. Para que ustedes me sigan es como si entre los dos universos hubiese una red espacio-temporal. Cualquier cosa que toca la red provoca una vibración en toda ella. Nosotros, el S.D.S., es una mano puesta sobre la red. En cuanto se mueve lo sabemos.

- Bien, pues Segundo, los iroiendeses son capaces de realizar saltos subespaciales de gran distancia.

Todos volvieron su atención al asesor de ingeniería que ya había hablado anteriormente. Él, realmente, no sabía qué decir.



- Bien..., pues..., matemáticamente es posible ya que nada impide realizar saltos de esa envergadura, pero la instrumentación no está preparada todavía para ello. Un error de décimas de arco a la entrada en el subespacio puede significar millones de kilómetros en el punto de destino. Si los Iroiendi poseen esa capacidad, significaría que está cien o doscientos años adelantados tecnológicamente a nosotros.

- Me parece que esa es una cosa que ya sospechábamos. Son tecnológicamente superiores a nosotros y, al parecer, son una nueva raza en esta galaxia. ¿Qué pueden esconder esas exoarmaduras? ¿Son humanoides o tenemos ante nosotros otra raza de insectos?

- Su forma física es difícil de averiguar, aunque su forma parece indicar una estructura antropomorfa -informó el xenobiólogo-. No parecen presentar un comportamiento comunal como el de los verrianos, aunque siempre parecen consultarse entre ellos cuando toman una decisión en el consejo...

- ¿Cómo es posible que hayan permanecido tanto tiempo en su estado sin que hayamos sabido antes de ellos?

- Si son tan pacifistas como anuncian, ello podría explicar un voluntario aislacionismo con el resto de la galaxia.

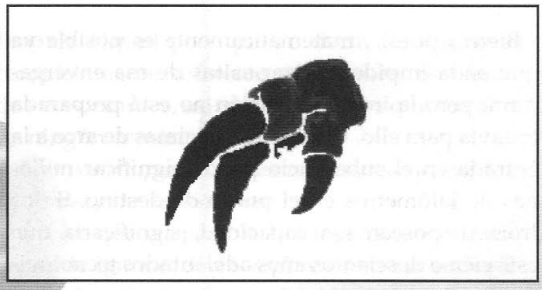
- ¿Y si fueran extragalácticos?

- Podría explicar algunas incógnitas como su elevada tecnología, una estructura molecular no CHON y la razón por la que hasta ahora hemos visto a tan pocos Iroiendi...

- Nadie -interrumpió el de la agencia de información- recorrería la distancia que separa dos galaxias si no es con intención de conquistar.

- Es posible que eso sea cierto. Que lo que estamos viendo no sea más que una débil tapadera que nos debe entretener mientras el grueso de sus tropas llega y se va concentrando en el extremo de su brazo de la espiral.

- Creo que ha llegado el momento de hacer la pregunta objeto de esta reunión. Como se habrán podido enterar, en estos momentos, hay una importante concentración de la Armada a la espera de órdenes. Debemos mandarla contra Oeon donde en breve estallará una revuelta con la esperanza de que los iroiendeses no intervengan al ser una disputa genéricamente humana. O, por el contrario, debemos atacar a los Iroiendi mientras aún no se han hecho fuertes.



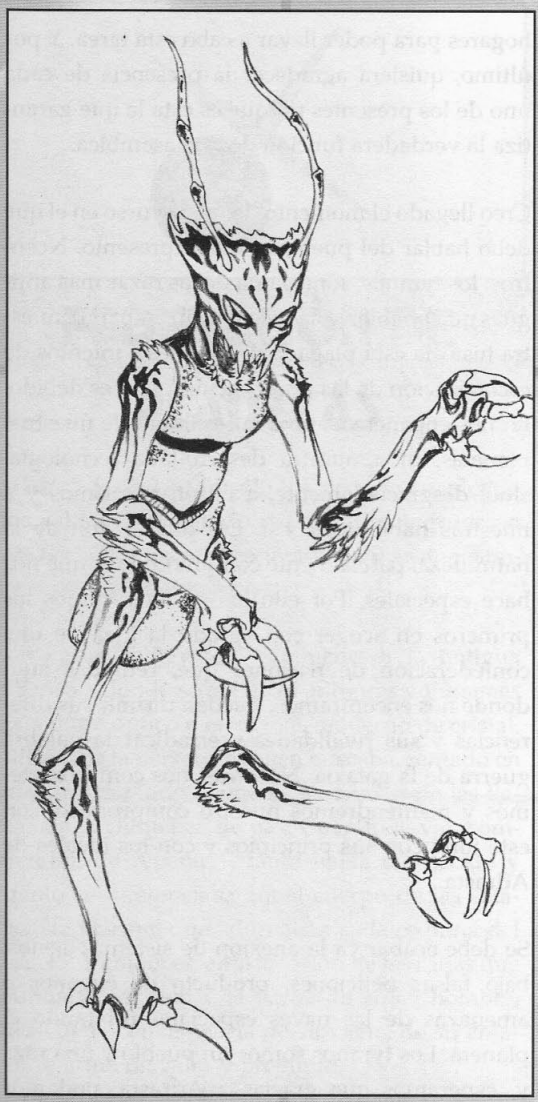
COMUNIDAD VERRIANA

<INPUT FILE>
FRO: Manual del Marine Espacial
LOG: //gww.DD.vet

Descripción: *<des.htm.dd.verr>* Los verrianos son una raza de aspecto insectoide con un exoesqueleto cálcico metálico de color verdinegro. Se pueden diferenciar en ellos tres partes bien definidas. La cabeza, triangular, provista de múltiples dientes, dos ojos trifacetados y dos antenas sensoriales, dentro de ella se aloja un minúsculo cerebro; el tronco, dividido a su vez en tres secciones que le dan una perfecta movilidad, le hacen las veces de espina dorsal para mantenerse erguidos y alojan en su interior todos los órganos vitales de un verriano; y el abdomen, pequeño y cuasi-esférico aloja en su interior el estómago y una especie de buche o segundo estómago. En los ejemplares capturados y aislados de sus compañeros, este buche se transforma hasta convertirse en un aparato reproductor femenino. Tiene cuatro extremidades, dos en la primera sección del tronco y dos en la última. Las cuatro extremidades terminan en tres dedos formados por tres garras siendo una de ellas posterior, lo que les permite agarrar. Las garras de las extremidades posteriores son más grandes y abiertas dan a este ser gran estabilidad. Los verrianos carecen de habla, aunque se sospecha que se comunican por telepatía. Están acostumbrados a la gravedad cero en la que habitan lo que les hace moverse torpemente en condiciones de gravedad elevada (por encima de 2g). Sin embargo presentan una gran resistencia a las grandes gravedades (6 ó 7g). *<end>*

Morfología: *<mor.htm.dd.verr>* Las autopsias realizadas en los individuos capturados demuestran una composición interna linfática careciendo, por completo, de un músculo circulatorio o corazón. El cerebro, en el interior de su cabeza, está dividido en tres lóbulos, uno más pequeño que los otros dos. Se cree que los lóbulos grandes controlan el sistema consciente e inconsciente del individuo y que el pequeño tiene las células de memoria. El sistema nervioso está formado por largas cadenas de células neuronales por la parte interior del exoesqueleto. Este va unido entre sí por fuertes ligamentos internos de quitina en forma de cartílagos trenzados. El exófago, que tiene más de un metro de longitud, conecta la boca con el abdomen en una línea casi recta. Alrededor de él se disponen diversas vísceras cuyo objeto y utilidad es casi desconocido. Todos los órganos van envueltos o sumergidos en un sistema linfático de color blanco-verdoso que es el encargado, suponemos, del reparto de nutrientes entre el abdomen y el resto del organismo. Los verrianos tienen dos estómagos, pero la utilidad del segundo (más pequeño y desconectado del exófago) es desconocida. Se cree que puede ser un sistema de excreción de los desechos del organismo o un sistema de almacenamiento de grasas y azúcares. Contra la primera opción está la opinión generalizada de los xenopatólogos de que los verrianos regurgitan sus heces. *<end>*

Organización política: *<opo.htm.dd.verr>* Los verrianos carecen por completo de cualquier estructura política que ligue unas naves-colmena a otras. Cada colmena controla un territorio de la Comunidad verriana, expolia los planetas dentro de su área de influencia y esclaviza a sus habitantes. Se supone, que deben existir tiranteces entre las diferentes organizaciones y que éstas pueden derivar en algunas ocasiones en enfrentamientos armados, pero esta posibilidad no ha sido nunca observada. Creemos que el color de la piel les sirve para diferenciar un habitante de una nave-colmena de otra. Es posible que la disposición de las manchas o una mancha característica en la cabeza o en el pecho, les permita diferenciarse entre ellos. *<end>*



Organización social: *<ors.htm.dd.verr>* Aparentemente, los verrianos guardan una estructura social colmenaria o, dicho de otro modo, alrededor de un núcleo central de dirigentes. Se cree que la organización de las comunidades verrianas es alrededor de una reina, pero hasta la fecha no se ha podido capturar a ninguna de éstas. (El ataque a la nave Xretyu en el sector Felleri estuvo a punto de conseguirlo, pero la reina autodestruyó su nave y con ella a sus ocupantes instantes antes de su inevitable captura). Por ahora, sólo se han diferenciado dos tipos de individuos en las sociedades verrianas: los obreros, de 1.50 metros de altura y con un color de la piel más verde que negro, y los soldados, de 1.60 metros de altura y con un color de la piel más oscuro y con más manchas negras. Sin embargo, se sabe, que en momentos de necesidad, los obreros pueden combatir con la misma eficacia que sus hermanos. Se desconoce si existen otros tipos de individuos en la sociedad verriana pues hasta la fecha no se ha podido identificar ningún otro. *<end>*

Organización de combate: *<oco.htm.dd.verr>* Los verrianos carecen completamente de instrucción militar o de tácticas de combate. Generalmente confían en la superioridad de su número para vencer a sus oponentes. Tienen armas de proyectiles (generalmente envenenadas y en poco número) que utilizan sólo como cobertura. La táctica preferida de los verrianos, el ataque frontal contra las posiciones enemigas, es que mientras los tiradores baten las posiciones enemigas, sus compañeros desarmados cargan contra éstas. Cuando son alcanzadas, los tiradores se unen al ataque cuerpo a cuerpo. En combate cerrado con el enemigo, los verrianos prefieren sujetar a su oponente con dos o más extremidades mientras la boca ataca rápida, veloz y mortalmente. *<end>*

Ayudas generales: *<age.htm.dd.verr>*

Los heridos verrianos son rematados por sus compañeros en combate deteniéndose en medio de éste para hacerlo. Así pues, es preferible herir a un verriano que matarlo.

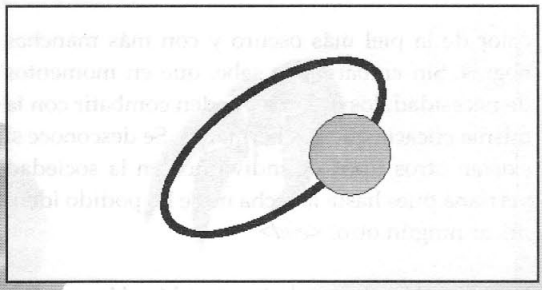
Un punto débil de los verrianos son sus ojos.

Un punto débil de los verrianos es la línea central de su cabeza donde se articulan las mandíbulas. Cuando las abren, el exoesqueleto se abre dejando una pequeña rendija entre las placas de éste.

Un punto débil de los verrianos es la unión de la primera sección del tronco con la segunda.

A pesar de las apariencias, los verrianos no tienen como punto débil ni el cuello ni las extremidades que, aunque son estrechas, son, a excepción de los nervios y el sistema linfático, macizos.

<end>
<EOF>



IMPERIO TYRAN

Discurso de apertura del embajador tyrano. Adrasta. Días después de su inauguración.

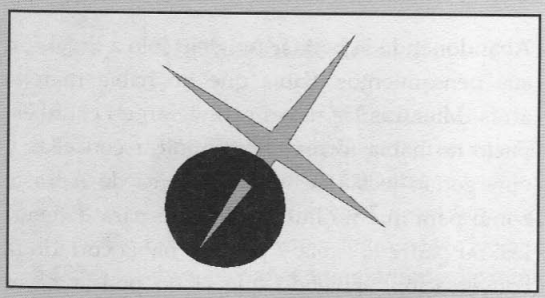
Estimado auditorio. Es para mi un inmenso honor, honor que también se extiende a aquellos a quien hoy represento, pronunciar el discurso de inauguración de esta asamblea de gobierno, espejo futuro de la nueva era galáctica que comenzamos hoy. No es desconocido para ninguno de los asistentes los turbulentos últimos quinientos ciclos que ha tenido que soportar esta galaxia donde las palabras paz y tranquilidad han perdido cualquier significado excepto el semántico. Lamento profundamente la ausencia en este foro de aquellos que han provocado esta situación y confío que, con el tiempo, aquellos que hoy han errado su decisión al decidir no estar aquí, rectifiquen y presenten sus embajadores en el nuevo orden galáctico. Pero si se mantuvieran en sus posturas, a pesar de que la responsabilidad de Adrasta recae sobre los hombros de miembros de sus propias razas, no les esperaremos y cuando esta nave parta hacia el nuevo futuro, ellos no nos podrán coger ni mediante saltos subespaciales, si se me permite la analogía.

Quisiera, primeramente, agradecer a los Iroiendi, nuestros anfitriones, por haber dado esta oportunidad a las demás razas y haber puesto los medios para que ésta sea una realidad. Seguidamente, si se me permite, quisiera agradecer el sacrificio personal que tanto el mayor Colbera como la teniente Fercajj han realizado para ponerse al mando de esta base. Ambos, por si no lo saben, han sido considerados traidores por sus respectivos gobiernos y ambos, sin dudarlo, han renunciado a su herencia y a sus respectivos hogares para poder llevar a cabo esta tarea. Y por último, quisiera agradecer la presencia de cada uno de los presentes porque es ésta la que garantiza la verdadera función de esta asamblea.

Creo llegado el momento de mi discurso en el que debo hablar del pueblo al que represento. Nosotros, los tyranos, somos una de las razas más antiguas que pueblan esta galaxia. Sin embargo, nuestra historia está plagada de ataques e intentos de esclavización de las razas vecinas. Ello es debido, no nos engañemos, no a la fertilidad de nuestros planetas, ni a nuestra desarrollada tecnología, sino, desgraciadamente, a nosotros mismos y a nuestras habilidades Psi. Ese oscuro don de la naturaleza, parcialmente comprendido, y que nos hace especiales. Por ello los tyranos fuimos los primeros en acoger con agrado la idea de una confederación de naciones que, reunidas aquí donde nos encontramos, puedan dirimir sus diferencias y sus rivalidades y erradicar la palabra guerra de la galaxia. Nosotros, nos comprometemos y mantendremos nuestro compromiso, con este foro, con sus principios y con los ideales de Adrasta.

Se debe acabar ya la anexión de sistemas ajenos, bajo falsas peticiones, producto de engaños o amenazas de las naves espaciales orbitando el planeta. Los tyranos somos un pueblo y una raza y, esperamos que gracias a Adrasta, podamos seguir siéndolo.

Para finalizar, tan sólo quiero hacer una pequeña predicción. El camino que le espera a esta base en un satélite del planeta Adrasta es largo y difícil. Va a ser violentado en muchas ocasiones y todos los seres que se vean envueltos en su camino se verán envueltos en su turbulento futuro. Estamos en una encrucijada de caminos. Todos nuestros futuros son difíciles, pero en los momentos de dificultad, Adrasta será el faro que nos guíe a una nueva era.



FEDERACIÓN DE PLANETAS

-¡Padre!, ¡padre! - Tan sólo los ricos y ornamentados salones del palacio devolvían sus gritos, lo que hacía que éstos parecieran aún más angustiosos.- *¿Dónde estás padre?*

Sus pasos le llevaron finalmente a la antigua biblioteca donde se apilaban antiguos volúmenes en soporte óptico o en el más moderno de cristal. Allí estaba la persona a quien buscaba, sentado en un sillón mirando fijamente el crepitar de las llamas de la chimenea de gas. Cuando le vio, comprendió, de repente, cuánto había envejecido y cuánto se diferenciaba aquel cuerpo de las estatuas de mármol que adornaban cada esquina del palacio. Y entonces, ante la visión de las canas que inundaban el pelo y la barba de aquel hombre, dudó de la conveniencia de su visita, de su enfado. Se armó de valor y preguntó:
- ¿Padre, dónde han ido?

El le miró lentamente como si no le reconociera, con parsimonia observando cada uno de los rasgos de su hijo. Finalmente sonrió y contestó:
- Hacia el futuro, Erryl, hacia el futuro...
- ¿Qué tipo de respuesta es esa? ¿Acaso es verdad lo que dicen por ahí las plañideras de la corte?

El barón sonrió ante el mote con el que se refería a sus hermanastras.

- He mandado a la flota a realizar una tarea -contestó finalmente tras un largo silencio.
- ¿Porqué no he sido informado?

"Porque no me hubieras dejado hacerlo". Sin embargo, en vez de contestarle, le miró en silencio, contemplando la madurez que mostraban sus ojos y reconociendo lo que ello significaba en su propia persona.

- ¿Acaso debo recordarte quien es el Barón de Hassel todavía?
- No es necesario que me lo recuerdes aunque sólo sea por las estatuas que pueblan el palacio o por el perfil que puede verse en las monedas que acuñas. No necesito que me lo recuerdes, sólo que contestes a mi pregunta.
- Dentro de tres horas atacaremos la base de Adrasta de los Iroiendi

Aquella confesión le cogió desprevenido y enmudeció sus labios. No necesitó preguntar cuantas naves habían partido pues sabía la respuesta. Y un nuevo temor se adueñó de sus pensamientos. ¿Qué pasaría si se enteraban los sistemas vecinos de la desprotección de la Baronía Hassel?

- ¿Porqué? -fue lo único que se aventuró a preguntar.
- Es el momento. La aparición de los Iroiendi en la escena política de la galaxia ha creado una situación de tablas. Si nosotros somos capaces de romper ese "impasse", nuestra posición frente al resto de las naciones mejorará. En el juego de la diplomacia galáctica, las situaciones deben aprovecharse. Si demostramos a las demás naciones nuestra resolución y nuestra capacidad para golpear lejos de nuestro planeta, habremos conseguido un tanto.

"¡Un tanto! ¡Por todos los dioses!" pensó Erryl aunque no se atrevió a pronunciar su blasfemia en voz alta. "Estamos desprotegidos frente a los piratas verrianos y todo para apuntarse un tanto. ¿Acaso la diplomacia era una locura? Las tropas Olieras podían penetrar la defensas planetarias como un cuchillo el requesón e, incluso, los ukaros serían capaces de invadir Hassel. Una demostración, sí, pero y si...

- ¿Padre? ¿Y si perdemos?

- ¿Cómo vamos a perder? La base de Adrasta es un pequeño complejo colonial que, como mucho, tiene algunas defensas estáticas en su superficie. Nosotros hemos mandado dos cruceros y cinco fragatas contra ella. Serían capaces de arrasar un planeta bien defendido, cuándo menos una base.

- *Tú no crees que el ataque vaya a ser fácil*

- ¿Porqué dices eso?

- *Aparentemente, un sólo crucero y sus fragatas de escolta, debían haber sido capaces de encargarse de Adrasta y, sin embargo, has mandado a toda nuestra flota tras este objetivo.*

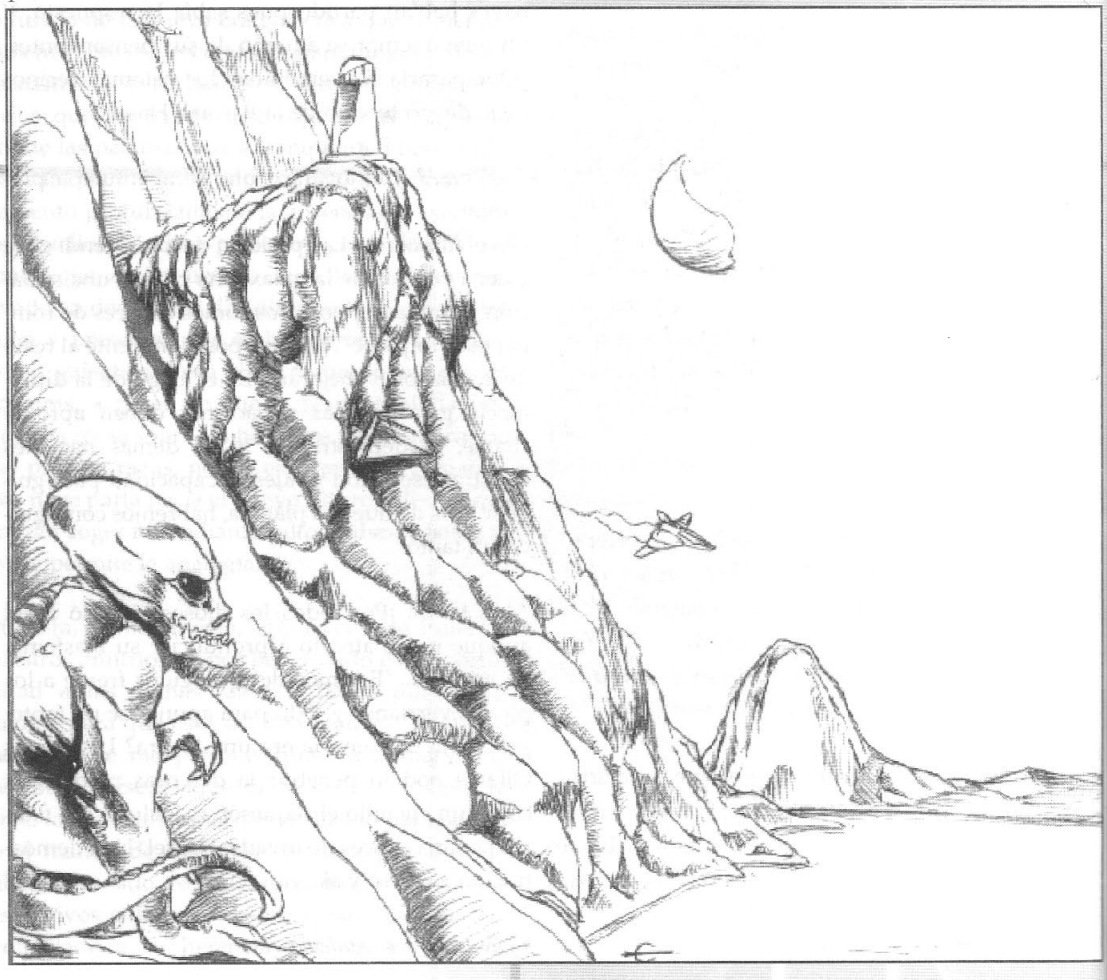
- Más vale asegurar

- *¿Arriesgando toda nuestra defensa?* -y pensó "aún crees que tengo 10 años".

- Bien, - y su padre se levantó- es inútil este debate. Dentro de tres horas pasará lo que tenga que pasar.

Abandonando la habitación, dejó sólo a Erryl con sus pensamientos. Sabía que no había marcha atrás. Mientras las naves estuvieran en el subespacio no había forma de comunicar con ellas y emergerían lo suficientemente cerca de Adrasta como para que no hubiera tiempo para detenerlos. Su padre lo sabía y por ello había cortado la conversación, sabiendo que él no podría hacer nada por evitar el ataque. Además, posiblemente, las naves llevaran orden de silencio de radio. Una precaución más cortesía del Barón de Hassel. Lo que estaba escrito que sucedería, sucederá.

Tan sólo una cosa le aliviaba. El nuevo acorazado comprado a la República llegaría mañana. Afortunadamente éste era un dato que había ocultado a su padre, pero ¿sería suficiente para frenar las iras de los Iroiendi?



Fecha	Hechos históricos
3.456	Fecha Actual según calendario R.F.P. Fecha Sheller : 10.362 DI
3.455	Fundación de la Base Adrasta por los iroiendi. Ataque a la base de la Baronía Hassel de la Federación de Planetas.
3.436	Se inicia la Tercera Guerra humano-verriana. Las formaciones espaciales son detenidas por la aparición de una nave iroiendesa. Se produce la Declaración Iroiendi
3.425	Los verrianos intentan invadir nuevamente el planeta de los Crelin. En esta ocasión, los habitantes del planeta han conseguido equipo pesado de combate de los piratas espaciales e infringen a los verrianos una dura derrota. Que se sepa, es el último intento veriano de conquista hasta la fecha.
3.424	Primera aparición pública de los zelonitas y conocimiento global de su existencia. El ejército de la R.F.P ya había tenido conocimiento de ellos con anterioridad.
3.416	Armisticio verriano. Fin de la 2ª guerra humano-verriana tras 483 años de duración
3.221	La R.F.P. fuerza a la Baronía Hassel a firmar un armisticio con los qatarianos en su guerra en Hervea. Tras esta decisión está el temor de una generalización del conflicto.
3.199	La primera nave silvana llega a la R.F.P. Había emprendido su lento viaje 650 años antes.
3.186	La Baronía Hassel intenta conquistar el planeta Hervea de los Qatar. Se inicia una cruenta guerra.
3.101	El sol de Vesta-3 muestra los primeros sintomas de su proceso de extinción. Se teme la producción de una Nova. La R.F.P organiza una gran operación de evacuación de todos los habitantes al planeta Hervea.
3.099	Fundación de la Federación. Tratado de Agoreh.
3.025	Los Sheller entran en contacto con los Nitilos. Tras unos primeros acercamientos son aceptados plenamente en la sociedad sheller.
2.933	Inicio 2ª guerra humano-verriana
2.932	Los Sheller entran en contacto con los Ognis. Dos años después, los Ognis aceptan el ofrecimiento de unirse a su comunidad.
2.930	Los verrianos intentan nuevamente invadir el planeta de los Crelin. En esta ocasión prueban armamento y tácticas nuevas consiguiendo casi la victoria, pero la enconada resistencia de los Crelin en las montañas y su táctica de guerrillas obliga a los verrianos a abandonar el planeta a los dos años.
2.925	Paz de Setero. Fin guerra con los Sheller tras 3 años desde su inicio
2.923	Una nave de exploración EXO provoca un incidente en el planeta Setero y se inicia una guerra con los Sheller
2.847	2ª Enmienda a la Declaración de la República Federal de Planetas según la cual se permite al gobierno central crear su propia Armada Espacial
2.846	El Imperio de Oeon entra en contacto por primera vez con los Eisil.
2.845	Los verrianos entran en contacto con los Ognis, pero careciendo de interés para ellos, abandonas la nebulosa donde habitan.
2.841	Fin de la 2ª Guerra humano-verriana. Batalla y Armisticio de Oulon. La R.F.P. anexiona el planeta de los Lixnel y varios sistemas cercanos.
2.840	Tratado de Oeon por el que la R.F.P. reconocía la independencia de éste a cambio de su participación en la guerra humano-verriana
2.817	Oeon anuncia su independencia de la República Federal de Planetas y declara su completa neutralidad en el conflicto con los verrianos.
2.435	Los verrianos hacen un tímido intento de capturar el planeta de los Crelin. Las necesidades de la guerra humano-verriana les hacen abandonar el intento antes de que se produzca un enfrentamiento a gran escala.

2.333 Se produce el Incidente Alexia que marca el inicio de la 1ª Guerra humano-verriana y el final "oficioso" de la 2ª Expansión humana.

2.123 Los humanos se encuentran y enfrentan por primera vez con los NheTi:Narä. Tras un par de años de conflicto, los NheTi:Narä solicitaron, incomprensiblemente la paz. Los términos de este acuerdo son secretos aún hoy día. Los NheTi:Nara son "oficialmente" miembros de la R.F.P., pero las visitas a su planeta de origen no están permitidas.

1.911 Los verrianos intentan nuevamente someter el planeta de los Crelin sin éxito. En esta ocasión los Crelin los rechazan en los muntos de desembarco. Las bajas son enormes en ambos bandos. Los Crelin conocen este año como el Año de la Muerte desde el Cielo.

1.821 Incidente Variog. Los hijos de un importante comerciante son atraidos hacia unas familias Aioll. Se debate en la Alta Cámara de la República la conveniencia ética de sus actos y es aprobada la ley Variog, según la cual los Aioll no pueden abandonar su planeta a no ser que vayan formando una familia completa de tres individuos.

1.789 Los Aioll son oficialmente aceptados en la R.F.P.

1.765 La Expansión humana se encuentra por primera vez con los Aioll.

1.640 Los Graochinek se alzan en armas contra los Sheller en el planeta Zeon, aunque sus posibilidades son escasas y los Sheller dominan pronto la situación.

1.542 Los veddios son aceptados como ciudadadanos de pleno derecho de la R.F.P. Algunos veddios prefieren huir formando la sociedad extraplanetaria conocida por Piratas Veddios.

1.532 1ª Enmienda a la Declaración de la República de Vettera por la que ésta cambia su nombre a República Federal de Planetas y admite por primera vez entre sus miembros a planetas no humanos. Se inicia así la 2ª Expansión.

1.333 Segundo ataque verriano al planeta de los Crelin. En esta ocasión, la guerra sólo duro un para de meses y los verrianos se retiraron del planeta tras sufrir enormes perdidas en la batalla de Reseriun.

945 Finaliza la guerra de la R.F.P. con los veddios con la completa invasión de éstos últimos por los primeros y la exclavización de sus habitantes.

911 La na ves de la R.F.P. se encuentran por primera vez con el imperio veddio. Se inicia la guerra.

833 Los tyranos aceptan a los Gwen dentro de su sociedad permitiendoles los viajes a través y fuera de ella.

625 Primer ataque verriano al planeta de los Crelin. La guerra durá 23 años alzandose los Crelin finalmente con la vistoria y expulsando a los verrianos de su planeta.

0 Declaración de la República de Vettera que daría fin a los 700 Años Oscuros

-89 Primer incidente registrado de un ataque Boron a una colonia humana en el sector Velangre. Todos los colonos murieron.

-245 La primera nave humana llega al planeta de los veddios. La tripulación es esclavizada y los veddios empiezan su expansión.

-473 Los Sheller tienen una guerra con los Abritas (6.432 DI), aunque la gran diferencia entre ambos pueblos hace que éstos se alcen con la victoria en apenas unos días

-650 (?) Finaliza la guerra planetaria de los verrianos firmándose el Tratado. Los verrianos realizan sus primeros viajes interestelares.

- 700 (?) Inicio de la 1ª Expansión humana y del periodo conocido como los Años Oscuros

-730 (?) Botadura de la primera nave subespacial humana

-800(?) Grend consigue finalizar su experimento subespacial iniciado hace 47 años

-850 (?) Se inicia el experimento Grend para los viajes subespaciales

-890 (?) Caleber publica un estudio en el que demuestra la existencia de las soluciones singulares en el espacio n-dimensional que más tarde serían denominados Puntos de Caleber.

-900 (?)	Primeros viajes estelares humanos
-950 (?)	Telsky publica por primera vez las soluciones particulares a la ecuación tensorial de Faus-Carber
-1100 (?)	Carber enuncia por primera vez las ecuaciones n-dimensionales tensoriales que describen matemáticamente el campo unificado y que han sido denominadas ecuaciones de Faus-Carber.
-1250 (?)	Faus publica un estudio matemático en el que se enuncia por primera vez las ecuaciones del campo unificado restringido
-1.395	Los Sheller terminan su primera cartografía galáctica (4.911 DI)
-1.447	Primero vuelos subespaciales Sheller (4.859 DI)
-2.500	Fecha de los restos arqueológicos más antiguos atribuibles a los verrianos
-6.906	Nacimiento de Ipalw Izkai. que marca el año 0 Sheller
-7.500 (?)	Primeros escritos humanos que se guardan. Concretamente la piedra de Annur.
-10.000 (?)	Primeros escritos Sheller, que marca el inicio de la historia galáctica ya que son los escritos más antiguos de la galaxia.

EL TIEMPO EN EXO

La medida del tiempo fue estandarizada en toda la galaxia civilizada en el Tratado de Compler, estrella del sistema Sheller. En este se determinó la duración de un segundo galáctico y de una semana galáctica. El acuerdo fue aceptado por los dirigentes de las cuatro grandes potencias galácticas: República Federal de Planetas, Imperio Oeon, Imperio Sheller e Imperio Tyrano. La Federación Libre de Planeas rehuyó este acuerdo por ir en contra de los fueros nacionalistas de cada sistema. Los verrianos se rigen por los relojes biológicos de sus reinas. Al parecer, los Iroiendis han aceptado este sistema.

Antes de llegar al tratado de Compler, cada uno de los planetas, sistemas e imperios, tenia una medida de tiempo basada en las revoluciones y traslaciones de sus planetas de origen: Vettera para los humanos, Qualer para los Sheller, etc. Aquella disparidad obligaba a complicados cálculos y ajustes para cualquier operación comercial conjunta. La imposibilidad nacionalista de que el sistema de una raza se impusiera sobre las demás, obligó a introducir una medida estándar de tiempo. Durante algún tiempo, esta medida de Compler, lejos de simplificar las cosas, hizo que se añadiera un nuevo sistema de cálculo para medir el tiempo. Todo el mundo se vio obligado a disponer de equipos capaces de dar el tiempo en dos medidas: la local y la Compler.

Para llegar al acuerdo de Compler se empleó una de las rarezas de la galaxia. Existen en una galaxia satélite de la de Exo, cerca del centro, un sistema binario de dos estrellas púlsar, que han sido bautizadas como Luuri y Muuri (los padres adoptivos de Ipalw Izkai). Cada una de ellas posee una velocidad de rotación diferente. En Compler el segundo galáctico se definió como un número de veces la rotación de Luuri, mientras que la semana galáctica coincide con el acoplamiento del pulso de Luuri y Muuri según las observaciones realizadas en Compler. El año galáctico son cincuenta semanas galácticas. A su vez se llegó al convenio de que las cartas galácticas tuvieran como origen del SPE (Sistema de Posicionamiento Estelar) el planeta Compler.

Por simplicidad para los jugadores, se ha adoptado que una semana galáctica corresponde a 604.800 segundos galácticos; es decir, siete días de 24 horas de 60 minutos de 60 segundos.



COMPONENTES

COMPONENTES DE EXO

En Exo existen numerosos conceptos que es necesario explicar antes de pasar a las formalidades del juego propiamente dichas. Este apartado de las reglas es, pues, una primera presentación de las ideas que más tarde nos acompañaran por todo el libro.

RAZAS INTELIGENTES

Una gran cantidad de criaturas inteligentes habitan las miríadas de estrellas que iluminan la galaxia de EXO. Unas lentas y pesadas, otras rápidas y ligeras. Unas con una tecnología abrumadora, otras recién salidas de su Edad de Bronce. Unas viajeras y conquistadoras, otras recluidas y sedentarias. Una gran gama de seres sentientes que se relacionan entre sí de manera más o menos amistosa.

Hemos diferenciado dos grandes grupos de razas: mayores y menores. Razas mayores son aquellas que, por sus propios medios o con ayuda exterior, han conseguido desarrollar una sociedad que les ha llevado a tener un imperio galáctico de considerables dimensiones a lo ancho de la galaxia. Por consiguiente, las razas menores son todas aquellas que o bien han sido subyugadas por las razas mayores o han llegado tarde a la carrera de conquista de la galaxia y no han podido extender sus dominios más allá de unos pocos planetas. Naturalmente, las razas menores son más numerosas que las mayores.

CUALIDADES: CARACTERÍSTICAS Y ATRIBUTOS

Todo personaje, criatura y cosa en EXO viene definido por una serie de valores numéricos asociadas a aquello que hemos denominado cualidades. Esto es una especie de concretización necesaria de las diferentes particularidades de cada ser que nos permitirá, de forma sencilla, compararlos o descubrir sus puntos fuertes o débiles. Hay dos tipos de cualidades: las características y los atributos. Aunque técnicamente todo está englobado dentro de las cualidades que es algo característico de cada personaje de EXO. Definirán su personalidad, sus motivaciones, sus capacidades, sus posibilidades, etc.

La característica es el potencial genético de cada personaje. Los atributos es el desarrollo que realiza cada uno de su parte física o mental. Esta suele ser concreta y bien delimitada. Hay seis características y dieciocho atributos. Toda característica posee tres atributos asociados, que son aspectos esenciales y específicos de la misma. A continuación

los enumeraremos, aunque más tarde los definiremos individualmente:

CUERPO	DESTREZA	INTELIGENCIA
fuerza	agilidad	memoria
vitalidad	coordinación	lógica
resistencia	velocidad	inventiva

PRESENCIA	INSTINTO	PSI
carisma	percepción	potencia
voluntad	intuición	sentido
apariencia	concentración	ímpetu

CUERPO (CUE): Esta característica representa la proporción física innata así como la estructura física general de un personaje. Un valor elevado representa un cuerpo desarrollado y cuidado, capaz de llevar a cabo grandes esfuerzos a menudo, y normalmente sano. Un valor bajo representa un cuerpo cuyo potencial quizá pueda ser explotado pero que es claramente desaprovechado, normalmente tiende al cansancio, no puede desarrollarse actividades físicas extenuantes y el personaje suele ser enfermizo.

La **fuerza (fue)** es una medida del poder muscular del personaje y de su coordinación muscular. También es el atributo que representa la fuerza física que puede aplicarse en o con un determinado objeto, la capacidad de levantar pesos de un personaje y de mover, abrir o romper construcciones, objetos u obstáculos. Intervendrá directamente sobre la capacidad de carga. Sinónimos de fuerza serían poder, potencia, físico, etc.

La **vitalidad (vit)** describe la cantidad de actividad física que se puede llevar a cabo y su duración. Sinónimos de vitalidad serían vigor, fondo, esfuerzo, etc.

La **resistencia (res)** simboliza la dureza de un personaje y se encarga de medir la capacidad de absorber daño físico antes de tener repercusiones, así como la facilidad con la que puede ser lesionado, caer enfermo o intoxicado; esto es, la capacidad protectora. Sinónimos de resistencia serían fortaleza, robustez, dureza, etc.

DESTREZA (DES): Esta característica mide la capacidad de reacción de un personaje, así como su flexibilidad y rapidez de movimientos. También está incluida la destreza manual y delicadeza con los dedos. Un valor elevado implica unos movimientos calculados y una elasticidad que permite llevar acciones físicas con gran velocidad. Un valor bajo indica torpeza y lentitud, una falta de armonía en los movimientos y la tendencia general al desequilibrio físico.

La **agilidad (agi)** representa la capacidad de realizar maniobras que impliquen una alta flexibilidad y elasticidad. También es el atributo que refleja la aptitud de controlar esos movimientos, haciéndolos gráciles y calculados. Sinónimos de agilidad serían ligereza, sutileza, dinamismo, etc.

La **coordinación (coo)** es una medida del control digital y la habilidad dactilar. Representa tanto la coordinación psique-cuerpo, como la capacidad de desarrollar tareas manuales complejas. Al poseer parte manual y parte mental, será imprescindible para intentar realizar con pericia varias tareas simultáneas o consecutivas. Sinónimos de coordinación serían habilidad, soltura, destreza manual, etc.

La **velocidad (vel)** indica la capacidad de reacción y rapidez de un personaje. Simboliza el tiempo de reacción consciente y la celeridad con que se puede mover y actuar alguien. Influye directamente en la determinación de la iniciativa durante un combate. Sinónimos de velocidad serían reflejos, presteza, rapidez, etc.

INTELIGENCIA (INT): Esta característica muestra la aptitud de un personaje para adquirir, procesar y utilizar de manera eficiente lo percibido por los sentidos. También mide la velocidad y versatilidad de los procesos mentales de una persona. Un valor alto implica una gran posibilidad de éxito a la hora de enfrentarse a enigmas, investigaciones, estudios, etc. Es la muestra de una desarrollada capacidad mental y de reflexión. Un valor bajo indicará escasa agilidad mental, capacidad intelectual limitada y una estupidez manifiesta.

La **memoria (mem)** define la disposición para almacenar conocimiento y luego recordarlo de la manera más exacta. Es un atributo fundamental en cualquier actividad, que posibilita la calidad del almacenaje y recuperación de información. Influye directamente a la hora de la creación del personaje. Sinónimos de memoria serían recuerdo, retentiva, reminiscencia, etc.

La **lógica (log)** representa no sólo la capacidad de razonamiento de una persona, sino también la profundidad de su pensamiento y una afinidad a la percepción cognoscitiva y la resolución de problemas. Es un atributo tan importante como el anterior, pero claramente fundamental en el desarrollo de actividades científicas. Sinónimos de lógica serían razón, juicio, entendimiento, etc.

La **inventiva (inv)** mide la habilidad creativa inherente en cualquier mente inteligente. Es el atributo que determina la creación de las artes y cuyo papel es fundamental en el desarrollo de cualquier civilización. Si la lógica indicaba una profundidad de pensamiento la inventiva simboliza una riqueza de pensamientos. Sinónimos de inventiva son creatividad, imaginación, inspiración, etc.

HEGATON MULTIESTELAR

Una de las compañías que más dinero mueve en toda la galaxia en la Hegaton Multiestelar. Esta entidad se dedica por entero al ocio y esparcimiento de todos los seres de la galaxia. Comenzó como una gran cadena de casinos repartidos por todo Vettera, hasta que su fundador Francis Hegaton propuso una arriesgada campaña de ofertas a un público muy peculiar. Ofreció, a todos aquellos que pudieran pagárselo, pasajes de privilegio a bordo de buques que les llevarían a primera línea de combate durante la 2ª Guerra Verriana. No fueron pocos los incautos que les apasionó la idea, y tampoco fueron pocos los que perdieron la vida estúpidamente.

Con la fortuna amasada durante aquel tiempo Francis Hegaton logró ampliar su negocio, convirtiendo su cadena de casinos en toda una corporación multiestelar de zonas recreativas de lo más variadas; deportes, espectáculos, esparcimiento infantil, cultura, gastronomía, sexo, etc., no fueron más que la punta del un iceberg que no ha tenido fin hasta nuestros días. La Hegaton Mts. ofrece actualmente riesgo al límite, relax y placer óptimos. Todo lo que se desee y pueda ser pagado, y signifique un "*claro y directo deleite para nuestro cliente*" Hegaton Mts. lo puede conseguir. Las gentes ricas de la galaxia ya no piensan en el suicidio, o bien los placeres ofrecidos por la compañía les hacen vivir mejor, o los servicios de polieutanasia borran esa sucia palabra de su mente.

Para evitar controversias, los herederos de Francis Hegaton, actuales dirigentes de la empresa, "*compraron*" la no intervención de la República Federal de Planetas en los asuntos de la compañía y en la actualidad opera de manera autónoma a cualquier gobierno o imperio de la galaxia, lo que la hace estar *más allá del bien y del mal*. Para defender sus intereses, la Hegaton Mts. ha desarrollado un cuerpo de defensa militarizado, que aunque no posee la potencia y capacidad de las grandes armadas estelares, es uno de los ejércitos profesionales más respetados.

Centros médicos, procesos farmacéuticos, industrias siderúrgicas, desarrollo electrónico y social son algunas de las bases en las que se asienta la independencia de la Hegaton Mts.

Cada vez que disfrutes Hegaton estará allí

PRESENCIA (PRE): Esta característica representa la suma de aptitudes que conforman la personalidad de un sujeto. No sólo su aspecto físico, sino su magnetismo, determinación y fortaleza mental. Un valor alto indica gran capacidad de relación o comunicación, una gran belleza o una determinación asombrosa. También puede indicar una personalidad arrolladora o imponente que amilane a todos los de su entorno. Un valor bajo es indicativo de timidez, falta de personalidad o debilidad mental. También puede significar una apariencia horrible.

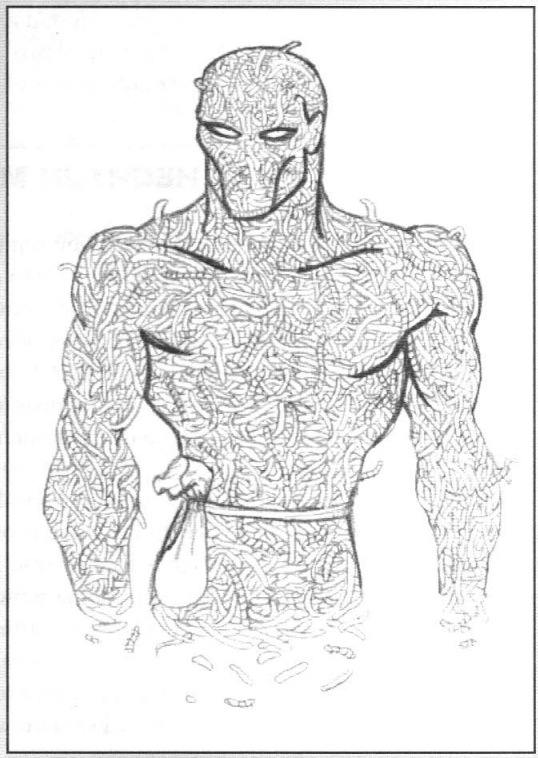
El **carisma (car)** muestra el magnetismo intangible que atrae o afecta a otros individuos. Produce a la vez respeto y simpatía inconsciente sobre los demás y permite influenciar a aquellos del entorno que compartan cultura y sociedades similares, o pertenezcan a una misma raza. Sinónimos de carisma serían gracia, gentileza, elegancia, etc.

La **voluntad (vol)** mide el autocontrol de un personaje, la compostura y tenacidad al enfrentar una situación peligrosa o delicada. La voluntad es utilizada para resistir ser influenciado por los demás y para hacer frente a los poderes Psi. También permite imponerse sobre los demás de manera forzada y consciente, al contrario que con carisma que era involuntario. Sinónimos de voluntad serían ambición, determinación, autocontrol, etc.

La **apariencia (apa)** simboliza el atractivo de un personaje, tal y como es percibido por un miembro de un grupo con estándares estéticos similares. Representa una comparación relativa a los valores físicos intermedios de una determinada raza. Sinónimos de apariencia serían belleza, vanidad, atractivo, etc.

INSTINTO (INS): Esta característica muestra el conjunto de aptitudes inherentes a los procesos mentales, pero que no tienen necesariamente una relación directa con la existencia de inteligencia en un sujeto. Un valor alto indica agudeza con los sentidos y un desarrollo óptimo entre tenacidad y sexto sentido. Un valor bajo implica un personaje despistado, distraído, un comportamiento con cierta desidia y una relación con el entorno distante.

La **percepción (per)** es la capacidad de un personaje para observar un persona, lugar, objeto o situación en detalle. Este atributo permite a un personaje percibir detalles o peculiaridades asociados con una situación o entorno en particular. Sinónimos de percepción serían lucidez, sentido, sensación, etc.



La **intuición (int)** es el sexto sentido de un personaje. Este atributo abarca los presentimientos que alguien pueda percibir de una situación, lugar o persona en particular. También sirve para intentar estimar lo peligroso que puede llegar a ser un oponente dado. Sinónimos de intuición serían clarividencia, presentimiento, suerte, etc.

La **concentración (con)** es la capacidad de enfocar todas las aptitudes mentales sobre una tarea determinada. Es un atributo muy importante en el campo académico, y también es fundamental para los personajes dotados de poderes Psi, ya que permitirá un mayor provecho de estos. Sinó-

nimos de concentración serían atención, interés, curiosidad, etc.

PSI (PSI): Es la característica que determina el potencial y las aptitudes hacia los poderes Psi, su dominio y control. Esta característica no sigue exactamente las reglas de las anteriores, pues su valor, sea alto o bajo, indica el poder sobrenatural y extrasensorial de la mente. El valor indicará simplemente una mayor o menor experiencia en el uso del Psi. Los psiónicos son sujetos excepcionales cuyos poderes pueden llegar a ser terribles si son lo suficientemente expertos. Una información más detallada sobre esto la encontraréis en el capítulo dedicado a los poderes Psi.

La **potencia (pot)** indica lo efectivo y destructivo que son los poderes Psi de un personaje, cual puede ser su máximo alcance, el número de blancos al que puede afectar, así como la duración de los mismos. Sinónimos de potencia serían energía, poder e impulso.

El **sentido (sen)** refleja la cantidad de poder psíquico almacenado o que puede manejar un psiónico, antes de caer agotado y exhausto. Justifica su poder latente y su máxima capacidad para moldear el universo que le rodea. Sinónimos de sentido serían corriente, flujo y circulación.

El **ímpetu (imp)** determina la capacidad que posee el psiónico para imponer su voluntad a la de los demás. Es su fortaleza mental, su ariete psíquico y su tenacidad ante ciertas situaciones que tengan que ver con el empleo de sus poderes sobrenaturales. Sinónimos de ímpetu serían intensidad, impulso y empuje.

Las características de un personaje se mantendrán fijas durante el desarrollo del mismo y son herencia de la raza a la que pertenece el personaje. No se podrán desarrollar mediante la experiencia. Las características representan el potencial genético del individuo. Un accidente o un entrenamiento intensivo modificarán sus atributos, pero nunca sus características.

Los atributos de un personaje representan el desarrollo particular de cada uno. Podrán cambiar debido a la experiencia adquirida y nunca podrán ser superiores a las características a las que están asociados.

FACTORES PLANETARIOS

Llamamos factores planetarios a aquellos agentes y propiedades que un planeta cualquiera posee, y que influyen directamente sobre el nacimiento y desarrollo de todo ser. Los factores planetarios son tres: la gravedad, la radiación media y la tecnología o civilización de un planeta, los cuales rigen los atributos de los personajes que se han criado sobre él. Cada uno de estos factores afectará a una pareja de características y a sus atributos asociados.

Un personaje puede nacer en un planeta o ambiente excepcional (por ejemplo, una nave espacial en gravedad cero) pero los factores que se tendrán en cuenta será los del planeta o el ambiente donde ese personaje se críe. Es decir, donde pase la mayor parte de su infancia. Aunque no recomendado por los médicos, algunas personas pasan su adolescencia viajando con sus padres o tutores de un planeta a otro con factores planetarios diferentes. En estos casos, se considerará que el personaje ha realizado su desarrollo bajo unos factores planetarios medios.

Algunas razas (como por ejemplo los verrianos) son lo que hemos denominado extraplanetarias. Es decir, no viven en planetas sino en naves espaciales en continuo movimiento. Consulta la descripción de las razas para saber los factores planetarios que les afectan.

La gravedad influye en la complexión y firmeza de los seres, así planetas de gravedad alta mejorarán las aptitudes físicas, como la musculatura, el vigor, etc., pero perjudicarán la movilidad, la rapidez, etc. Con planetas de gravedad baja ocurre completamente lo contrario.

La radioactividad deja su huella en todo ser vivo al ser la provocadora de mutaciones. En un planeta de radioactividad alta aparecerán criaturas psiónicas. Además, una alta radiactividad variará

ACADÉMICAS	ATLÉTICAS	OFENSIVAS	SENSORIALES	SOCIALES	TÉCNICAS
arquitectura	correr	a. apoyo xxx	buscar datos	a. escénicas xxx	arnés multip.
astronomía	escalar	a. arrojadizas	camuflaje	callejeo	astronavegac.
bioquímica	g 0	a. blancas	disfraz	dialéctica	cerraduras
cartografía	g +	a. contundentes	esconderse	interrogación	conducir xxx
cosmobotánica	lanzar	m. silencio	evaluar xxx	mando	demoliciones
cosmomineral.	nadar	pelea	falsificación xxx	protocolo	microsistemas
cosmozoología	saltar	pistola	observación	psicología xxx	o. armamento
doctrinas xxx	sigilo	rifle	ocultar	seducción	o. impulsores
física			orientación		o. sensores
genética xxx			robar		o. s. auxiliares
historia xxx					pilotar xxx
lenguaje xxx					prim. auxilios
logística xxx					robótica
matemáticas					t. armamento
medicina xxx					t. impulsores
química					t. sensores
sociología xxx					t. sis.auxiliares
táctica xxx					traje autoprop.
toxicología					
xenología xxx					

la temperatura media del planeta perjudicando los procesos mentales. Viceversa con la radiactividad baja.

La tecnología marca la diferencia entre la civilización y el salvajismo. En un planeta con gran tecnología, los habitantes estarán acostumbrados a una vida cómoda, se preocuparán más por la estética que por la supervivencia. En un planeta salvaje, el instinto es lo que hace sobrevivir a los habitantes dejando de lado cosas tan poco importantes como la apariencia personal.

CAPACIDADES ESPECIALES Y DEFECTOS

En un mundo como el de EXO, lleno de intrigas, persecuciones y batallas galácticas, ha de estar poblado con personajes que den la talla y destaquen por sus cualidades y ventajas. Por este motivo se han creado las capacidades especiales. Estas son talentos, disposiciones y aptitudes singulares que los personajes adquirieron durante su pasado, o que poseen de manera innata desde el momento en que nacieron.

Aparte, las capacidades especiales se pueden emplear de otro modo. Aquellas personas que no encuentren fácilmente un pasado a su personaje, o que no sepan caracterizarlo adecuadamente pueden recurrir a las listas de capacidades especiales como fuente de inspiración. Se sugiere al Director de Juego que invente nuevas cualidades que den color y riqueza a sus partidas.

Unidas a las capacidades especiales van los defectos, de manera que al elegir capacidades especiales un personaje puede llegar a tener un mayor número de defectos. En una especie de balanza tendremos ambos conceptos, cuantos más queramos tener de uno, más tendremos que añadir del otro para mantener el equilibrio.

OCUPACIONES Y APRENDIZAJE LIBRE

Los personajes que deambulan y vagan por EXO, han de saber valerse por sí mismos. Son intrépidos trotamundos, con pocas ataduras, y por supuesto no siguen ninguna profesión. Si hubiera que asignarles una profesión sería la de aventureros espaciales. Es cierto que muchos de ellos poseen un pasado que les condicionará, pero llegaron a un punto en que tuvieron que romper relativamente con él. Es difícil ser un maestro de universidad a doce años luz de tus alumnos, y mucho más escuchar la corneta del sargento que llama a formar.

A partir del momento en que se desvinculan de su pasado, los personajes se acogen a la profesión de trotamundos galácticos. Por supuesto que nada les impedirá aprender a realizar habilidades nuevas para ellos. Es por lo cual en EXO se ha definido el concepto de ocupación. La ocupación es lo que uno fue y de lo que, en mayor o menor medida, se ha ido desvinculando: abogado, médico, maestro, soldado, timador, etc. En el estudio de una ocupación debió emplearse cierto tiempo y haber recibido algún adiestramiento o educación.

Aparte de los conceptos recibidos mediante la ocupación, todo personaje puede instruirse en otras disciplinas, ya sea por hobby, afición o porque complementan su ocupación. A esto llamaremos aprendizaje libre. Por supuesto esto último será más difícil y costoso que cualquier noción adquirida durante la adquisición de una ocupación.

HOLONUSUS

¿Quiere vivir en una casa de cristal sin que le vean sus vecinos? ¿Quiere que los volcanes de Reger-5 hagan temblar su salón? ¿Quiere que las cataratas de Ferelia conviertan su dormitorio en un rincón romántico? ¿Quiere ver la holovisión a la sombra de los enormes Quiercua de Delula Simm?

Ahora todo esto es posible gracias a HoloNUSUS, la compañía especializada en hologramas de decoración de interiores y exteriores. Más de treinta años de experiencia avalan a esta empresa lider en su sector.

Descuentos especiales a instituciones públicas para actos y conmemoraciones.

No lo olvide: *HoloNUSUS, el mundo real en su propio domicilio.*

HABILIDADES

Las habilidades son facultades y conocimientos que abarcan todo lo que un personaje de EXO puede hacer, saber o descubrir. Cada una tiene un valor numérico que simboliza lo apto que es un personaje realizando esa habilidad. Un personaje puede aprender y desarrollar una habilidad hasta un cierto grado, el cual supondrá un conocimiento casi absoluto de la materia.

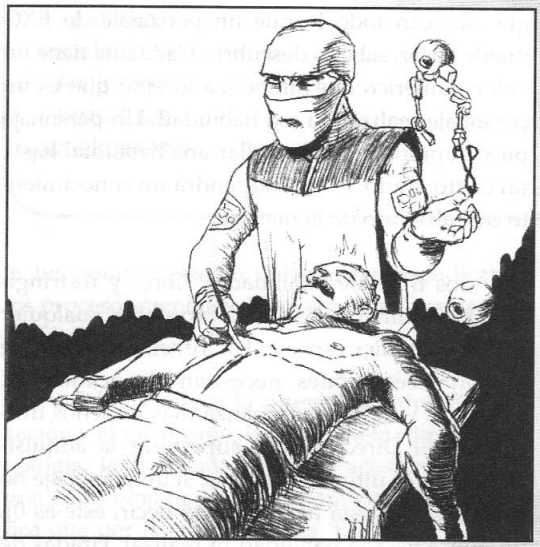
Hay dos tipos de habilidades, libres y restringidas. Las primeras las puede aprender cualquier ser de cualquier especie. Las restringidas son de menor acceso, pues necesitan de academias, maestros, y de una enseñanza más o menos dificultosa. El Director debe supervisar la adquisición de estas últimas. Además, si un personaje no tiene nivel en está habilidad (es decir, éste es 0), no podrá usar la habilidad ni realizar Tiradas de Acción considerando sólo el atributo del que depende la habilidad. Un personaje debería tener habilidades coherentes con su presente o pasado. Las habilidades restringidas aparecen subrayadas.

Algunas habilidades, libres o restringidas, son demasiado generales para ser consideradas una sola habilidad y los personajes deberán, en el momento de aprenderla, especificar a qué rama de dicha habilidad se está refiriendo. Por ejemplo, un personaje puede aprender historia, pero a la hora de hacerlo deberá especificar si es historia

humana, verriana, sheller, etc. Este tipo de habilidades están indicadas con xxx detrás del nombre.

Las habilidades se encuentran divididas en seis grandes grupos: académicas, atléticas, ofensivas, sensoriales, sociales y técnicas. Seguidamente del nombre de cada habilidad se encuentra la abreviatura del atributo al cual está asociada dicha habilidad. A continuación enumeramos todas las habilidades y ,posteriormente, se define cada una de ellas.

Llamaremos, a lo largo del libro, Nivel de la Habilidad al valor entre 0 y 20 que puede tener una habilidad. Llamaremos Valor de la Habilidad al valor entre 0 y 30 calculado al sumar el Nivel de Habilidad y el atributo del que ésta depende.



ACADÉMICAS

Arquitectura (log): Esta habilidad permite diseñar edificios, leer o crear planos y diagramas técnicos, y evaluar estructuras. Esta habilidad también puede ser empleada para encontrar espacios huecos o puntos débiles dentro de una estructura.

Astronomía (mem): Esta habilidad permite el conocimiento para analizar y reconocer los astros. Esto incluye las leyes de su movimiento, su formación y evolución, y todo aquello que les ataña. También podría utilizarse para orientarse mirando las estrellas. Los Directores de Juego deberán tener en cuenta que las estrellas no se ven iguales desde todos los planetas.

Bioquímica (mem): Esta habilidad permite el conocimiento de los seres vivos, tratándolos en su doble aspecto morfológico y fisiológico, así como la noción de los fenómenos químicos de los seres vivos, sus metabolismos las reacciones que en su interior se producen para que los diferentes procesos biológicos se produzcan. Un alto desarrollo de la habilidad significará una mayor profundidad y variedad de conocimientos relativos.

Cartografía (log): Esta habilidad permite, a la hora de leer un mapa, determinar las direcciones apropiadas y las distancias exactas con la ayuda de distintos mecanismos adicionales (p.e. brújula, sextante, sensor, etc.). Es aplicable en cartas terrestres, marítimas o estelares. También se emplea a la hora de elaborar mapas y esquemas.

Cosmobotánica (mem): Esta habilidad aporta el conocimiento sobre la vida vegetal, permitiendo reconocer e identificar las plantas de ciertos climas y regiones. El alto desarrollo de esta habilidad indicará un conocimiento global en cualquier clima y terreno.

Cosmomineralogía (mem): Esta habilidad aporta el conocimiento sobre las variedades minerales, permitiendo reconocer e identificar las rocas de ciertos planetas y sistemas. El alto desarrollo de esta habilidad indicará un conocimiento global en cualquier planeta y sistema.

Cosmozoología (mem): Esta habilidad aporta el conocimiento sobre la vida animal, permitiendo reconocer e identificar los animales de ciertos climas y regiones. El alto desarrollo de esta habilidad indicará un conocimiento global en cualquier clima o terreno.

Doctrinas xxx (mem): Esta habilidad aporta el conocimiento de reconocer e identificar conceptos profundos de las doctrinas filosóficas, así como sobre las religiones y sus dogmas, los dioses, sus atributos y perfecciones, así como las historias

relacionadas con cada uno de ellos. Obsérvese que esta habilidad ha de desarrollarse por separado para cada religión y doctrina, aunque un conocimiento elevado en una doctrina concreta favorecerá el tener conocimientos en doctrinas similares.

Física (log): Esta habilidad permite el conocimiento del estudio de los cuerpos y sus leyes y propiedades, mientras no cambien sus composiciones. Desarrollos altos de la habilidad facilita la comprensión de altos niveles de la física, como la nuclear, relativista o gravitacional.

Genética xxx (log): Esta habilidad permite el conocimiento detallado de los mapas genéticos de los seres vivos, así como de su manipulación para diversos fines, como curar enfermedades, mejorar las especies, etc. Obsérvese que la habilidad ha de desarrollarse por separado para cada especie biológica.

Historia xxx (mem): Esta habilidad aporta el conocimiento sobre la relación de los sucesos públicos y políticos del pasado de las razas y pueblos. Obsérvese que esta habilidad ha de desarrollarse por separado para cada raza.

Lenguaje xxx (mem): Esta habilidad permite la utilización de una lengua específica. Cuanto más alto sea su valor, un mayor conocimiento de ese lenguaje se tendrá, y dará un conocimiento limitado de dialectos relacionados con él. Además, unos conocimientos elevados de un idioma otorgarían bonificaciones a actuar, cantar, poesía, etc. Obsérvese que esta habilidad ha de desarrollarse por separado para cada lenguaje o jerga (p.e. profesional, religiosa). También ha de desarrollarse por separado la habilidad de lenguaje xxx hablado y la de lenguaje xxx escrito.

Logística xxx (log): Esta habilidad permite la formación de una fuerza militar, no su despliegue en el campo de batalla (táctica). Esto incluye como suministrar y abastecer una unidad, disponer una guardia, hacer patrullas, etc. Obsérvese que la habilidad ha de desarrollarse por separado para cada especialización (p.e. fuerzas aéreas, infantes marina, ejército de tierra, flota espacial.).

Matemáticas (log): Esta habilidad permite el conocimiento y la utilización de las matemáticas. Un bajo desarrollo de la habilidad podría significar nociones en álgebra y geometría, mientras que un alto desarrollo, nociones en ecuaciones diferenciales, tensores, etc.

Medicina xxx (mem): Esta habilidad aporta el conocimiento necesario para determinar la condición médica de un paciente, así como el tratamiento de enfermedades y su prevención. Esta habilidad no aporta las aptitudes necesarias para llevar a cabo operaciones ni manipulaciones físicas sobre el paciente, aunque otorga bonificaciones a tales maniobras. Obsérvese que la habilidad ha de desarrollarse por separado para cada raza.

Química (log): Esta habilidad permite el conocimiento de las transformaciones conjuntas de la materia y la energía, así como el estudio de la composición de los cuerpos y sus propiedades cambiantes. Desarrollos altos de la habilidad facilita la comprensión de la química orgánica.

Sociología xxx (mem): Esta habilidad aporta el conocimiento sobre las condiciones de existencia y desenvolvimiento de las sociedades y razas. Obsérvese que la habilidad ha de desarrollarse por separado para cada raza.

Táctica xxx (log): Esta habilidad permite percibir y planificar estrategias apropiadas y efectivas en las situaciones táctico-militares apropiadas. Obsérvese que la habilidad ha de desarrollarse por separado para cada especialización (p.e. operaciones encubiertas, batallas en superficie, abordajes navales o guerrilla).

Toxicología (mem): Esta habilidad permite reconocer e identificar venenos o drogas, así como su correcta utilización y sus efectos. Este conocimiento habilita la percepción, mediante los sentidos, de la presencia de venenos en objetos y lugares. Hay que tener en cuenta que algunos venenos por su propia naturaleza son indetectables sin los medios adecuados.

Xenología xxx (mem): Esta habilidad aporta el conocimiento sobre las razas y culturas a través

del tiempo y del espacio, de forma comparativa. Obsérvese que esta habilidad ha de desarrollarse por separado para cada raza. El alto desarrollo de la habilidad indicará un conocimiento total de las múltiples culturas de una raza.

ATLÉTICAS

Correr (vit): Esta habilidad permite realizar competiciones y carreras de corta y larga distancia, manteniendo la propia velocidad a ritmos vertiginosos, moderados o lentos. La dosificación de las fuerzas y correr de una manera segura (sana) están incluidas dentro de la habilidad.

Escalar (agi): Esta habilidad permite tanto trepar distancias relativamente cortas valiéndose del uso de asideros, ramas, etc., como realizar escaladas de larga duración, incluyendo montañas. Combina las habilidades requeridas para trepar de manera segura y de dosificar las fuerzas para la escalada completa. Esto podría abarcar desde trepar paredes prácticamente lisas, hasta subir por una escala rígida muy larga.

G 0 (agi): Esta habilidad permite el desplazamiento por un medio con escasa gravedad, o sin ella. También ayuda a resistir los mareos o deficiencias físicas que pudieran surgir por una larga temporada en el espacio o tras salir de un salto subespacial.

G + (agi): Esta habilidad permite el desplazamiento por un medio con una gravedad superior a la normal. También ayuda a mitigar el prematuro cansancio que surge en dichos lugares.

Lanzar (fue): Esta habilidad permite arrojar objetos más o menos manejables a la localización deseada. También se emplea para usar la fuerza bruta a la hora de impulsar algo lo más lejos posible, en detrimento de la precisión. No debe utilizarse esta habilidad para lanzar un arma arrojadiza.

Nadar (agi): Esta habilidad permite nadar en medios líquidos. Es necesario poseer un Nivel de 1, al menos, para mantener la cabeza fuera del medio acuoso. Una mayor puntuación permitirá oponerse a una corriente, mantenerse a flote largos periodos de tiempo, nadar distancias largas, hacer maniobras complejas y nadar más rápido en el interior del líquido. También otorga la capacidad de bucear, pero no de contener la respiración. Factores como la carga, las heridas o aguas turbulentas, pueden incrementar la dificultad.

Saltar (agi): Esta habilidad permite saltar tanto con carrerilla como desde una posición estática, tanto horizontal como verticalmente. Se suele utilizar para conseguir con éxito saltos algo complicados. (p.e. un humano normal saltar más de 3,5 m o un verriano saltar más de 5 metros)

Sigilo (con): Esta habilidad permite desplazarse en silencio utilizando las sombras y el camuflaje para ocultarse a sí mismo. Dependiendo de la velocidad de desplazamiento, la iluminación de la zona, etc., la dificultad será mayor o menor. Idéntica a esta habilidad pero de manera estática es esconderse.

OFENSIVAS

Armas de Apoyo xxx (fue): Esta habilidad permite la utilización de armas de apoyo terrestre, normalmente pesadas. Obsérvese que la habilidad ha de desarrollarse por separado para cada tipo de arma (p.e. lanzallamas, cañones o lanzacohetes).

Armas Arrojadizas (agi): Esta habilidad permite el lanzamiento de armas de manera mortal, desde jabalinas a cuchillos. No es sustituible por la habilidad de lanzar.

Armas Blancas (agi): Esta habilidad permite la utilización de cualquier arma en el combate cuerpo a cuerpo que posea una hoja con filo o punta, desde cuchillos a hachas, pasando por espadas.

Armas Contundentes (agi): Esta habilidad permite la utilización de cualquier arma en el combate cuerpo a cuerpo que no posean filos, desde porras a mazas, pasando por picos.

Matar en Silencio (con): Esta habilidad permite hacer un ataque sin que el oponente tenga posibilidad de realizar sonido alguno. Se requiere que la víctima no sea consciente del ataque y se la golpee antes de que pueda reaccionar. Esta habilidad puede utilizarse también para dejar inconsciente a un oponente sin que este tenga opciones de reaccionar. Sin embargo, los Directores de Juego deben aplicar penalizaciones a estos intentos. Ya que es más difícil dejar a alguien inconsciente que, simplemente, matarle de un certero y silencioso golpe.

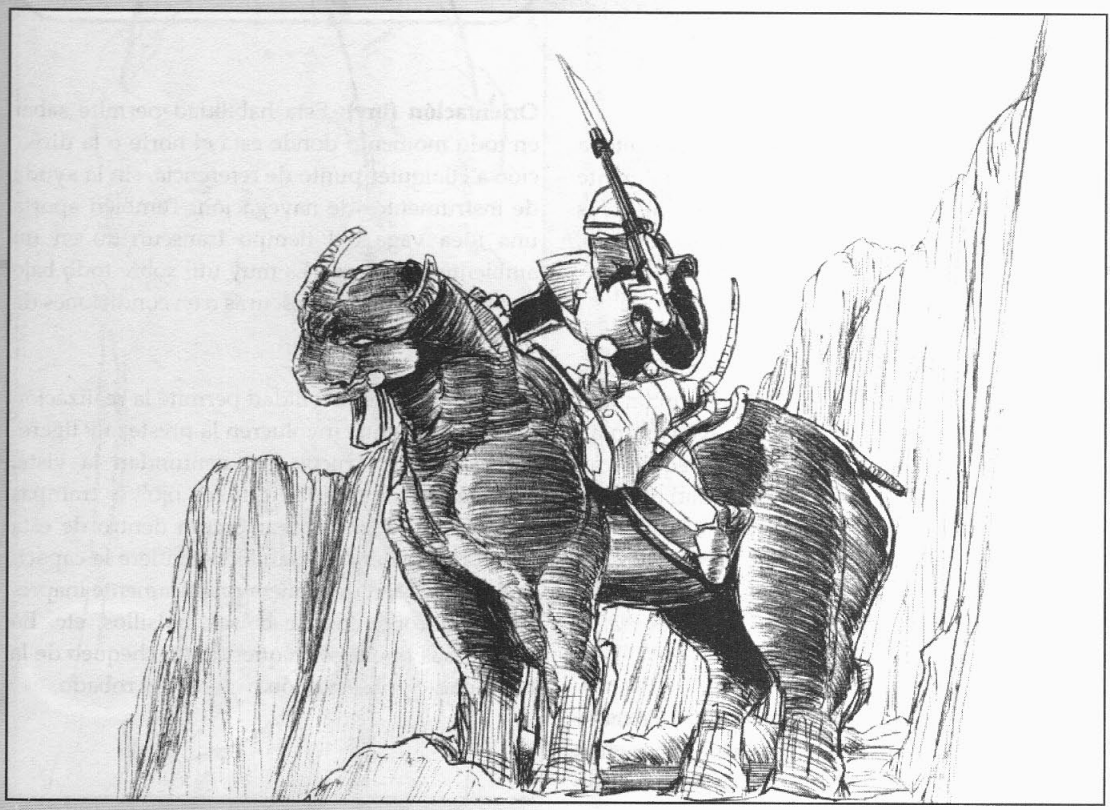
Pelea (agi): Esta habilidad permite tanto golpear como bloquear a un oponente. Se utiliza también para evitar que alguien pase una línea o localización, zancadillear o atrapar a alguien que va corriendo, o aplicar una presa sobre alguien con el fin de inmovilizarle o de que suelte algo que agarre.

Pistola (coo): Esta habilidad permite al usuario emplear armas cortas de fuego, ya sean revólveres, semiautomáticas, o cualquier tipo de arma de pequeño tamaño, empuñable con una mano, y similar utilización. Incluida en esta habilidad está cualquier modalidad de fuego que el arma posea.

Rifle (coo): Esta habilidad permite al usuario emplear armas largas de fuego, ya sean fusiles, metralletas, o cualquier tipo de arma de tamaño parecido, manejable con dos manos, y similar utilización. Incluida en esta habilidad está cualquier modalidad de fuego que el arma posea.

SENSORIALES

Buscar Datos (per): Esta habilidad permite utilizar múltiples fuentes de referencia para asimilar el conocimiento y la información necesaria como apoyo de un trabajo creativo, para resolver un problema o responder una respuesta importante. Un chequeo con éxito de esta habilidad, con el material apropiado a disposición del usuario, aportará una bonificación a cualquier otra habilidad.



Camuflaje (inv): Esta habilidad permite ocultar cosas o personas de la vista de los demás, utilizando los atributos naturales del medio. Suelen ser objetos de tamaño considerable los que se camuflen.

Disfraz (inv): Esta habilidad permite alterar la apariencia general exterior modificando las ropas, el aspecto o aplicando cosméticos. Esto no contempla la variación de la voz, que sería artes escénicas.

Esconderse (int): Esta habilidad permite ocultarse uno mismo (y su equipo personal), manteniéndose quieto, en un lugar apropiado, mediante el silencio, las sombras y el camuflaje. Dependiendo de la calidad del escondite la dificultad será mayor o menor. Idéntica a esta habilidad pero moviéndose es sigilo.

Evaluar xxx (log): Esta habilidad permite la estimación y apreciación del valor de objetos y bienes. Obsérvese que la habilidad ha de desarrollarse por separado para cada tipo genérico de objetos: joyas y objetos preciosos, equipo tecnológico propio, equipo tecnológico alienígena, antigüedades.

Falsificación xxx (coo): Esta habilidad permite la creación de escritos falsos pero visualmente correctos. También se utiliza para falsificar obras de arte, pases de identificación, tarjetas ópticas, etc. Obsérvese que la habilidad ha de desarrollarse por separado para cada especialización.

Observación (per): Esta habilidad permite percibir detalles, mediante la vista, del área circundante para su asimilación y análisis. Esto normalmente ocurre de manera consciente, y requiere un mínimo de concentración. Esta habilidad refleja la observación activa de objetos, la apreciación de detalles y evaluación de tales elementos. También se emplea para buscar y seguir rastros. Nótese que esta habilidad es diferente a la de alerta, la cual es inconsciente.

Ocultar (inv): Esta habilidad permite esconder objetos relativamente pequeños de la vista u otros sentidos de otros seres. Los objetos se ocultarán entre las propias ropas y pertenencias. Normalmente, objetos más grandes que una cabeza humana requerirían de camuflaje, ya que no podrían llevarse encima.

JSL: Estas son las siglas bajo las que se esconde "Justicia Sin Límite"; una compañía de mercenarios y cazarrecompensas entrenados para buscar, capturar y entregar a los más peligrosos criminales de la galaxia. Son denominados peyorativamente como "hurones" y su presencia no es bien vista en todos los mundos. Sin embargo, en otros, están reconocidos legalmente y pueden solicitar la ayuda de las fuerzas de policía local. Los individuos de JSI pueden actuar en solitario o en pequeños grupos de hasta seis justicieros. La paga es buena, la vida interesante, pero los caídos en servicio son numerosos.

Contra los que creen que el crimen nunca paga

Orientación (inv): Esta habilidad permite saber en todo momento donde está el norte o la dirección a cualquier punto de referencia, sin la ayuda de instrumentos de navegación. También aporta una idea vaga del tiempo transcurrido en un ambiente atemporal. Es muy útil sobre todo bajo tierra, en noches muy oscuras o en condiciones de gravedad cero.

Robar (coo): Esta habilidad permite la realización de maniobras que involucren la presteza y ligereza de manos. Trucos que confundan la vista, acciones 'más rápidas que el ojo' o trampas durante un juego de azar entran dentro de esta categoría. Así mismo, también confiere la capacidad de sustraer, de manera prácticamente inapreciable, el contenido de bolsas, bolsillos, etc. En estos casos puede ser requerido un chequeo de la habilidad de observación o alerta del robado.

SOCIALES

Artes Escénicas xxx (vol): Esta habilidad es la utilizada cuando se quiera actuar, bailar, cantar, hacer mímica, imitar sonidos o tocar un instrumento. Permite simular acciones o reacciones ante otros, o para interpretar nuevas identidades. Puede ser utilizado para impresionar a otros, o para esconder los sentimientos propios. Puede ser utilizada cada vez que alguien desee comportarse o aparentar otra cosa que lo normal en determinadas circunstancias. Obsérvese que esta habilidad ha de desarrollarse por separador para cada modalidad (p.e. actuar, bailar, cantar, tocar piano, tocar flauta, etc.)



Callejeo (int): Esta habilidad permite percatarse de los eventos y el protocolo utilizado en los bajos fondos de cualquier ciudad. Esto también incluye como interaccionar con ciertos tipejos indeseables. Nótese que esta habilidad sirve tanto para localizar a algún sujeto específico, como para saber tratar con los bajos fondos.

Dialéctica (car): Esta habilidad permite hablar rápidamente, de manera convincente y/o algo confusa con el fin de conseguir que alguien haga algo que normalmente no haría. Se suele emplear sobre una única persona o, a veces, sobre grupos muy reducidos. También permite convencer, impresionar, entretener y manipular directamente grupos de personas. Dialéctica es usado también para manipular las emociones y los puntos de vista de una multitud.

Interrogación (vol): Esta habilidad permite extraer información de una víctima inteligente, independientemente de su disconformidad. Si se falla el chequeo de habilidad con un sujeto disconforme, se le puede llegar a herir de gravedad. Esta habilidad no sólo recoge la posibilidad de torturar a alguien , si no la capacidad de reunir y ordenar fragmentos pequeños de información recibida.

Mando (car): Esta habilidad permite inspirar y dirigir a otras personas para que le sigan a uno, y para hacer creer a otros que eres competente para liderar y que sabes que es lo que estás haciendo. Esto incluye la capacidad de aumentar la moral de aquellos que te rodean o te escuchan.

Protocolo (mem): Esta habilidad permite operar satisfactoriamente en un complejo y sofisticado ambiente burocrático, como una corte real extranjera o en cualquier estructura gubernamental. Tacto, negociación y disimulo son todos facetas de protocolo. Se emplea para conducir las relaciones entre dos naciones, para emplear la dialéctica correcta en una situación no común o para impresionar a una persona con autoridad. Esto último se aplica en situaciones tan dispares como pedir

audiencia al Presidente o un encuentro casual con el Príncipe de los Asesinos.

Psicología xxx (log): Esta habilidad aporta el conocimiento sobre el entendimiento de las maneras de sentir de cada pueblo o raza, así como la síntesis de sus caracteres morales o espirituales. También se emplea para el reconocimiento y análisis de enfermedades mentales, y para intentar corregirlas o eliminarlas. Obsérvese que la habilidad ha de desarrollarse por separado para cada raza.

Seducción (car/apa): Esta habilidad permite intentar manipular a alguien emocional (car), sensual o sexualmente (apa). Esto abarca desde convencer a la víctima prometiéndola alguna fantasía o deseo, hasta provocar en ella las emociones correctas para que lleve a cabo lo deseado.

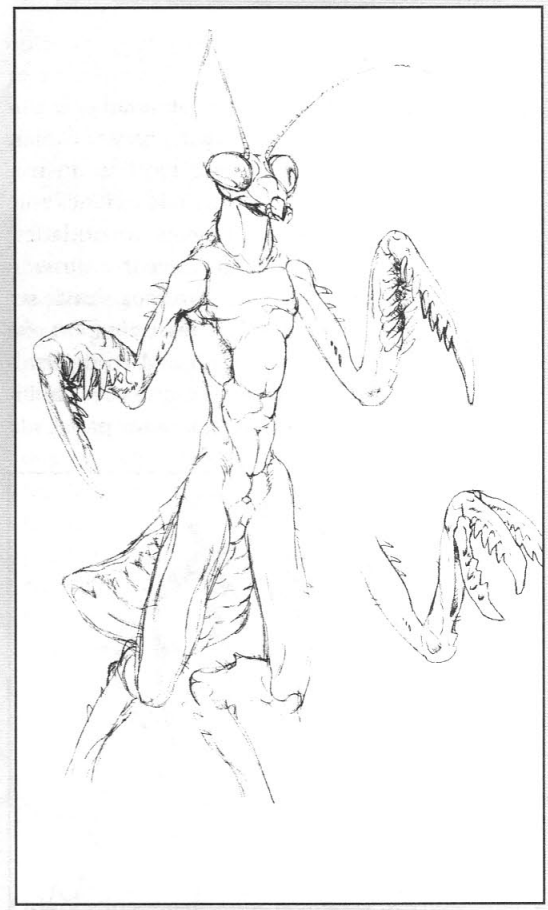
TÉCNICAS

Arnés Multipropósito (fue): Esta habilidad permite la correcta utilización del arnés, así como para maximizar las posibilidades del aparato y sus utilidades.

Astronavegación (con): Esta habilidad permite el cálculo preciso de los saltos subespaciales mediante la utilización de dispositivos tecnológicos adecuados. Permite fijar la ruta de una nave espacial, así como modificar sus tránsitos para economizar combustible o alejarla de espacios peligrosos.

Cerraduras (coo): Esta habilidad permite la manipulación y control de dispositivos mecánicos, tales como cerraduras, resortes, actuadores o similares. Con la ayuda de las herramientas adecuadas (ganzúas) se podría forzar dichos mecanismos con un fin determinado.

Conducir xxx (coo): Esta habilidad permite el manejo y la conducción de vehículos de superficie, esto es, carros, trineos, motos, coches, trenes, deslizadores, etc. También aporta un conocimiento limitado del manejo de vehículos náuticos pro-



pulsados a motor. Obsérvese que la habilidad ha de desarrollarse por separado.

Demoliciones (log): Esta habilidad permite la colocación estratégica de cargas de demolición o de cualquier otro tipo de explosivo. También se utiliza a la hora de desactivar los sistemas de iniciación de una bomba.

Microsistemas (coo): Esta habilidad permite la utilización, manipulación y reparación de cualquier tipo de micromecanismo electrónico, óptico, magnético, etc. Esto incluye la capacidad de forzar cerraduras electrónicas o de perturbar el circuito de la manera deseada.

Operador de Armamento (con): Esta habilidad permite el disparo de misiles, torpedos y cañones contra blancos durante una batalla. Esta habilidad se emplea normalmente en grandes vehículos donde la conducción y el disparo son manejados

por personas diferentes. Si el que conduce la nave y el que dispara es el mismo ha de utilizarse pilotar xxx.

Operador de Impulsores (con): Esta habilidad permite la utilización de los motores de un vehículo, ya sea terrestre o estelar. En las naves con pocos tripulantes los motores son controlados por el piloto de la nave. En estos casos, la habilidad que ha de utilizarse es pilotar xxx.

Operador de Sensores (con): Esta habilidad permite interpretar información proveniente de dispositivos sensores de cualquier tipo, ya sean portátiles o los que se pueden encontrar en una nave. Esto incluye sensores médicos, de localización, atmosféricos, etc.

Operador de Sistemas Auxiliares (con): Esta habilidad permite la utilización de los sistemas secundarios de los vehículos de gran tamaño, aquellos sistemas que no tengan nada que ver directamente con su pilotaje o el disparo de sus armas. Estarían incluidos operadores de radar, técnicos de transmisiones, recargadores de torpedos, etc.

Pilotar xxx (coo): Esta habilidad permite conducir submarinos, aviones, naves atmosféricas o cualquier otro tipo de aeronave capaz de desplazarse en tres dimensiones. Esto podría incluir el combate con dichos vehículos.

Primeros Auxilios (int): Esta habilidad permite la aplicación de tratamientos y curas de emergencia, como intentos de cortar hemorragias o la sujeción de una fractura. Suele emplearse sin los beneficios de un sofisticado equipo médico o de unas instalaciones sanitarias apropiadas. Un alto desarrollo de la habilidad supone la capacidad de realizar cirugía menor, como suturar heridas, amputar miembros e incluso practicar operaciones complejas.

Robótica (log): Esta habilidad permite el diseño y modificación de sistemas robóticos, androides, miembros biónicos, etc., y sus componentes. También se utiliza para la creación de nuevos implantes y prótesis.

Técnico de Armamento (inv): Esta habilidad permite la reparación de los sistemas de disparo de misiles, torpedos y cañones de un vehículo cualquiera.

Técnico de Impulsores (inv): Esta habilidad permite la reparación de los sistemas de motores e impulsión de un vehículo, ya sea terrestre o estelar.

Técnico de Sensores (inv): Esta habilidad permite la reparación de los sistemas de dispositivos sensores de cualquier tipo, ya sean portátiles o los que se pueden encontrar en una nave. Esto incluye medscanners, locuscanners, atmoscanners, etc.).

Técnico de Sistemas Auxiliares (inv): Esta habilidad permite la reparación de los sistemas secundarios de los vehículos de gran tamaño, aquellos sistemas que no tengan nada que ver directamente con su pilotaje o el disparo de sus armas. Estarían incluidos operadores de radar, técnicos de transmisiones, recargadores de torpedos, etc.

Traje Autopropulsado (agi): Esta habilidad permite la utilización de mochilas y artefactos propulsores personales. También sirve para realizar complicadas maniobras con ellos.

El Director de Juego no debería verse limitado por las anteriores habilidades, que podríamos llamar principales, y si es así su deseo debería emplear más habilidades que se adapten a su campaña, o incluso crear unas nuevas y exóticas. En cualquier caso debe saber definir bien la habilidad y elegir un atributo del cual dependa, aunque a veces cueste mucho decidirse entre varios. En EXO se han descrito las anteriores habilidades pensando en que son más que suficientes para recrear el ambiente necesario para el juego, pero te damos ejemplo de algunas otras habilidades 'secundarias': *adiestrar animales (vol), bellas artes (inv), cabalgar (agi), estilismo (inv), heráldica (mem), hipnosis (vol), juegos de azar (int), leer los labios (per), música (coo), paleontología (mem), planetografía (mem), supervivencia (int), veterinaria (mem)*, etc.

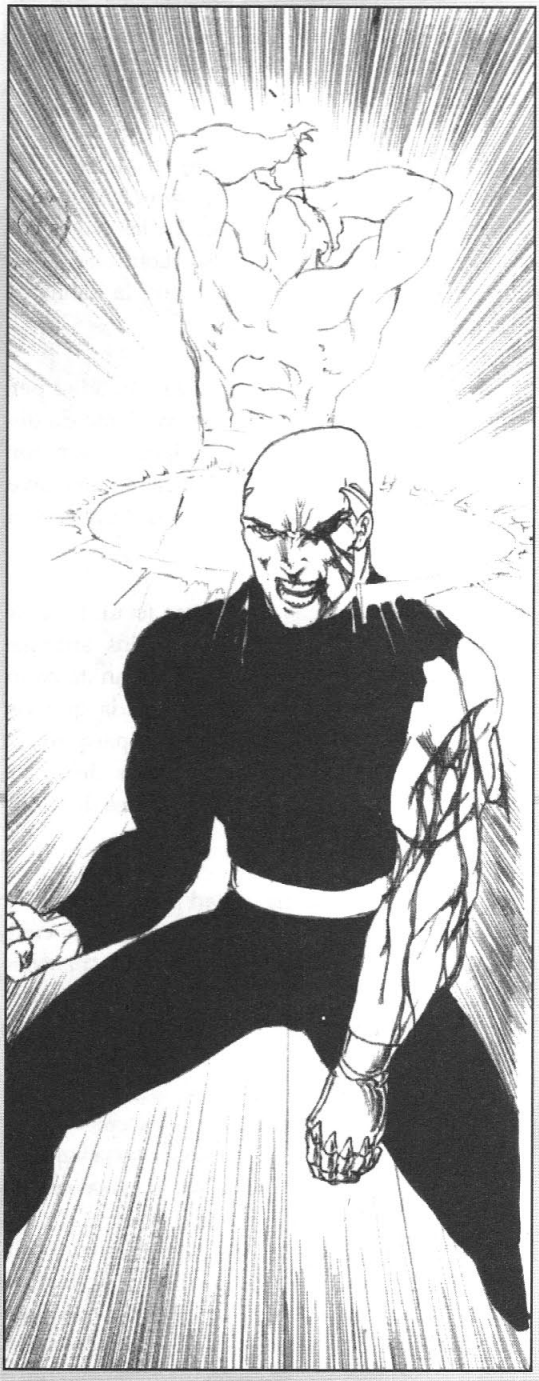
PUNTOS DE VIDA
PUNTOS DE MENTE
PUNTOS DE PSIÓNICA

Son tres factores fundamentales durante todo el juego de EXO. Dos de ellas reflejan la capacidad de aguante de un personaje frente al daño físico y mental. La otra es la disposición natural del poder psiónico de un ser. Los puntos de vida son aquellos encargados de reflejar cuantas heridas y golpes podemos soportar antes de sufrir lesiones, caer inconsciente o morir irremisiblemente. Los puntos de mente son los que un personaje posee por su mente despierta y optimista, se merman con el cansancio, la falta de sueño, algunas situaciones y los ataques psiónicos. Los puntos de psiónica, son los que un psiónico posee y que van disminuyendo según active las diversas habilidades de que conste su repertorio.

TIRADAS DE DADOS Y RESULTADOS

El juego de EXO ha sido ideado para la utilización de un único tipo de dado, el dado de diez caras. Con un trío de dados de diez caras la mayoría de las situaciones y conflictos que se puedan presentar en EXO se pueden resolver. Algunas situaciones se pueden resolver con uno o dos dados de diez, aunque la mayor parte del tiempo se emplearán tres dados de diez caras (3d10), sumando sus resultados. Siempre se considerará que un resultado "0" representa un valor de diez. En muchas ocasiones es recomendable diferenciar uno de los dados para resolver la acción. El mejor método para ello es utilizar siempre un dado de un color y los otros dos de un color distinto pero igual entre ellos. De esta forma, el dado diferente (denominado dado Exo) será siempre el de diferente color.

Con la suma de tres dados de diez se obtiene una gran variedad de resultados, todos entre los valores de 3 y 30. Pero existe unos especialmente destacados, los triples. Cuando obtenemos en los dados tres cifras idénticas estamos ante un resultado excepcional con consecuencias excepcionales, un éxito crítico o un fallo crítico. Para abreviar llamaremos al primero crítico, a secas, y al segundo pifia.



CUERPO	DESTREZA	INTELIGENCIA	PRESENCIA	INSTINTO	PSI
Fuerza	Agilidad	Memoria	Carisma	Percepción	Potencia
Vitalidad	Coordinación	Lógica	Voluntad	Intuición	Sentido
Resistencia	Velocidad	Inventiva	Apariencia	Concentración	Ímpetu

HABILIDADES

ACADÉMICAS	atr.	niv.	tot.
Arquitectura	log +	___	= ___
Astronomía	mem +	___	= ___
Bioquímica	mem +	___	= ___
Cartografía	log +	___	= ___
Cosmobotánica	mem +	___	= ___
Cosmomineralogía	mem +	___	= ___
Cosmozoología	mem +	___	= ___
Doctrinas [ ]	mem +	___	= ___
Física	log +	___	= ___
Genética [ ]	log +	___	= ___
Historia [ ]	mem +	___	= ___
Lenguaje [ ]	mem +	___	= ___
Logística [ ]	log +	___	= ___
Matemáticas	log +	___	= ___
Medicina [ ]	mem +	___	= ___
Química	log +	___	= ___
Sociología [ ]	mem +	___	= ___
Táctica [ ]	log +	___	= ___
Toxicología	mem +	___	= ___
Xenología [ ]	mem +	___	= ___

ATLÉTICAS	atr.	niv.	tot.
Correr	vit +	___	= ___
Escalar	agi +	___	= ___
G +	agi +	___	= ___
G O	agi +	___	= ___
Lanzar	fue +	___	= ___
Nadar	agi +	___	= ___
Saltar	agi +	___	= ___
Sigilo	con +	___	= ___

OFENSIVAS	atr.	niv.	tot.
Armas Arrojadizas	agi +	___	= ___
Armas Blancas	agi +	___	= ___
Armas Contundentes	agi +	___	= ___
Armas de Apoyo [ ]	fue +	___	= ___
Matar en Silencio	con +	___	= ___
Pelea	agi +	___	= ___
Pistola	coo +	___	= ___
Rifle	coo +	___	= ___

SENSORIALES	atr.	niv.	tot.
Buscar datos	per +	___	= ___
Camuflaje	inv +	___	= ___
Disfraz	inv +	___	= ___
Esconderse	int +	___	= ___
Evaluar [ ]	log +	___	= ___
Falsificación [ ]	coo +	___	= ___
Observación	per +	___	= ___
Ocultar	inv +	___	= ___
Orientación	inv +	___	= ___
Robar	coo +	___	= ___

SOCIALES	atr.	niv.	tot.
Artes escénicas	vol +	___	= ___
Callejeo	int +	___	= ___
Dialéctica	car +	___	= ___
Interrogación	vol +	___	= ___
Mando	car +	___	= ___
Protocolo	mem +	___	= ___
Psicología [ ]	log +	___	= ___
Seducción	car/apa +	___	= ___

TÉCNICAS	atr.	niv.	tot.
Arnés multipropósito	fue +	___	= ___
Astronavegación	con +	___	= ___
Cerraduras	coo +	___	= ___
Conducir [ ]	coo +	___	= ___
Demoliciones	log +	___	= ___
Microsistemas	coo +	___	= ___
Oper. Armamento	con +	___	= ___
Oper. Impulsores	con +	___	= ___
Oper. Sensores	con +	___	= ___
Oper. Sist. Auxiliares	con +	___	= ___
Pilotar [ ]	coo +	___	= ___
Primeros Auxilios	int +	___	= ___
Robótica	log +	___	= ___
Técnico Armamento	inv +	___	= ___
Técnico Impulsores	inv +	___	= ___
Técnico Sensores	inv +	___	= ___
Técnico Sist. Auxiliares	inv +	___	= ___
Traje autopropulsado	agi +	___	= ___

SECUNDARIAS	atr.	niv.	tot.
	( ) +	___	= ___
	( ) +	___	= ___
	( ) +	___	= ___
	( ) +	___	= ___
	( ) +	___	= ___
	( ) +	___	= ___
	( ) +	___	= ___
	( ) +	___	= ___
	( ) +	___	= ___
	( ) +	___	= ___



Nombre del Personaje:
Raza: Sexo:
Altura: Peso:
Planeta de Origen y Nacionalidad:

Descripción:

Ocupaciones:

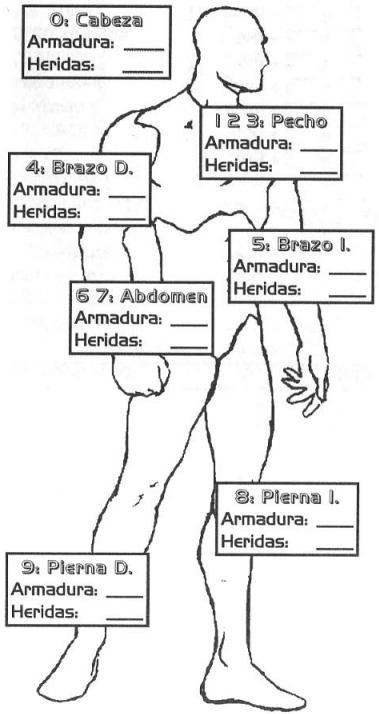
Capacidades Especiales y Defectos:

Nombre del Jugador:
Experiencia Actual/Acumulada:

Hoja de Personaje de Exo.
Permitida su reproducción para uso de los jugadores.
© EDICIONES SOMBRA 1999.

ARMAMENTO

Nombre	T+M	Balas	CdF	Alcance	Rt.	Hab.	Dsp.
				/ / / /			
				/ / / /			
				/ / / /			
				/ / / /			
				/ / / /			



PSI

HABILIDADES	atr.	niv.	tot.
	( ) +	___	= ___
	( ) +	___	= ___
	( ) +	___	= ___
	( ) +	___	= ___
	( ) +	___	= ___
	( ) +	___	= ___
	( ) +	___	= ___
	( ) +	___	= ___
	( ) +	___	= ___
	( ) +	___	= ___

Ímpetu: ____ Magnitudes: ____

HORIZONTES

RAMAS

EQUIPO

Nombre	Cant.	Peso

DINERO

Peso Total:

NOTAS

PUNTOS DE VIDA

PUNTOS DE MENTE

PUNTOS DE PSI

CAPACIDADES

Alerta (3per)	___
Esquivar (2agi+vel)	___
Iniciativa (vel,agi)	___
Carga (7fue)	Kgs:___
Andar (agi)	m/as:___
Correr (agi+2vel)	m/as:___
Duración correr (10vit)	as:___
Sprintar (agi+3vel)	m/as:___
Duración sprintar (vit)	as:___
Resistir Dolor (vol/2)	___
Umbral Mortal (vit)	___
Ajuste por Fuerza (fue-5)	___



CREACIÓN

CREACIÓN DE PERSONAJES EN EXO

Antes de comenzar a jugar tu primera partida de Exo, será necesario crear un personaje con el que poder hacerlo. Merece la pena tomarse su tiempo para la realización del personaje, porque un personaje bien elaborado (es decir, que el jugador conozca bien la personalidad de su alter ego) garantizará una diversión mayor.

CONCEPTO DE PERSONAJE

Como primer paso, el jugador deberá plantearse la raza a la que quiere que pertenezca su personaje. Ten en cuenta que no todas las razas pueden visitar toda la galaxia y que algunas razas son enemigas de otras y no podrán estar juntas en la misma partida. Lo mejor es que consultes con el Director de Juego las razas permitidas en su partida o campaña. Una vez decidida vuestra raza, hay que plantearse algunas cuestiones sobre vuestro personaje: cómo es, de dónde viene, cómo son sus relaciones, su familia o sus amigos y una somera definición de su personalidad. Ninguna de estas cuestiones es fundamental a la hora de crear el personaje, pero tenerlas claras ayudará en los siguientes pasos de la creación.

Ejemplo: *Una jugadora, habiendo leído y visto muchos space opera, decide que no le apetece llevar nada estrafalario y recuerda un personaje de Dan Simmons que le gustó mucho: una detective humana. Quizá pudiera hacer algo parecido, hábil con las armas, de gran perspicacia y sensible de corazón. Sus padres, políticos ambos, la enseñaron a manejarse con la clase poderosa. Nació en un mundo de alta gravedad con lo que es más robusta de lo habitual. Nuestra amiga decide llamar a su personaje Anna Lott. Con esta idea general, nuestra jugadora decide seguir. Más adelante, podrá definir más detalles.*

DEFINICIÓN DE LAS CARACTERÍSTICAS

Con lo que tenemos en este momento, sería posible jugar una partida de Exo, pero ello exigiría un esfuerzo interpretativo grande tanto del jugador como del Director de Juego. ¿Cómo solucionaríamos las situaciones a las que se enfrente el personaje? Imagínate por un momento que éste quisiera escalar un acantilado. ¿Lo conseguirá? ¿Fracasará? Para contestar a estas preguntas es necesario definir en el personaje una serie de valores que nos permitan saber o descubrir si podrá escalar el acantilado. Cada personaje de EXO vendrá definido

principalmente por una combinación de características, atributos y habilidades que determinarán su personalidad, sus capacidades, su potencial latente, etc. En conjunto, características y atributos trazan un esbozo de la naturaleza física y mental del personaje, y servirán para concretar las habilidades. Las especies de EXO son distintas entre sí, y comenzarán el juego con una clara predeterminación hacia ciertos atributos, reflejando así sus desigualdades físicas y psíquicas.

Ya deberíais haber elegido raza, según sus atractivos, pero por si acaso aún no sabéis qué es lo que más se ajusta a vuestras ideas o en qué se diferencian las razas en términos de juego, a continuación tenéis una tabla con las bonificaciones, que otorga ser miembro de una especie, a cada una de las características. Cada raza está más o menos predeterminada a desarrollar unas u otras características, y esto se ve reflejado con una letra y un sumando. Cuanto más alta sea esta letra o mayor el sumador, mejor será la raza en esa característica.

Como podrás observar, hay una serie de razas que en vez de una letra y un sumando tienen "s/f". Estas son razas multiformes o, dicho de otra forma, razas que pueden adoptar la apariencia de otras. "s/f" significa: "según forma adopta-

CARACTERÍSTICAS SEGÚN RAZA

Raza	Cuerpo	Destreza	Inteligencia	Presencia	Instinto	Psi
Abritas	F+3	I+3	F+6	H+5	H+5	A
Aioll	**F+4**	**F+6**	**L+6**	**L+6**	**F+4**	**A**
Boron	L+6	L+6	L+2	L+2	L+4	A
Crelin	**T+4**	**L+4**	**K+2**	**T+2**	**L+2**	**A**
Cromter	R+2	K+5	K+4	K+4	M+4	N+2
Docte	**K+4**	**J+3**	**T+4**	**G+2**	**T+4**	**A**
Eisil	K+4	K+4	L+4	L+2	M+4	S+2
Graochinek	**L+4**	**L+6**	**R+1**	**E+4**	**M+4**	**A**
Gwen	s/f	s/f	s/f	s/f	s/f	L+2
Humano	**K+4**	**K+4**	**P+4**	**L+4**	**K+4**	**B**
Ielserkaren	H+6	K+6	L+2	N+4	L+2	A
Jional	**F+4**	**F+4**	**K+6**	**L+4**	**P+1**	**B**
Lixnel	K+6	L+6	I+3	I+3	K+6	A
Marbagán	**K+4**	**N+3**	**N+4**	**L+4**	**K+4**	**E**
Nhe Ti:nara	s/f	s/f	L+6	s/f	s/f	I+4
Nitilos	**F+2**	**F+4**	**K+6**	**L+4**	**L+4**	**L+4**
Ognis	F+2	F+2	M+6	M+4	L+2	K+4
Olieros	**I+5**	**F+5**	**H+6**	**F+6**	**I+3**	**A**
Qatar	L+4	K+4	H+4	K+4	L+2	D
Sheller	**K+6**	**K+6**	**L+4**	**I+4**	**L+4**	**D**
Silvanos	J+1	I+3	N+3	F+4	R+1	A
Tyrano	**K+4**	**K+4**	**L+4**	**L+4**	**K+4**	**V+4**
Ukaros	M+6	L+6	I+4	G+4	I+3	F+1
Veddios	**L+4**	**I+6**	**I+4**	**P+1**	**I+4**	**B**
Verriano	M+6	L+6	K+4	F+4	L+6	V+3
Wu	**I+7**	**I+1**	**M+6**	**L+2**	**F+4**	**D+1**
Yemer	N+3	K+4	L+4	L+4	I+4	B
Zelonitas	**T+3**	**T+3**	**L+4**	**L+4**	**L+4**	**A+2**

da" y quiere indicar que la característica deberá calcularse con la letra y el sumando indicado para la raza imitada.

La letra indica la columna que debe consultarse en la tabla de cálculo de las características. Lanza 3d10 y compara la fila del resultado de los dados con la columna de la letra para obtener un valor. A este valor se le sumará el sumando indicado en la tabla de características por raza para saber el valor de esta característica. Este procedimiento debe realizarse para cada una de las seis características. Así, si en vuestra raza aparece un "D+2" en Cuerpo y un "F+1" en Destreza, lanzaréis 3d10 en la columna D para Cuerpo y otros 3d10 en la columna F para Destreza, anotando los resultados que hayáis obtenido para cada característica. A estos resultados se les añadirá el sumando que aparece al lado de la letra: 2 en el caso de Cuerpo y 1 en el de Destreza.

Observa que algunas razas no tienen sumando para una característica (generalmente Psi). En estos casos el valor de la características será el directamente obtenido en la tabla de cálculo de características

Como podréis observar, los valores generados de cualquier característica para cualquier raza se encuentran entre los valores cero y diez (esto tam-

CÁLCULO DE CARACTERÍSTICAS

3d10	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	P	R	S	T	V
3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**
5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**
7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**
9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**1**	**0**	**0**	**1**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**1**
11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1
12	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**1**	**0**	**0**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**
13	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
14	**0**	**0**	**0**	**1**	**0**	**0**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**2**	**2**	**2**	**2**
15	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2
16	**0**	**0**	**0**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**2**	**1**	**2**	**2**	**2**	**2**	**2**	**3**	**3**	**3**
17	0	0	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3
18	**0**	**0**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**2**	**2**	**2**	**2**	**3**	**3**	**3**	**3**	**3**	**4**	**4**
19	0	0	1	1	1	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4
20	**0**	**0**	**1**	**1**	**1**	**2**	**2**	**2**	**2**	**3**	**3**	**3**	**3**	**4**	**4**	**4**	**4**	**5**	**5**
21	0	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5
22	**0**	**1**	**1**	**1**	**2**	**2**	**2**	**2**	**3**	**3**	**3**	**4**	**4**	**4**	**4**	**5**	**5**	**6**	**6**
23	0	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6
24	**0**	**1**	**1**	**1**	**2**	**2**	**2**	**3**	**3**	**3**	**4**	**4**	**4**	**5**	**5**	**5**	**6**	**6**	**6**
25	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6
26	**0**	**1**	**1**	**1**	**2**	**2**	**2**	**3**	**3**	**3**	**4**	**4**	**4**	**5**	**5**	**5**	**6**	**6**	**6**
27	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6
28	**0**	**1**	**1**	**1**	**2**	**2**	**2**	**3**	**3**	**3**	**4**	**4**	**4**	**5**	**5**	**5**	**6**	**6**	**6**
29	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6
30	**0**	**1**	**1**	**1**	**2**	**2**	**2**	**3**	**3**	**3**	**4**	**4**	**4**	**5**	**5**	**5**	**6**	**6**	**6**

bién ocurrirá para los atributos). Hasta el momento todas las razas encontradas en la galaxia de EXO se acogen a esta norma, pero ésto no impide que cualquier Director de Juego "*descubra*" una nueva raza cuyas disposiciones puedan adquirir valores por encima de diez, aunque nunca por debajo de cero.

***Ejemplo**: Nuestra jugadora de EXO quería hacerse una humana que tiene de características (ver tabla): Cuerpo: K+4, Destreza: K+4, Presencia: L+4, Inteligencia: P+4, Instinto: K+4 y Psi: C. Lanza los dados, sacando 18, 24, 24, 21, 12 y 18. Obteniendo en la tabla de cálculo de características los siguientes resultados: Cuerpo: 6 (2+4), Destreza: 8 (4+4), Presencia: 8 (4+4), Inteligencia: 8 (4+4), Instinto: 4 (0+4) y Psi: 1 (1+0). Los valores obtenidos: 6, 8, 8, 8, 4 y 1 son las características de Anna y deben ser anotadas en la Hoja de Personaje en el lugar reservado para ello. Es posible que estos valores varíen en los siguientes pasos de la creación del personaje.*

FACTORES PLANETARIOS

Los factores planetarios afectarán a las características calculadas en el paso anterior. Como ya se ha visto anteriormente, hay tres factores planetarios: Gravedad, Radiación y Tecnología. En principio, estos tres factores vendrán determinados al azar. El jugador lanzará un dado por cada factor y éste será bajo(si saca en el dado 1, 2 ó 3), medio (4, 5, 6 ó 7) o alto (8, 9, 0). Sin embargo, en algunas ocasiones el jugador quiere que su personaje pertenezca a un planeta conocido (por ejemplo, Vettera: Gravedad media, Radiación Media y Tecnología Alta), el Director de Juego necesita que el personaje pertenezca a un sitio con unos factores planetarios determinados o al jugador le apetece probar una combinación de factores planetarios. En cualquier caso, la última palabra sobre los factores planetarios la tiene el Director de Juego y él decidirá si éstos serán determinados al azar, serán elegidos por él o por el jugador.

***Ejemplo**: En nuestro ejemplo, nuestra jugadora anunció al principio que quería que su personaje perteneciera a un planeta con alta gravedad. El Director de Juego le dice que puede considerar el factor planetario de gravedad a nivel alto, pero que los otros dos factores se resolverán al azar. Lanza 1d10 para cada factor obteniendo: Radiación: 6 (media), Tecnología 3 (baja).*

El jugador, una vez sabe los factores planetarios, debe consultar la tabla de factores planetarios para comprobar cómo afectan éstos a sus características. Observa que los factores altos y bajos afectan siempre positivamente a una característica y negativamente a otra.

FACTORES PLANETARIOS

Tirada	**0-9-8**	**7-6-5-4**	**3-2-1**
Factor	Alta	Media	Baja
Gravedad	**+1 CUE, -1 DES**	**-**	**-1 CUE, +1 DES**
Radiación	+1 PSI, -1 INT	-	-1 PSI, +1 INT
Tecnología	**+1 PRE, -1 INS**	**-**	**-1 PRE, +1 INS**

***Ejemplo**: Anna, el personaje de nuestra amiga, tiene una gravedad alta que incrementará en uno su característica de Cuerpo y reducirá lo mismo su característica de Destreza. La Tecnología de su planeta es baja, es decir, reducirá en uno su Presencia y aumentará en uno su Instinto. La Radiación media de su planeta hace que las Inteligencia y el Psi no se vean afectadas. Esto hace que las nuevas características de Anna sean: Cuerpo: 7 (6+1), Destreza: 7 (8-1), Presencia: 7 (8-1), Inteligencia: 8, Instinto: 5 (4+1) y Psi: 1.*

DESARROLLO DEL PERSONAJE

Por ahora, vuestro personaje tiene indicadas las características que reflejan las posibilidades genéticas que tiene, pero que no dicen nada de sus particularidades y de las cosas que lo hacen diferente a los millones de seres de su especie. Estas diferencias se hacen evidentes durante el desarrollo del personaje. Para reflejar esto, en su adolescencia, los jugadores dispondrán de 250 puntos de desarrollo para cada personaje. Los cuales se pueden "gastar" en varios aspectos: atributos, capacidades especiales, ocupaciones y habilidades y ahorros. Estos aspectos del desarrollo, aunque los

explicaremos uno detrás de otro, son simultáneos y los jugadores deberán meditar como se van a gastar sus puntos de desarrollo para evitar que les falten puntos en una cosa o les sobren en otra. Es decir, deben pensar la mejor forma de optimizar estos puntos para el concepto del personaje que tienen en mente.

Los Directores de Juego pueden probar con cantidades de puntos de desarrollo diferentes a los 250 puntos dados. Cantidades mayores, darán personajes más poderosos inicialmente, mientras que cantidades menores darán lugar a personajes muy débiles.

ATRIBUTOS

Los atributos de un personaje en su niñez, con los que parte a la hora de hacer su desarrollo, son idénticos a la mitad de la característica (redondeando hacia arriba) de la que dependen. Durante la adolescencia estos valores podrán subir o bajar. Cada punto aumentado en un atributo cuesta cinco puntos de desarrollo y cada punto que os quitéis de un atributo aumentará tres puntos adicionales vuestro total de puntos de desarrollo. Un atributo puede aumentar hasta el valor de su característica y sólo puede disminuir si es superior al valor marcado por el sumando de la característica de la que depende el atributo y sólo hasta este valor. Por ejemplo, un personaje verriano tiene una característica de Cuerpo M+6 y obtiene tirando en la tabla un valor de 9, podría subir su atributo de fuerza que inicialmente es 5 hasta 9, pero no podría bajarlo porque 5 es menor que 6. Otro ejemplo, un humano tiene una característica psi de 1, sus atributos iniciales serán uno, No puede aumentarlos, pero podría disminuirlos hasta cero, ya que la característica psi de los humanos no tiene sumando, es decir, éste es cero.

***Ejemplo**: Los valores iniciales de los atributos de Anna serán:*
Cuerpo: 7. fue: 4, vit: 4, res: 4
Destreza: 7. agi: 4, coo: 4, vel: 4
Presencia: 7. car: 4, vol: 4, apa: 4
Inteligencia: 8. mem: 4, log: 4, inv: 4
Instinto: 5. per: 3, int: 3, con: 3
Psi: 1. pot: 1, sen: 1, imp: 1
Nuestra jugadora decide gastarse 160 puntos de desarrollo para subir 32 puntos sus atributos llegando a los siguientes valores:
Cuerpo: 7. fue: 6 (4+2), vit: 7 (4+3), res: 6 (4+2).
Destreza: 7. agi: 6 (4+2), coo: 5 (4+1), vel: 6 (4+2).
Presencia: 7. car: 6 (4+2), vol: 7 (4+3), apa: 5 (4+1)
Inteligencia: 8. mem: 7 (4+3), log: 8 (4+4), inv: 8 (4+4)
Instinto: 5. per: 5 (3+2), int: 4 (3+1), con: 3
Psi: 1. pot: 1, sen: 1, imp: 1
Podría haber bajado algún atributo psi para obtener 3 puntos de desarrollo extra, pero nuestra jugadora no creyó conveniente debilitar a su personaje.

CAPACIDADES ESPECIALES

Cuando un personaje abandona la niñez y se embarca hacia la madurez, no sabe qué va a ser de su vida, pero cuando termina su adolescencia adquiere una serie de talentos y defectos que indican aquellas cosas en las que destaca y en las que no y que de alguna forma han determinado aquello en lo que se ha convertido. Esto se refleja en la elección de capacidades especiales. Las capacidades especiales vienen catalogadas en tres grupos según lo poderosas que pueden llegar a ser: normales, potentes y magníficas.

En EXO hemos asumido un mínimo de capacidades especiales a los personajes que dependen de la raza del mismo. Estas capacidades especiales innatas no son siempre positivas en términos de juego y los jugadores están obligados a coger todas las capacidades especificadas en la tabla de capacidades innatas y aplicarlas a su personaje.

***Ejemplo**: Anna es un personaje humano y según la descripción de éstos en la tabla de habilidades innatas, debe escoger cualquier capacidad especial normal que desee y tirar una vez en la tabla de defectos sin modificadores. Elige tener muy buen oído (-5 a las tiradas de alerta relacionadas con el oído). Lanza 3d10 obteniendo un resultado de 4, 4, 2. Como se explica más adelante, implica tener el defecto seis de la columna par, es decir, indeciso (+3 a su iniciativa en el primer asalto de un combate o de una situación de acción).*

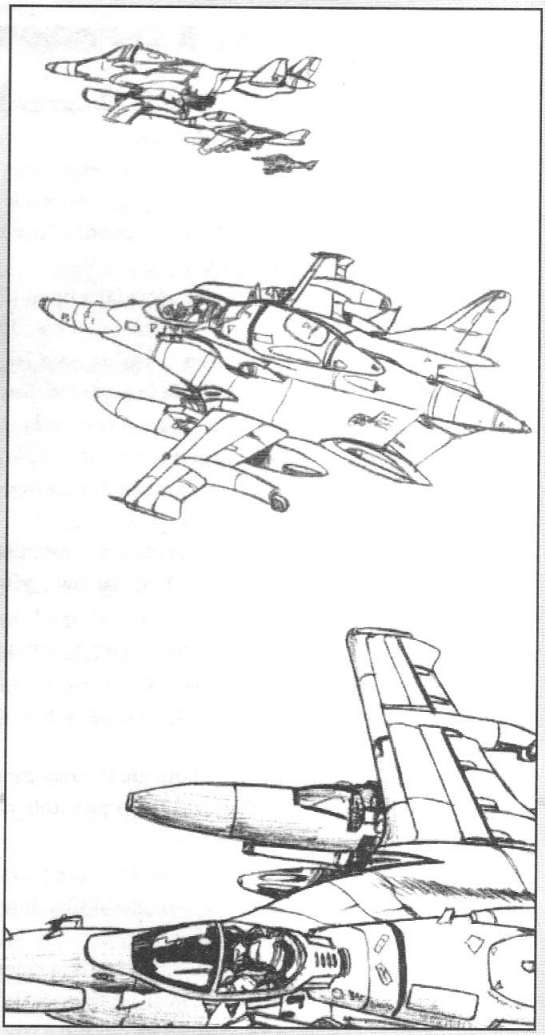
TABLA DE CAPACIDADES INNATAS

Abritas	Son muy nerviosos, -5 a las tiradas de Alerta. Los impactos que reciban en la cabeza se consideran impactos en el pecho.
Aioll	**Genética a nivel 10. Seducción a nivel 10. Siempre deben ir con los otros dos individuos de la familia o sufrir un +10 a todas las tiradas.**
Boron	Comienzan con un equipo de camuflaje óptico que les hace "invisibles". Cada punto de subida en la Iniciativa sólo recibe un +1 de penalización a las tiradas. Sufren el odio por parte de las demás razas. Si son reconocidos todos intentarán huir o destruirles salvo en raras excepciones.
Crelin	**Pelea a nivel 10. Cuernos que causan daño tipo I +3. Desdeñan la tecnología avanzada, por lo que rara vez la usan.**
Cromter	Pueden volar (capacidad de movimiento el doble de lo normal mientras vuelan) y además resisten al vacío (aunque necesitan respiradores). Tienen un -5 a todas las tiradas de la habilidad g0. Tienen alguna maña, todas las tiradas en habilidades técnicas tienen un -2. Sin embargo son algo ingenuos, +3 a todas las habilidades que dependan de lógica e inventiva
Docte	**Tienen un -5 a todas las tiradas de habilidades que dependan de la Lógica. Además una, y sólo una, habilidad que dependa de la Lógica (log) puede ignorar el límite máximo de desarrollo del Nivel de la Habilidad a 15 y llegar hasta 20 durante la creación de personaje. La comunicación con los Docte es imposible sin la ayuda de un telépata o un traductor. La capacidad de movimiento de un Docte es la mitad que lo normal.**
Eisil	20 puntos a repartir entre habilidades académicas. Son anfibios (Nadar a nivel 10). Los Eisil no entienden órdenes o jerarquías y su comportamiento siempre provoca desconcierto.
Graochinek	**Tienen un aspecto amenazador que provoca un +3 a todas las tiradas de cualquier oponente que se enfrente a ellos de cualquier manera. Odian a los Sheller. Sólo pueden llegar hasta 10 durante la creación de personaje en las habilidades Técnicas.**
Gwen	Las colonias Gwen ignoran los modificadores negativos por heridas en localizaciones. Pueden cambiar de forma (se tarda de 2 a 5 días y se pierden las memorias y recuerdos). Las Colonias Gwen hablan siempre en plural y tardan bastante en decidirse a hacer algo. La iniciativa de los Gwen estará penalizada con un -3. Para cambiar de forma, deberá hacer un nuevo personaje, la característica psi y las habilidades psi deberán terminar esta nueva creación con los mismos valores que la anterior forma.
Humanos	**Pueden elegir una Capacidad Especial normal gratis. Deben tirar en la tabla de Defectos sin modificador.**
Ielserkaren	Doble capacidad de movimiento. Deben aparearse al menos una vez cada dos meses o entran en una profunda depresión (+10 a todas las tiradas) hasta que lo hagan.
Jional	**Son bastante resistentes, +5 puntos de vida. Su carácter comercial y afable les otorga un -5 a las tiradas de habilidades Sociales y habilidades Sensoriales. Capacidad de movimiento a la mitad. Las tiradas en todas las habilidades Académicas excepto Xenología sufren un +5 de penalización.**
Lixnel	Son muy serenos y equilibrados, +5 puntos de mente. Además son muy ágiles -2 a las tiradas de habilidades que dependan de Agilidad y poseen un gran sentido del olfato, -5 a las tiradas de Alerta relacionadas con el olfato. Sus garras hacen daño tipo I + 2. Son un pueblo pacífico que siempre evitará las situaciones que puedan conducir a la violencia o algún tipo de daño.

TABLA DE CAPACIDADES INNATAS (CONT.)

Marbagan	**Mando a nivel 10. Interrogación a nivel 10. Son algo torpes, +3 a las tiradas de habilidades Atléticas.**
Nitilos	Pueden ver sin problemas hasta en la más completa oscuridad. Durante el día todas sus habilidades se consideran a la mitad de su puntuación.
Ognis	**Son gaseosos y pueden llegar a aguantar el vacío. Son incapaces de sostener o agarrar cualquier objeto.**
Olieros	Son anfibios (Nadar a nivel 10), además aguantan muy bien el frío (hasta 20 grados bajo cero). Son bastante ariscos, +5 a las tiradas de Dialéctica y Psicología.
Qatar	**Son bastante ágiles, -3 a las habilidades atléticas y a las habilidades ofensivas que dependan de la Agilidad. Suelen entrar en estado de melancolía al recordar su mundo. Todos los días necesitan la soledad para meditar durante tres horas estándar.**
Shellers	Garras mortíferas que producen daño tipo I +4. Una habilidad Ofensiva a nivel 10. Suelen estar demasiado encerrados en su cultura, al tratar con otras razas reciben un +3 a todas las tiradas.
Silvanos	**Doble capacidad de movimiento en el agua. Nadar a nivel 10. Si se les saca del agua mueren en 1d10 asaltos + vitalidad.**
Tyranos	Son muy ariscos y antipáticos, incluso para otras razas. +3 a las tiradas de habilidad que dependan del carisma. Son unos navegantes intuitivos. Reciben un -5 a todas las tirada de astronavegación de naves espaciales a las que estén habituados. En el subespacio enloquecen y sufren, por lo que tienen un modificador de +5 a sus tiradas de pilotar astronaves.
Ukaros	**Extremadamente buenos como técnicos, -3 a todas las tiradas de habilidades Técnicas. Su piel les otorga un punto de armadura. Tardan el doble de tiempo en recuperarse de sus heridas.**
Veddios	Son excelentes ladrones y piratas. -3 a las tiradas de habilidades sensoriales. Tienen la capacidad de planear (se mueven al doble de su capacidad de movimiento mientras lo hacen). Siempre que se busca un culpable se busca a un Veddio, lo que siempre les ha traído muchas complicaciones. Sólo pueden volar durante 10 asaltos, pasado ese tiempo deberán tomar tierra y tomar impulso para el siguiente vuelo.
Verrianos	**Dos ataques en cuerpo a cuerpo. Pelea a Nivel 10. Garras de daño tipo I +4. Aguantan el vacío. Tienen una bonificación de -5 a las tiradas de habilidad de g0. La telepatía con otros verrianos es automática. Los verrianos alejados de su comunidad se transformarán en hembras y tendrán la necesidad imperiosa de retornar a su hogar para retar a la reina de la colmena. Esta necesidad sólo se puede resistir superando una tirada de voluntad x 3 con un modificador -1 por cada día que permanezca alejado de la colmena. Se deberá repetir la tirada cada mes estándar. Un verriano alejado de su comunidad perderá la capacidad de comunicarse automáticamente telepáticamente con su raza, pero no con otras razas. Tiene 2 puntos de armadura en todo el cuerpo.**
Wu	10 puntos de armadura en todo el cuerpo Hay que tener muy buenas razones para hacer que un Wu se mueva o reaccione de alguna manera.
Yemer	**3 puntos de armadura en todo el cuerpo. -5 a las tiradas de Observación o Alerta. Garras de daño tipo I +4 Su particular sentido del humor les ha producido la aversión y desconfianza de las otras razas +5 a las tiradas de habilidades que dependan del Carisma.**
Zelonitas	Pueden cambiar de apariencia a voluntad. Se considera que tienen voluntad 0 para resistir habilidades psiónicas.

Además, cada jugador puede gastar puntos de desarrollo para obtener capacidades adicionales, aunque cada nueva capacidad acarreará un defecto. Los jugadores podrán elegir cualquier capacidad especial de la tabla de capacidades especiales todo lo poderosa que deseen. Cada elección obliga al jugador a tirar 3d10 una vez en la tabla de defectos. El dado de Exo indicará la columna a usar en la tabla de defectos considerando si el resultado es par o impar. La suma de los otros dos dados nos dará un resultado que nos indicará la fila a consultar en la tabla de defectos. Este resultado se verá modificado por dos factores: por el modificador dependiendo de la capacidad especial elegida (generalmente positivos) y por un -1 por cada punto de desarrollo en exceso que haya gastado en la capacidad especial. Consulta la tabla de costes de capacidades especiales para saber los puntos de desarrollo mínimo que hay que pagar por ellas y los modificadores que suponen. Las capacidades especiales innatas a cada raza no obligan a realizar una tirada en la tabla de defectos excepto que así lo indique (caso de los humanos).



COSTE CAPACIDADES ESPECIALES

Cap. Especial	Normal	Poderosa	Magnífica
Coste en PD	5	10	15
Mod. defectos	**0**	**+5**	**+10**

***Ejemplo**: Anna se gasta 10 puntos de desarrollo en coger la habilidad especial de memoria fotográfica. Para saber el defecto que le corresponde lanza tres dados de diez caras siendo el resultado de 3, 4 y 8. El dado de Exo es el 3 (impar) por lo que la jugadora consulta esta columna. Los otros dos dados suman 12, pero como tiene un modificador de +5, el resultado total es 17. Anna tiene el defecto de ser alérgica al fibrosilex, lo que le impedirá usar armaduras o equipo con este material.*

Sugerimos que aunque no haya un límite de capacidades especiales, no se abuse de ellas, pues puedes cargar inútilmente de defectos a tu personaje. Por último decir que no se puede adquirir dos veces la misma virtud, ni obtener el mismo defecto por dos veces. Si ocurriera esto último se volverían a lanzar los dados hasta que saliera un nuevo defecto.

Estamos completamente seguros de que a los jugadores se les ocurrirán otras muchas capacidades especiales que se podrían ajustar mejor al personaje que tienen en mente. El Director de Juego valorará si están equilibradas y si deben ser consideradas normales, poderosas o magníficas. También se pueden crear nuevos defectos o incluso crear nuevas tablas ajustadas a las razas, a la situación legal del personaje, a un conflicto bélico, etc. El Director de Juego debe sentirse libre de experimentar con las capacidades especiales y los defectos pues ello dará mayor variedad a sus partidas.

TABLA DE CAPACIDADES ESPECIALES

NORMALES

Noble: Tu linaje familiar es de real abolengo, por lo que comienzas tus andanzas con el bolsillo lleno. Posees el máximo dinero inicial. No permitida a los verrianos.

Rico: no tienes que tirar en la tabla de nivel económico, tienes la tirada más alta para tu nivel. No permitida a los verrianos.

Muy Agil: -2 a todas las habilidades y tiradas en que esté implicada la Agilidad.

Muy Fuerte: -2 a todas las habilidades y tiradas en que esté implicada la Fuerza.

Muy Inteligente: -2 a todas las habilidades y tiradas en que esté implicada la Lógica.

Oído agudo: -5 a las tiradas de Alerta relacionadas con el oído.

Percepción del Peligro: cuando algo te amenaza puedes intuirlo. Las tiradas de Alerta tienen un modificador de -2

Contactos: tienes un contacto influyente o de cierta importancia que puede ayudarte en un momento dado (debes de ponerte de acuerdo con el Director).

Colonia perdida: naciste en un mundo hostil que te obligó a dar lo mejor de ti mismo. -2 a las tiradas y habilidades que dependan del Instinto.

Seductor: comienzas con seducción a nivel 10. Recuerda que las demás razas no tienen porqué pensar lo mismo que los miembros del otro sexo de tu raza.

PODEROSAS

Muy Atractivo: Posees una belleza excepcional innata, debido a que tienes un rasgo inusualmente bonito (p.e. ojos preciosos, pelo perfecto, etc.). +2 Apariencia, +1 Presencia. Estos modificadores nunca podrán hacer que el atributo sea mayor que la característica de la que dependen

Anticipado: tienes tres puntos más de iniciativa.

Memoria fotográfica: eres capaz de "fotografiar" en tu memoria una imagen que podrás recordar con el máximo detalle.

Muy sano: puedes sumar tu Vitalidad al total de puntos de vida.

Orientación en gravedad 0. Tienes Nivel 15 en G 0 y no sufres las penalizaciones normales por estar sin gravedad.

Inmunidad: eres inmune por alguna razón a las enfermedades naturales (debe explicarse la razón de la inmunidad).

Ambidiestro: no recibes las penalizaciones por el uso de dos armas durante el combate.

Influencia diplomática: tienes el favor de un líder o facción que te ayudan cuando y como les sea posible (debes ponerte de acuerdo con el Director).

Maestro: encontraste a un maestro en una materia concreta. Te enseñó una habilidad hasta nivel 15. Además te regaló un objeto de equipo a tu elección (no puede ser un vehículo o similar).

Veloz: tu capacidad de movimiento es el doble de lo normal para tu raza. Además tienes la habilidad de correr a nivel 15.

MAGNÍFICAS

Sentido del Peligro: Posees un sexto sentido que te advierte del menor peligro -10 a las tiradas de Alerta. No permitida a los tyranos.

Duro: Te recuperas de las heridas en la mitad de tiempo. Las curaciones en ti tienen el doble de efecto.

Potencial Psi: tienes un -5 a las tiradas de Habilidades psiónicas y tienes una magnitud gratis que no aumenta los puntos psiónicos.

Muy Resistente: tienes un -5 a las tiradas de Habilidad o capacidades que impliquen la Resistencia. Tu Cuerpo se suma a los puntos de vida del personaje.

Suerte: tienes una suerte innata y puedes repetir una tirada tuya o de un oponente (en una situación de enfrentamiento) una vez al día

Coordinación extrema: puedes realizar sólo dos acciones por asalto de combate pero no tienes penalización en ninguna de ellas.

Aprender de los errores: cuando realizas una pifia aumentas en un punto el valor de la Habilidad usada hasta un máximo de 20.

Famoso: tienes una buena reputación que debes definir y que es conocida por la mayor parte de las razas. -5 a todas las tiradas de Carisma y Protocolo.

Autodidacta: cuando realizas un crítico aumentas en un punto el valor de la Habilidad usada hasta un máximo de 20.

Inmune a la Psiónica: eres uno de esos escasos seres que es inmune a las habilidades psiónicas que te afecten de manera activa. Debes tener una Psi de 0 para elegir esta capacidad.

TABLA DE DEFECTOS

PAR

2.- Nada especial.

3.- Mala reputación. Posees una reputación pésima en el entorno laboral.

4.- Crédulo. Te lo crees todo, esto hace que seas objeto de bromas por parte de tus compañeros.

5.- Tartamudo. No te expresas fácilmente. Recibes un +3 a las habilidades sociales.

6.- Xenófobo. Piensas que cualquier miembro de otra raza es inferior a ti. Esto te lleva a numerosos conflictos.

7.- Criminal buscado. Has cometido algún delito y por ello eres buscado en una parte de la galaxia.

8.- Ludópata. No te puedes resistir ante la oferta de una apuesta. A la mínima oportunidad te gastas hasta el último estándar.

9.- Vértigo. Te dan miedo las alturas. Tiemblas y sudas al encontrarte cerca de una gran caída. Actúas con un +5 cerca de ellas.

10.- Gafe. No tienes ni una pizca de suerte. Cada vez que algo malo se decida al azar entre el grupo, tienes el doble de posibilidades de que te toque a ti.

11.- Apariencia horripilante. Das un poco de asco de lo feo que eres. Reduce tu apariencia a 1.

12.- Hematofobia. Comienzas a marearte si ves sangre y fallas un chequeo de vitalidad. Actúas con un +4.

13.- Sueño profundo. Para poder despertarte tendrás que superar un chequeo de concentración x2. Actúas a +3 los dos primero minutos después de levantarte.

14.- Daltónico. No eres capaz de distinguir ciertos colores. Eres penalizado con un +3 a las tiradas de observación.

15.- Cleptómano. Siempre que puedas robar algo pequeño y que esté a tu alcance, lo harás.

16.- Trauma mayor. Durante tu infancia tuviste una mala experiencia. Cada vez que ves, oyes o hueles algo específico caes en un fuerte trance.

17.- Alergia común. Desgraciadamente eres uno de esos muchos alérgicos a algo tan habitual como el fibrosílex.

18.- Sensible al frío o al calor. Cuando te expones a temperaturas extremas actúas con un +5.

19.- Ruidoso. Eres algo desgarbado y no se te da muy bien lo del subterfugio. Recibes una penalización de +5 a sigilo, matar en silencio y esconderse.

20.- Distraído. No eres capaz de concentrarte adecuadamente. Posees un penalizador de +5 a todas las habilidades y chequeos de concentración.

21.- Cicatriz maldita. Una fea cicatriz visible te marca como maldito, traidor, chivato, etc. Eres penalizado con un +5 a las habilidades sociales. La gente no confía en ti, o te rehuye.

22.- Lento. No tienes unos reflejos excepcionalmente vertiginosos. Todo lo contrario, te tomas tu tiempo. Recibes un +5 a las habilidades y chequeos de rapidez.

23.- Enfermizo. Una terrible toxina destrozó tu sistema inmunológico. Recibes una penalización de +5 a las habilidades y chequeos de resistencia.

24.- Electricidad estática. Eres una batería andante. Vas dando pequeños calambres a la gente y saltan chispas al tocar cosas metálicas. De vez en cuando una de esas descargas puede estropear un equipo electrónico que estés manipulando, dos posibilidades entre diez.

25.- Hemofilia. Careces de un sistema cicatrizante efectivo. Cada vez que recibas una herida hay dos posibilidades entre diez de que te cause una hemorragia interna, perdiendo tres puntos de vida por minuto.

26.- Convulsiones. Una herida en el órgano nervioso principal te hace tener convulsiones. Cada vez que saques tres números consecutivos en los dados te entran espasmos que te hacen actuar a +7 durante 1 minuto.

27.- Albino. Eres muy sensible a la luz. Actúas con un +4 a +8 bajo una fuerte iluminación. Tu piel se irrita a la mínima bajo la radiación.

28.- Enano. Eres pequeño y regordete para la media de tu raza. El equipo siempre te viene demasiado grande. Esto es un grave problema.

29.- Defecto de equilibrio. Tienes un problema en tu órgano del equilibrio. Actúas siempre con un +2. No te ves afectado por la desorientación en ingravidez.

30.- Esquizofrenia. Posees una personalidad extra. Deberás hacerte un personaje extra, en el que deberás mantener las mismas puntuaciones para Cuerpo, Destreza, Apariencia y todos los atributos de éstas características. El Director de Juego deberá indicarte en qué situaciones se podrá producir o qué hechos harán aparecer tu cambio de personalidad.

TABLA DE DEFECTOS

IMPAR

2.- Nada especial.

3.- Huérfano. Nunca has tenido familia conocida y por ello eres muy retraído.

4.- Miedoso. Duermes con la luz encendida. Nunca encabezas un grupo ni lo cierras. Tienes dos posibilidades entre diez de perder el control ante un "susto".

5.- Supersticioso. Evitas tener contacto con un tipo de cosas. Elige un tabú con tu Director de Juego.

6.- Indeciso. Tu mente está abierta a demasiadas posibilidades. Recibes un +3 a la primera acción durante un momento de tensión.

7.- Paranoia. Siempre miras hacia atrás. No confías en nadie. Ellos te vigilan e intentan controlarte. ¡Páralos!

8.- Pobre. No has tenido suerte en tu ámbito laboral el código de dinero de tu ocupación se reduce a I. Si ya fuera I, recibes lo mínimo posible.

9.- Megalómano. Te crees el ombligo del mundo, el mejor. Jamás reconocerás que nadie haga algo mejor que tú. Lo tuyo es una enfermedad, no un complejo.

10.- Enemigo poderoso. Hace unos meses te buscaste un rival de una talla superior a la tuya. Aún no has dejado de correr.

11.- Temperamento psicótico. No aguantas la más mínima ofensa. Tienes dos posibilidades entre diez de reaccionar de manera brutal y asesina.

12.- Fobia. Posees una fuerte aversión hacia algo. Al espacio exterior, Hidrofobia, agorafobia, claustrofobia, etc.

13.- Alucinaciones. Tienes una imaginación delirante y ves cosas donde no las hay. Te suele ocurrir alguna vez al día.

14.- Mentiroso compulsivo. No puedes decir dos frases seguidas que sean ciertas. Te gusta exagerar, fantasear o simplemente confundir.

15.- Sensible a los estimulantes. Los tóxicos y drogas tienen doble potencia contigo. No te gusta el alcohol.

16.- Nauseas. Posees un estómago débil y enseguida estás descompuesto al ver cosas desagradables para tu raza. Ponte de acuerdo con el Director.

17.- Adicción. Estás enganchado a un tipo de droga y has de tomar habitualmente dosis de ella.

18.- Sensible al dolor. Una antigua herida ha trastocado tu sistema nervioso. Aguantas sólo hasta la mitad de tus puntos de vida antes de caer inconsciente.

19.- Ilógico. No eres capaz de pensar como los demás. Siempre le buscas tres pies al gato. Recibes un +9 a todas las habilidades académicas.

20.- Débil. Una grave lesión te inmovilizó largo tiempo y aletargó tu musculatura. Posees un +5 a todas las habilidades y chequeos de fuerza.

21.- Juramento de fidelidad. Tu lealtad está con algo o alguien antes que contigo mismo o bien, debes terminar una misión a la cual te has comprometido con tu vida.

22.- Torpe. Tus manos son más grandes y regordetas de lo habitual. Recibes una penalización de +5 a las habilidades y chequeos de coordinación.

23.- Secreto oscuro. En tu pasado hay algo que no debería salir a la luz por nada en la galaxia. Podría ser nefasto para ti. Desgraciadamente hablas de ello en sueños.

24.- Dormilón. Te encanta dormir, como y donde puedas. Necesitas dormir un mínimo de ocho horas para funcionar plenamente. Cada media hora menos que no duermas añades un +1 de penalización a tus acciones.

25.- Curación lenta. Tienes un metabolismo muy lento, necesitas poco alimento, pero tus heridas se curan a la mitad de velocidad normal.

26.- Sentimiento de culpabilidad. Tienes un gran trauma del pasado por herir a alguien y te entran sudores al recordarlo. Recibes una penalización de +5 a las habilidades ofensivas utilizadas contra criaturas inteligentes.

27.- Mal pulso. Tienes unos nervios como flanes. Poseés una penalización de +2 cuando hagas algo con tus manos. La penalización aumenta a +3 en situaciones de peligro.

28.- La maldición de Venus. Atraes a la gente que no te atrae y los que te atraen sienten desprecio por ti.

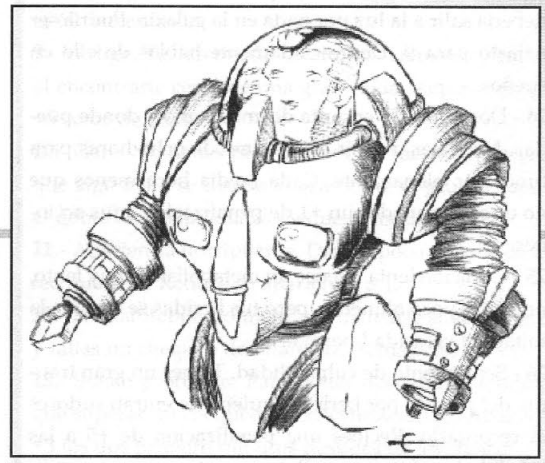
29.- Mutilado. Posees una grave mutilación, como la carencia de una extremidad. Eres un impedido. Aunque éste es un problema médico solucionable, tu eres uno de los raros casos de alergia a las prótesis.

30.- Voluntad psíquica débil. Tu cerebro es un puzzle de tres piezas para los psiónicos. Los poderes lanzados contra ti que afecten a la mente actúan de forma automática. Si posees poderes psiónicos tu ímpetu se reduce a la mitad, redondeando hacia arriba.

OCUPACIONES Y HABILIDADES

Otro apartado al que los personajes pueden aplicar sus puntos de desarrollo es a la adquisición de habilidades. Existen dos formas de adquirir habilidades, mediante las ocupaciones (grupos de habilidades) o mediante el aprendizaje libre (habilidad por habilidad), aunque ambos procedimientos pueden seguirse a la vez.

Además de lo dicho anteriormente, los jugadores contarán con un número de puntos de desarrollo extras para gastar en habilidades de aprendizaje libre y sólo en estas habilidades. Estos puntos serán la suma de la memoria, la lógica, la inventiva, la voluntad y la concentración. Observa que si



un jugador decide gastarse 5 puntos en subir uno de los atributos anteriores (ver apartado anterior donde se explica), deberá restarlo del total de puntos de desarrollo y sumar un punto de desarrollo especial para las habilidades de aprendizaje libre. Los puntos de desarrollo generales pueden usarse también para el aprendizaje libre.

En el aprendizaje libre se puede adquirir un nivel de habilidad por cada punto de desarrollo gastado. Cada ocupación tiene indicado el valor en puntos de desarrollo que cuesta adquirirla en la tabla de ocupaciones. Así mismo, en dicha tabla, se indican los valores de los niveles de habilidad de las habilidades que dan esas ocupaciones. Es recomendable elegir primero las ocupaciones antes que gastar puntos de desarrollo en habilidades de aprendizaje libre; de cualquier forma, si una ocupación da un nivel de habilidad a una habilidad en la que el jugador ya tuviera algún valor (debido a capacidades especiales, por ejemplo), el valor dado por la ocupación se sumaría al ya existente. Las habilidades adquiridas mediante las ocupaciones suelen costar menos que si se recurriera al aprendizaje libre. Las habilidades aprendidas mediante las ocupaciones pueden incrementarse debido a otras ocupaciones o al aprendizaje libre de ocupaciones.

Aunque el nivel de una habilidad puede ir de 0 a 20, durante la creación de un personaje no se podrá alcanzar un nivel de la habilidad superior a 15, excepto que una capacidad especial indique lo contrario. Los otros cinco puntos de la habilidad quedan reservados para incrementarse debido a la experiencia adquirida por el personaje durante las partidas. Recordad que, aunque el nivel de la habilidad sea 15, en las Tiradas de Acción se debe sumar este nivel con el atributo al que corresponda, así que es posible, aunque difícil, que un personaje empiece con un Valor de habilidad a 25 puntos.

También sería bueno recordar que los jugadores deberían reservar puntos para conseguir dinero extra.

Algunas habilidades otorgadas en las ocupaciones dan un número total de puntos a repartir en un número concreto de habilidades de un tipo. El jugador deberá elegir el número de habilidades indicadas (ni menos ni más) y repartir hasta un máximo de los puntos indicados en esas habilidades y no en otras. Aunque el personaje reparta puntos de éstos en una habilidad que ya tenga, contará como una a efecto del total de habilidades repartidas. Otras habilidades hacen referencia a dos o más habilidades por su nombre (x puntos en tal o cual habilidad). En estos casos se pueden repartir los puntos en sólo una de las habilidades indicadas.

Observa que la lista de ocupaciones indican un nivel de dinero para el personaje. Esto se explica en el siguiente apartado.

OCUPACIONES I

AGENTE
13 en pistola
11 en sigilo
10 en conducir vehículo
9 en microsistemas
7 en cerradura
8 en primeros auxilios
7 en interrogación
17 en 2 hab. sensoriales
7 en 1 hab. ofensiva
DINERO: II
COSTE: 70 puntos

ATLETA AMATEUR
11 en correr
19 en 2 hab. atléticas
6 en primeros auxilios
4 en pelea
DINERO: I COSTE: 30 puntos

CAMORRISTA
9 en pelea
8 en correr
7 en armas arrojadizas, blancas o contundentes
6 en callejeo
6 en rifle o pistola
5 en interrogación
DINERO: I
COSTE: 35 puntos

CAZARRECOMPENSAS
12 en observación
8 en callejeo
10 en pilotar nave
7 en correr
28 en 3 habilidades ofensivas
15 en 2 habilidades sensoriales
DINERO: III
COSTE: 75 puntos

COMERCIANTE
13 en dialéctica
10 en evaluar
7 en pelea o pistola
25 en 3 habilidades sociales
11 en 2 habilidades sensoriales
7 en 1 habilidad técnica
DINERO: IV
COSTE: 75 puntos

CONGRESISTA
13 en dialéctica
8 en protocolo
7 en mando
9 en psicología
6 en 1 habilidad social
4 en 1 habilidad social
5 en conducir
8 en buscar datos
9 en observación
9 en sociología
8 en 1 habilidad académica
DINERO: IV
COSTE: 75 puntos

CHÓFER
9 en conducir
8 en protocolo
5 en psicología
6 en artes escénicas
5 en técnico de impulsores
7 en orientación
DINERO: II
COSTE: 35 puntos

DIPLOMÁTICO
12 en protocolo
11 en psicología
6 en buscar datos
7 en dialéctica
7 en disfraz
5 en conducir vehículo
25 en 3 habilidades sociales
11 en 2 habilidades académicas
DINERO: IV
COSTE: 70 puntos

ESPÍA
12 en pistola o pelea
10 en disfraz
7 en artes escénicas
7 en microsistemas
6 en seducción
10 en ocultar
10 en observación
13 en 2 habilidades sensoriales
8 en sigilo
DINERO: V
COSTE: 80 puntos

ESTAFADOR
7 en dialéctica
9 en falsificación
8 en esconderse
7 en cerradura
9 en 2 habilidades sensoriales
DINERO: II
COSTE: 35 puntos

EXPLORADOR
11 en pistola o pelea
13 en astronavegación
12 en cartografía
5 en g 0
6 en observación
7 en astronomía
9 en pilotar nave
7 en operador de sensores
7 en operador de sist. auxiliares
8 en traje autopropulsado
DINERO: I
COSTE: 65 puntos

ILUSTRADO
26 en 2 habilidades académicas
10 en historia o doctrinas
10 en buscar datos
8 en dialéctica
6 en protocolo
DINERO: III
COSTE: 35 puntos

OCUPACIONES II

INGENIERO
10 en física
10 en Matemáticas
10 en química
15 en demoliciones, robótica o astronavegación
8 en evaluar
9 en observación
7 en conducir vehículo
9 en 1 habilidad técnica
13 en 2 habilidades académicas entre genética, medicina, bioquímica, arquitectura o toxicología
DINERO: V
COSTE: 80 puntos

INTÉRPRETE
30 en 3 lenguajes
6 en dialéctica
8 en protocolo
7 en observación
5 en sociología
DINERO: I
COSTE: 30 puntos

MÉDICO
14 en medicina
10 en química
6 en bioquímica
10 en genética
8 en toxicología
12 en primeros auxilios
6 en observación
DINERO: III
COSTE: 40 puntos

MISIONERO
10 en doctrinas
10 en sociología
11 en dialéctica
7 en psicología
8 en seducción
5 en 1 habilidad social
DINERO: I
COSTE: 30 puntos

OFICIAL MERCANTE
12 en pilotar
9 en operador de impulsores
9 en operador de sensores
9 en operador de sist. auxiliares
6 en operador de armamento
7 en astronavegación
6 en g 0
9 en observación
8 en mando
10 en logística
DINERO: IV
COSTE: 75 puntos

PILOTO DE COMBATE
12 en pilotar
10 en conducir
8 en astronavegación
6 en g 0
6 en g +
7 en observación
9 en orientación
8 en pistola
5 en operador de armamento
9 en 2 habilidades técnicas
DINERO: V
COSTE: 75 puntos

PSICÓLOGO
8 en dialéctica
5 en interrogación
7 en buscar datos
9 en observación
10 en psicología
8 en sociología
DINERO: II
COSTE: 35 puntos

RASTREADOR NATIVO
13 en observación
11 en orientación
39 en 4 habilidades sensoriales
6 en armas arrojadizas, blancas o contundentes
11 en 2 habilidades atléticas
DINERO: I
COSTE: 65 puntos

REPORTERO GRÁFICO
4 en sociología
5 en correr
6 en pelea
6 en disfraz
7 en esconderse
8 en observación
7 en dialéctica
DINERO: III
COSTE: 40 puntos

SOLDADO DE CHOQUE
13 en armas de apoyo
8 en armas arrojadizas, blancas o contundentes
8 en pistola
7 en traje autopropulsado
8 en arnés multipropósito
7 en demoliciones
8 en g 0
6 en g +
8 en 1 habilidad ofensiva
7 en 1 habilidad sensorial
DINERO: III
COSTE: 75 puntos

OCUPACIONES III

SOLDADO DE FORTUNA
8 en pistola
11 en rifle
19 en 2 habilidades ofensivas
7 en g 0
4 en g+
13 en 2 hab. atléticas
8 en pilotar
7 en 1 habilidad técnica
6 en observación
6 en xenología
DINERO: IV
COSTE: 80 puntos

SOLDADO DE INFANTERÍA
12 en rifle
8 en armas arrojadizas, blancas o contundentes
8 en pistola
6 en traje autopropulsado
8 en primeros auxilios
7 en observación
7 en g 0
5 en g+
7 en 1 habilidad ofensiva
6 en 1 habilidad ofensiva
7 en 1 habilidad sensorial
DINERO: II
COSTE: 75 puntos

SOLDADO INFILTRACIÓN
13 en pistola
14 en armas arrojadizas, blancas o contundentes
13 en pelea o matar en silencio
11 en sigilo
29 en 4 habilidades sensoriales
DINERO: IV
COSTE: 85 puntos

SUBOFICIAL INSTRUCTOR
7 en pelea
9 en armas arrojadizas, blancas o contundentes
13 en pistola
13 en logística
13 en táctica
7 en g 0
6 en arnés multipropósito
9 en mando
9 en 1 habilidad ofensiva
6 en 1 habilidad ofensiva
DINERO: III
COSTE: 80 puntos

TÉCNICO ESPACIAL
12 en técnico impulsores
12 en técnico sensores
12 en técnico sist. auxiliares
8 en microsistemas
8 en robótica
11 en observación
6 en g 0
7 en conducir o pilotar
DINERO: III
COSTE: 75 puntos

TÉCNICO MILITAR
11 en técnico impulsores
11 en técnico sensores
11 en técnico sist. auxiliares
6 en técnico armamento
8 en pistola
11 en observación
6 en g 0
7 en demoliciones
6 en 1 habilidad ofensiva
DINERO: II
COSTE: 70 puntos

TRIPULANTE ESPACIAL
9 en astronavegación
8 en pilotar
21 en 2 habilidades técnicas entre operador de armamento, de impulsores, de sensores, de sis. auxiliares
6 en matemáticas
DINERO: III
COSTE: 40 puntos

XENOBIÓLOGO
24 en cosmobotánica y cosmozoología 10 en bioquímica
8 en genética
8 en observación
8 en química
9 en buscar datos
DINERO: II
COSTE: 35

TABLA DEL NIVEL ECONÓMICO

I	1d10 x 100 estándar
II	1d10 x 200 estándar
III	2d10 x 200 estándar
IV	2d10 x 300 estándar
V	3d10 x 300 estándar
VI	3d10 x 400 estándar

***Ejemplo**: A nuestra jugadora, considerando los puntos gastados en otros apartados, le quedaría para habilidades (y dinero) 80 puntos. Además, a esto debe sumar los cinco atributos de aprendizaje (mem+log+inv+vol+con): 7+8+8+7+3 = 33 para saber los puntos adicionales que puede gastar en habilidades de aprendizaje libre. Decide que lo más acorde con su idea de personaje es hacerse un agente, por lo que le quedarán 43 (80-70+33) puntos para habilidades de aprendizaje libre. Observa que a Anna le sobran 10 puntos de desarrollo general que no le permiten tener una ocupación adicional.*

Los 43 puntos los utiliza en incrementar las siguientes habilidades: Correr a 8 puntos; Protocolo a 8 puntos; Psicología a 8 puntos; Seducción a 4 puntos; Primeros auxilios a 12 (8+4) puntos; Interrogación a 12 puntos (7+5); Pistola a 15 (13+2) puntos.

Anna se guarda sus 4 puntos restantes para obtener más dinero en la fase final de creación del personaje.

DINERO Y EQUIPO DEL PERSONAJE

El dinero con el que empieza un personaje dependerá directamente de la ocupación que escogió. Si no hubiese escogido ninguna, se entenderá que tiene un nivel económico de I. Se deberá determinar el nivel económico del personaje en la tabla correspondiente, teniendo en cuenta que cada punto de desarrollo no usado supondrá un +1 a la tirada:

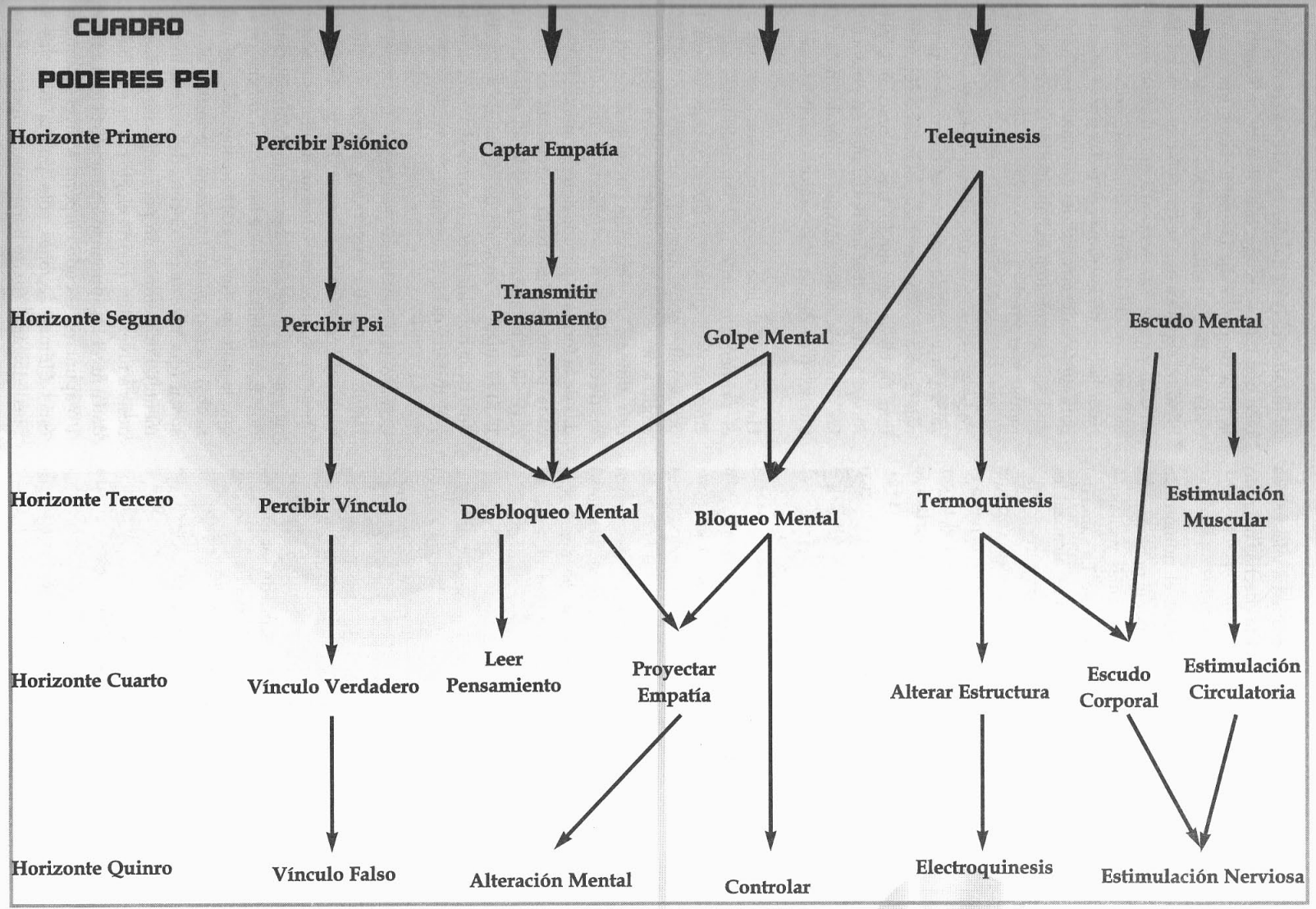
***Ejemplo**: Nuestro personaje tiene una ocupación de Agente, lo que le da un nivel económico de II, pero como además guardó 4 puntos de desarrollo, tendrá un +4 a la tirada del dado. Obtiene un 6 en el dado, más un modificador de +4, hacen un total de 2.000 (10x200) estándar para comprar su equipo.*

Un personaje no está obligado a gastar su dinero en adquirir equipo antes de que empiece la partida. De hecho, es recomendable que esto no se haga hasta que el personaje no se vea involucrado en la historia. Los personajes pueden comenzar la historia siendo esclavos y habiendo perdido el dinero otorgado en esta fase o siendo los agraciados de la lotería galáctica haciendo que los ingresos obtenidos en esta fase carezcan de interés. El Director de Juego tendrá la última palabra respecto a esto, pero, por lo general, una vez introducida y localizada la partida, el jugador dispondrá de un tiempo para adquirir equipo. Para hacerlo deberá consultar las tablas de equipo dadas en un capítulo posterior donde se indica el valor económico de éstas. Sin embargo, el Director de Juego deberá autorizar las compras realizadas por el jugador, ya que algún equipo puede no estar disponible en el planeta donde está el personaje, puede no estar permitido en sus partidas o puede, sencillamente, tener precio diferente al indicado en las tablas.

ADQUISICION DE HABILIDADES PSI

Sólo los personajes con uno o más puntos en su características Psi pueden gastar sus puntos de desarrollo en adquirir habilidades psi. Estas se adquieren de la misma forma que el resto de las habilidades del juego y, como tal, hay que seguir las mismas reglas explicadas para la adquisición de habilidades no-psi. Sin embargo, las habilidades psi tienen una serie de limitaciones propias dadas sus particularidades.

Las habilidades Psi tienen dos características: el horizonte y la rama. El primero de éstos indica lo poderosa que es la habilidad. Así una habilidad de horizonte 2 es, a priori, menos poderosa que una habilidad de horizonte 4. Decimos "*a priori*" porque una habilidad de horizonte 1 utilizada por un personaje psi muy poderoso puede ser más potente que una habilidad de horizonte 2 en manos de un Psi menos capacitado. La rama es un concepto subjetivo que indica el tipo de poder psi o que clasifica, de alguna manera, las características del poder psi. Podríamos decir que las ramas de los poderes psi son como los grupos (atléticas, sensoriales, etc.) en los que están divididas las otras habilidades. Sin embargo, en el caso de las habilidades psi, éstas pueden pertenecer a varias ramas. Probablemente, la mejor forma de entender esto es observar el gráfico donde se resumen los poderes psi. Los horizontes son las filas en las


CUADRO
PODERES PSI
Horizonte Primero
Horizonte Segundo
Horizonte Tercero
Horizonte Cuarto
Horizonte Quinro
Percibir Psiónico
Captar Empatía
Telequinesis
Percibir Psi
Transmitir Pensamiento
Golpe Mental
Escudo Mental
Percibir Vínculo
Desbloqueo Mental
Bloqueo Mental
Termoquinesis
Estimulación Muscular
Vínculo Verdadero
Leer Pensamiento
Proyectar Empatía
Alterar Estructura
Escudo Corporal
Estimulación Circulatoria
Vínculo Falso
Alteración Mental
Controlar
Electroquinesis
Estimulación Nerviosa

que hemos dividido nuestro esquema y las ramas son los caminos formados por las flechas uniendo unas habilidades con otras.

La característica Psi nos indicará el número de horizontes y ramas alcanzable por el personaje. El jugador deberá indicar cuantas ramas y cuantos horizontes va a alcanzar el personaje. La suma del número de ramas y de horizontes alcanzables debe ser igual o menor que la característica Psi más uno. Así por ejemplo, un personaje con una habilidad Psi de 5 podrá escoger 4 ramas hasta el segundo horizonte (4+2), 3 ramas hasta el tercer horizonte (3+3), 2 ramas hasta el cuarto horizonte (2+4) y una rama hasta el quinto horizonte (1+5). 5 ramas en el primer horizonte (5+1) no es lógico elegirlo ya que tan sólo 3 ramas empiezan en el primer horizonte.

Observa que, según esta regla, los personajes con habilidad psi 0 no pueden coger habilidades psi ya que lo mínimo sería una rama hasta un horizonte cuya suma es dos que está por encima de su capacidad psi de cero a pesar de sumarle uno. Observa también, que tan sólo lo personajes psi muy poderosos (9 y 10) pueden tener las cinco ramas a cinco horizontes y que sólo los personajes con 5 o más puntos de psi pueden alcanzar el quinto horizonte.

Se debe anotar en la Hoja de Personaje las ramas y horizontes elegidos por el jugador siguiendo el formato "a + b", donde "a" es el número de ramas y "b" el número máximo de horizontes permitidos. Esta elección realizada durante la creación del personaje permanecerá inalterada durante toda la vida del personaje ya que indica el potencial del personaje psi y éste no puede ser mejorado por la experiencia. En la creación de personaje, un personaje no tendrá, generalmente, puntos de desarrollo suficientes para adquirir todas las habilidades psi que le permitan su elección de ramas y horizontes y, posteriormente y debido a la experiencia, podrá aprenderlas, pero nunca aprenderá más ramas o alcanzará horizontes más altos que los indicados en este momento de la creación del personaje.

El jugador deberá indicar en este momento también qué ramas escoge. Esto se hace anotando en la hoja de personaje las habilidades iniciales de cada una de las ramas escogidas. Anotar la habilidad no significa que se tenga Nivel de habilidad en ella, ya que éste será cero mientras no se gasten puntos en desarrollarla, pero sirve como recordatorio de las ramas elegidas por el jugador para futuros desarrollos del personaje. Las habilidades Psi se consideran habilidades restringidas a todos los efectos.

Todo el procedimiento anterior deberá ser realizado por los jugadores que estén creando personajes con una característica psi igual o superior a uno. Dicho de otro modo, tras la creación de personaje, se debe saber los horizontes en potencia y las ramas escogidas, aunque el jugador no tenga intención de desarrollar ninguna habilidad psi.

Hay cinco habilidades psiónicas iniciales: tres en el primer horizonte (percibir psiónicos, captar empatía y telequinesis) y dos en el segundo (escudo mental y golpe mental). Tan sólo si el jugador eligió tener 2 ó más horizontes podrá elegir estas dos últimas. Un personaje puede gastar sus puntos de desarrollo en las habilidades iniciales elegidas de la forma explicada anteriormente. Es decir, cada punto de desarrollo incrementa en uno el nivel de la habilidad, no pueden ser superiores a 15 al finalizar la creación de personaje y el valor final de la habilidad será la suma del nivel de ésta y el atributo del que depende.

Cuando una habilidad psi llega a un Nivel de Habilidad de 10 ó superior y el jugador quiere seguir desarrollando su capacidad psi, tiene dos opciones: subir la habilidad un nivel más o adquirir una nueva habilidad psi de un horizonte superior. Esta habilidad debe estar en la misma rama que la anterior (en el gráfico conectada por una flecha) y estar en un horizonte permitido al personaje (que no esté por encima del elegido inicialmente). Por ejemplo: un personaje con termoquinesis a nivel diez podría elegir poner esta habilidad a nivel 11, apuntarse alterar estructura a nivel 1 ó apuntarse escudo corporal a nivel 1, aunque éstas últimas acciones sólo podría hacerlas si puede llegar al cuarto horizonte o superior. Esco-

ger una habilidad de un horizonte superior no impide, posteriormente, incrementar el nivel de la habilidad psi del horizonte anterior o elegir otra habilidad psi de horizonte superior de la misma rama.

Observa que no decimos que un personaje pueda escoger una habilidad de un horizonte inferior a la habilidad que ya se posee. Las ramas psi se entrecruzan entre sí, pero no se podrá "*dar marcha atrás*" por ellas. Por ejemplo: imagina un personaje que elige como rama la que empieza con golpe mental, la desarrolla y adquiere la habilidad de bloqueo mental. Podrá, a continuación, adquirir proyectar empatía o controlar, pero nunca podría adquirir telequinesis excepto que dicha rama la hubiera elegido como una de sus ramas potenciales, pero, en este caso, podría desarrollar la telequinesis sin necesidad de adquirir previamente bloqueo mental.

En algunas ocasiones, una rama conecta una habilidad con otra habilidad de un horizonte no inmediatamente superior sino que hay dos horizontes de diferencia. En estos casos, la habilidad psi previa (del horizonte más bajo) debe ser desarrollada hasta un nivel de 15 para permitir el acceso a la otra habilidad.

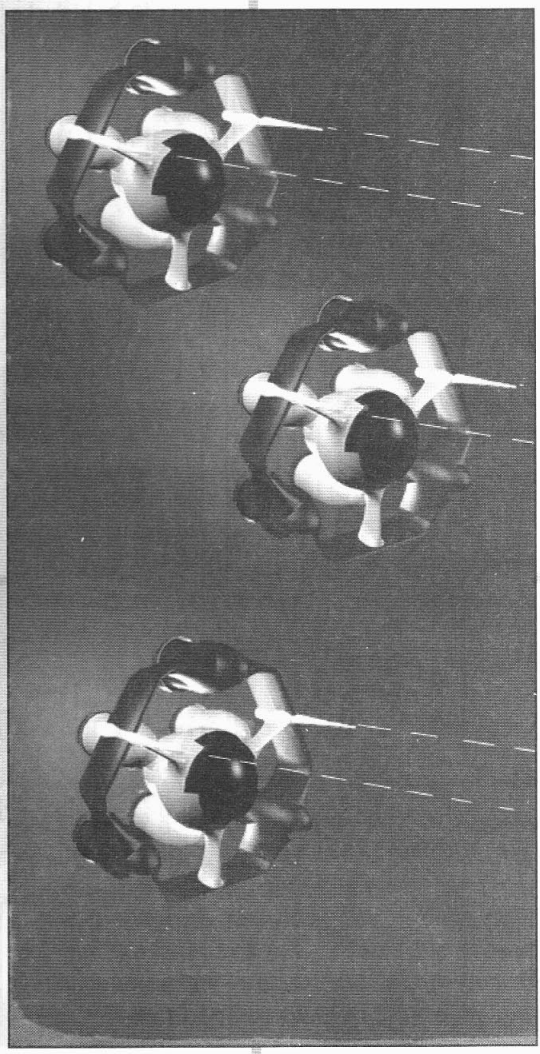
Finalmente, los puntos psi se calculan multiplicando por tres el atributo psi de sentido (sen)

***Ejemplo**: Anna tiene un poder psi de 1, lo que tan sólo le permite obtener una rama y un horizonte. La jugadora elige la rama de telequinesis, aunque, por el momento, no desarrollará esta habilidad. Anota en la Hoja de personaje 1 + 1 y telequinesis a nivel 0. De hecho, el Director de Juego, visto esto, decide que Anna no sea consciente de su capacidad psi latente y durante la campaña ideará una aventura donde sus poderes psi "despertarán".*

Si observas la lista de habilidades psi y el gráfico de éstos, comprobarás que hay una habilidad psi que no está incluída en el gráfico. Esta habilidad es *sen* que es una excepción dentro de las reglas de habilidades psi. Sólo los personajes tyranos pueden escoger esta habilidad. De hecho, todos los personajes tyranos con 1 ó más en su característica psi tendrán de forma gratuita esta habilidad a nivel 5. No contará como una rama ni tiene horizonte, aunque deberán gastar puntos de desarrollo para subir su nivel por encima de 5.

Por último, recomendamos a los jugadores que revisen la descripción de la raza elegida, porque no todas ellas pueden elegir todas las ramas psi disponibles.

***Ejemplo**: Posiblemente el personaje final de Anna Lott ha resultado muy diferente al personaje detective de la novela de Dan Simmons comentada al principio. Sin embargo, la idea subsiste y junto a lo creado definen lo que es la personalidad del personaje de nuestra jugadora.*



CUERPO 7		DESTREZA 7		INTELIGENCIA 8		PRESENCIA 7		INSTINTO 5		PSI 1	
Fuerza	6	Agilidad	6	Memoria	7	Carisma	6	Percepción	5	Potencia	1
Vitalidad	7	Coordinación	5	Lógica	8	Voluntad	7	Intuición	4	Sentido	1
Resistencia	6	Velocidad	6	Inventiva	8	Apariencia	5	Concentración	3	Ímpetu	1

HABILIDADES

ACADÉMICAS	atr.	niv.	tot
Arquitectura	log +	___	= ___
Astronomía	mem +	___	= ___
Bioquímica	mem +	___	= ___
Cartografía	log +	___	= ___
Cosmobotánica	mem +	___	= ___
Cosmomineralogía	mem +	___	= ___
Cosmozoología	mem +	___	= ___
Doctrinas [ ]	mem +	___	= ___
Física	log +	___	= ___
Genética [ ]	log +	___	= ___
Historia [ ]	mem +	___	= ___
Lenguaje [ ]	mem +	___	= ___
Logística [ ]	log +	___	= ___
Matemáticas	log +	___	= ___
Medicina [ ]	mem +	___	= ___
Química	log +	___	= ___
Sociología [ ]	mem +	___	= ___
Táctica [ ]	log +	___	= ___
Toxicología	mem +	___	= ___
Xenología [ ]	mem +	___	= ___

ATLÉTICAS	atr.	niv.	tot
Correr	vit +	8	= 15
Escalar	agi +	___	= ___
G +	agi +	___	= ___
G 0	agi +	___	= ___
Lanzar	fue +	___	= ___
Nadar	agi +	___	= ___
Saltar	agi +	___	= ___
Sigilo	con +	11	= 14

OFENSIVAS	atr.	niv.	tot
Armas Arrojadizas	agi +	___	= ___
Armas Blancas	agi +	___	= ___
Armas Contundentes	agi +	___	= ___
Armas de Apoyo [ ]	fue +	___	= ___
Matar en Silencio	con +	___	= ___
Pelea	agi +	___	= ___
Pistola	coo +	15	= 20
Rifle	coo +	7	= 12

SENSORIALES	atr.	niv.	tot
Buscar datos	per +	___	= ___
Camuflaje	inv +	___	= ___
Disfraz	inv +	7	= 15
Esconderse	int +	10	= 14
Evaluar [ ]	log +	___	= ___
Falsificación [ ]	coo +	___	= ___
Observación	per +	___	= ___
Ocultar	inv +	___	= ___
Orientación	inv +	___	= ___
Robar	coo +	___	= ___

SOCIALES	atr.	niv.	tot
Artes escénicas	vol +	___	= ___
Callejeo	int +	___	= ___
Dialéctica	car +	___	= ___
Interrogación	vol +	12	= 19
Mando	car +	___	= ___
Protocolo	mem +	8	= 15
Psicología [ ]	log +	___	= ___
Seducción	car/apa +	4	=10-9

TÉCNICAS	atr.	niv.	tot
Arnés multipropósito	fue +	___	= ___
Astronavegación	con +	___	= ___
Cerraduras	coo +	7	= 12
Conducir [ ]	coo +	10	= 15
Demoliciones	log +	___	= ___
Microsistemas	coo +	9	= 14
Oper. Armamento	con +	___	= ___
Oper. Impulsores	con +	___	= ___
Oper. Sensores	con +	___	= ___
Oper. Sist. Auxiliares	con +	___	= ___
Pilotar [ ]	coo +	___	= ___
Primeros Auxilios	int +	12	= 16
Robótica	log +	___	= ___
Técnico Armamento	inv +	___	= ___
Técnico Impulsores	inv +	___	= ___
Técnico Sensores	inv +	___	= ___
Técnico Sist. Auxiliares	inv +	___	= ___
Traje autopropulsado	agi +	___	= ___

SECUNDARIAS	atr.	niv.	tot
( )	+	___	= ___
( )	+	___	= ___
( )	+	___	= ___
( )	+	___	= ___
( )	+	___	= ___
( )	+	___	= ___
( )	+	___	= ___
( )	+	___	= ___
( )	+	___	= ___
( )	+	___	= ___



Nombre del Personaje: ANNA LOTT

Raza: humana Sexo: fem.

Altura: 1.82 Peso: 75

Planeta de Origen y Nacionalidad:
Reveló (R.F.P.)

Descripción:
Grav + Tecn - Radiac =

Ocupaciones:
Agente

Capacidades Especiales y Defectos:
Memoria Fotgráfica
Alérgica al fibrosilex

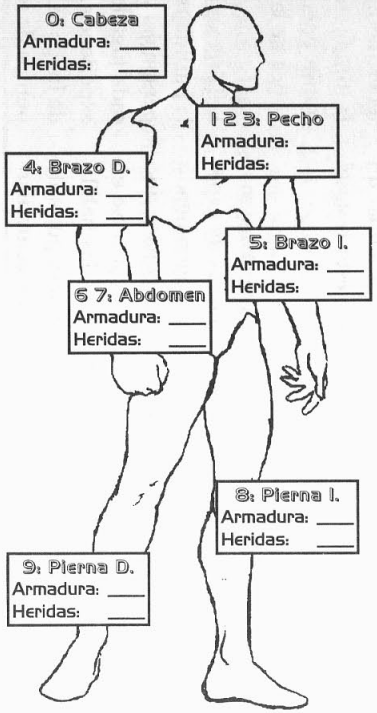
Nombre del Jugador: Ejemplo Exo

Experiencia Actual/Acumulada:

Hoja de Personaje de Exo.
Permitida su reproducción para uso de los jugadores.
© EDICIONES SOMBRA 1999.

ARMAMENTO

Nombre	T+M	Balas	CdF	Alcance	Rt.	Hab.	Dsp.
				/ / / /			
				/ / / /			
				/ / / /			
				/ / / /			
				/ / / /			



PSI

HABILIDADES	atr.	niv.	tot.
Telequinesis	coo	+ 0 =	0
	( )	+ ___ =	___
	( )	+ ___ =	___
	( )	+ ___ =	___
	( )	+ ___ =	___
	( )	+ ___ =	___
	( )	+ ___ =	___
	( )	+ ___ =	___
	( )	+ ___ =	___
	( )	+ ___ =	___

Ímpetu: 1 Magnitudes: 1

HORIZONTES 1

RAMAS 1

EQUIPO

Nombre	Cant.	Peso

DINERO 2.000

Peso Total:

NOTAS

PUNTOS DE VIDA 18

PUNTOS DE MENTE 24

PUNTOS DE PSI 3

CAPACIDADES

Alerta (3per)	15
Esquivar (2agi+vel)	18
Iniciativa (vel,agi)	6, 6
Carga (7fue)	Kgs:42
Andar (agi)	m/as: 6
Correr (agi+2vel)	m/as: 18
Duración correr (10vit)	as:70
Sprintar (agi+3vel)	m/as:24
Duración sprintar (vit)	as: 7
Resistir Dolor (vol/2)	4
Umbral Mortal (vit)	7
Ajuste por Fuerza (fue-5)	+1

CÁLCULO DE LA HOJA DE PERSONAJE

Todos los puntos de desarrollo usados habrán ido dejando la hoja de personaje llena de tachones, añadidos, rectificaciones, etc. Es el momento de ordenar esta hoja. Anotar las características. Anotar las habilidades, por un lado el nivel de la habilidad en el segundo sumando que es la suma de los puntos de habilidad comprados más los modificadores por defectos, capacidades especiales, razas, etc.; y el valor de la habilidad que es la suma del nivel de habilidad más el atributo indicado en el primer sumando y que se escribirá en el espacio tras el igual. Este se usará para resolver las Tiradas de Acción y los Enfrentamientos con otros personajes según las reglas que se explican en el siguiente capítulo.

Seguidamente se calcularán y se anotarán en el espacio reservado para ello: los puntos de vida que son tres veces la resistencia, los puntos de mente que son tres veces la inventiva y los puntos de psiónica que son tres veces el sentido.

EXPERIENCIA TRAS LA CREACION DE PERSONAJE

Una de las mayores gratificaciones que puede tener un jugador es ver como su personaje va madurando de partida en partida adquiriendo una personalidad propia que, en muchas ocasiones, será muy diferente de la del propio jugador. A este desarrollo psicológico se le debe sumar un desarrollo físico del personaje y de esto trata el siguiente apartado.

Al final de cada partida el Director puede asignar experiencia a los personajes. Los puntos de experiencia pueden ser entre uno y seis, dependiendo de si se ha interpretado bien, si se han conseguido los objetivos, etc. Cada punto puede gastarse en realizar una tirada de 2d10 en una de las habilidades que se hayan usado de manera importante durante la partida. Los puntos podrán acumularse de partida en partida o pueden utilizarse en el momento en que son asignados. De cualquier forma, el Director de Juego deberá autorizar a gastar los puntos de experiencia ya que esto no podrá hacerse en mitad de una partida o de una historia. Si la tirada es mayor que el nivel de habilidad que se tenga en ese momento, ésta subirá en un punto. Puede gastarse más de un punto para sumar al dado modificadores y tener más posibilidades de subir la habilidad, pero sólo puede realizarse una tirada por habilidad y partida. Es decir, aunque se tengan acumulados puntos de varias partidas, si se falla la tirada, no se podrá volver a intentar nada en esa habilidad hasta no haber jugado otra partida.

***Ejemplo**: Iris recibe tres puntos de experiencia al final de una partida. Decide usar un punto para intentar subir su habilidad de Pelea (que le fue muy útil en una cantina) que es de 16. Decide usar otro punto para sumar un punto a la tirada. Obtiene un 15 que se convierte en 16 por el modificador por lo que la habilidad no sube. Si hubiera usado el tercer punto como modificador la habilidad hubiera subido a 17. El tercer punto decide usarlo en intentar subir su habilidad en Observación. Tiene 13 en la habilidad y consigue un 18, por lo que la habilidad sube a 14.*

A la hora de subir las habilidades subrayadas, deberá tener alguna justificación que le permita realizar la tirada para subir las habilidad (ya sea que estudia, que obtiene los conocimientos de alguna manera, etc).

También pueden subirse los atributos. El sistema es similar al anterior pero deben gastarse cinco puntos en el intento (se pueden gastar más para tener modificadores como con las habilidades) y la tirada realizada es con 1d10. Los atributos nunca pueden elevarse por encima de la característica de la que dependen.

El Director de Juego debe valorar la dificultad de la partida realizada, los logros personales de cada personaje y la capacidad de interpretación de cada jugador a la hora de otorgar sus puntos de experiencia. En el capítulo dedicado al Director de Juego se amplía más los criterios de reparto de puntos de experiencia.



MECÁNICA

MECÁNICA DE JUEGO

Todo juego utiliza un conjunto de normas que permiten regularlo y que sirven de consulta cuando aparece alguna duda. Las reglas pueden ser tan complejas como las que se pueden dar en algunos juegos de simulación o tan simples como las de los juegos de sociedad. En el caso de los juegos de rol hay muchos sistemas de reglas, simples y complejos, sofisticados o ágiles que permiten al Director de Juego sentar las bases para regular las acciones de los personajes. Los juegos de rol se basan en la interpretación y la imaginación de los jugadores, pero muchas veces es necesario determinar el resultado de una acción en concreto, además existen situaciones, como los combates, que deben tener unas reglas claras para que se puedan solucionar con eficacia. También debe existir una explicación y descripción de los números que aparecen en la hoja de personaje, cómo se puede curar un aventurero, cómo desarrolla su experiencia o las situaciones en las que puede morir.

En Exo se utilizan tres dados de diez caras para todas las acciones que deban ser resueltas mediante la intervención del azar. Los tres dados se sumarán y su resultado se comparará con el valor de la Habilidad del personaje que la realiza, la obtención de triples en los dados indicarán un éxito o una pifia dependiendo del valor de la Habilidad del personaje. Hemos de indicar que algunos dados existentes en el mercado no marcan el diez con un 1 y un 0, sino que ponen solamente un 0. A efectos de juego y si se utiliza este tipo de dados, se entenderá que, en cualquier tirada, el cero es diez.

Las acciones en Exo se dividen en acciones automáticas, acciones de dificultad, acciones extendidas y acciones enfrentadas. El Director también puede decidir que una acción se resuelva sin necesidad de tirar los dados dependiendo de la situación, el tipo de acción y el Valor de habilidad del personaje. De hecho, recomendamos que los Directores de Juego intenten resolver las situaciones con el menor número de tiradas de dado posible, ya que ello aumenta la interpretación, la narración y la diversión.

La unidad de tiempo básica en Exo es el asalto. Un asalto equivale a algo menos de 4 segundos de tiempo y, generalmente, sólo puede llevarse a cabo una acción por asalto. Los asaltos se utilizan durante situaciones en las que la tensión y el tiempo tienen importancia, normalmente durante el combate, durante el resto de la aventura el Director decide cuánto tiempo pasa y cuánto tardan los jugadores a la hora de realizar acciones.

Por último, decir que todas las acciones pueden tener una dificultad mayor o menor en su realización, así como otros modificadores y por tanto afectar al resultado obtenido con los dados.

ACCIONES

ACCIONES AUTOMÁTICAS

Son aquellas que los personajes realizan sin necesidad de tirar dados. Son acciones rutinarias que se llevan a cabo en circunstancias normales y no hay tensión. Subir a un transbordador planetario, introducir los datos de tu código de seguridad o ver un holovídeo son ejemplos de acciones automáticas. Además, un personaje que tenga una Habilidad dada (Microsistemas, Matemáticas, Pilotar...) podrá realizar acciones automáticas relacionadas con sus conocimientos. No obstante, si las circunstancias son de tensión por algún motivo o la tarea no es rutinaria e implica algún grado de complejidad la acción se considerará de dificultad.

En Exo, el Director tiene la última palabra sobre cuándo una acción debe resolverse mediante la tirada de dados, normalmente las acciones en las que el resultado no está claro o que pueda tener una gran importancia en una determinada situación (como por ejemplo en los combates) se resuelven de esta manera. Sin embargo el Director no debe pedir tiradas cada vez que un jugador abre una puerta, accede a un ordenador o monta en una aeronave.

Si la situación lo requiere y la acción tiene una importancia relevante (abrir una esclusa y huir antes de que tres verrianos despedacen al personaje o pilotar la aeronave en medio de una tormenta eléctrica por encima de una selva) el Director debe pedir una tirada (o más) de dados para determinar el resultado. En ocasiones el Director puede decidir el resultado de una acción de este tipo sin necesidad de tirar, pero debe ser muy cuidadoso ya que deberá tener en cuenta muchos factores, como el valor de habilidad del personaje, la dificultad de la acción, la trascendencia del resultado etc. (se recomienda que este recurso se emplee sobre todo para agilizar el juego y no abusar de las tiradas de dados, pero no debería usarse en situaciones de tensión o en momentos críticos de la narración).

Una vez que el Director determina que una tirada de dados decidirá el resultado de una acción, deberá también decidir qué tipo de acción es la apropiada. En Exo las acciones pueden ser acciones de dificultad, acciones extendidas y acciones enfrentadas.

ACCIONES DE DIFICULTAD

Son aquellas que los personajes realizan en momentos de tensión, que implican cierta dificultad o cuyo resultado no está claro y debe ser definido. Los ejemplos típicos de este tipo de acciones son las que se producen durante cualquier tipo de combate, conducir una aeronave en una persecución, intentar introducir un código de seguridad antes de que estalle la nave, subir al transbordador entre toda la muchedumbre, que se agolpa para hacer lo mismo ante una inminente evacuación. Realmente la decisión de que una acción sea o no de dificultad depende del Director de Juego y su forma de arbitrar (si prefiere una mayor intervención del azar o bien mayor importancia del argumento).

La mayor parte de las acciones entran en esta categoría, ya que son las acciones que los personajes resuelven en un momento determinado con unos resultados inmediatos. Para resolverlas, el Director determina la Habilidad que deberá emplearse para resolver la acción, el jugador comprobará su Valor de habilidad y lanzará tres dados de diez caras (3d10 de ahora en adelante). El jugador sumará el resultado de los dados y los comparará con su Valor de habilidad que es establecido por la suma de un Atributo y el Nivel de la Habilidad del personaje, también tendrá que tener en cuenta la dificultad de la acción y los modificadores que considere el Director oportunos. A esta tirada se la denomina Tirada de Acción o TA.

Si la Tirada de Acción es menor o igual que el valor básico del personaje la acción habrá tenido éxito, si es mayor la acción habrá fallado. Además si se ha obtenido un triple con los tres dados el personaje habrá realizado un crítico o una pifia en la acción. Si la suma del triple está por debajo del Valor de habilidad (contando modificadores) se habrá conseguido un crítico, si la suma de los tres dados es mayor que el valor de habilidad (contando modificadores) se habrá obtenido una pifia. Añadido a esto un triple 1 siempre se considerará un crítico y un triple 0 (o triple 10) siempre es pifia (no se tienen en cuenta los modificadores ni el Valor de la Habilidad).

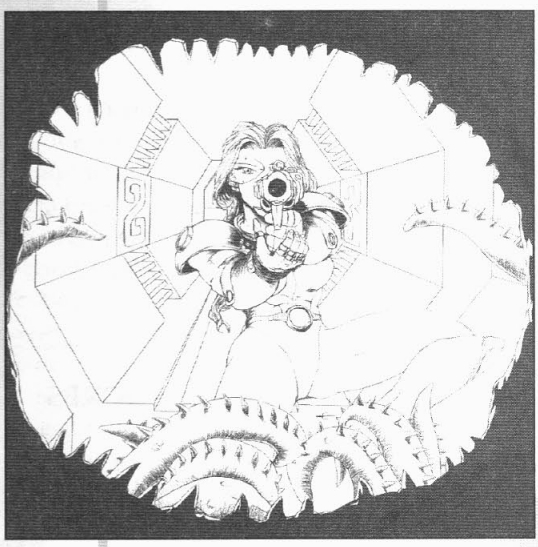
***Ejemplo**: Riis intenta disparar a un verriano con su pistola en un combate a bordo de una astronave. El Valor de la Habilidad de Riis es 16, el jugador tira los tres dados (5,6,2) y los suma obteniendo un 13. Tiene éxito pero como los dados no han sido un triple no se consigue un crítico. Riis vuelve a disparar al siguiente asalto contra otro verriano. Obtiene un 24 (0,8,6) por lo que falla, pero como en el caso anterior no pifia. El verriano ataca a Riis con furia asesina, tiene un 19 como Valor de la Habilidad de pelea (ataca con sus garras) y obtiene un 18 (6,6,6), además es un triple 6, por lo que el verriano consigue un crítico, las cosas se ponen realmente mal para Riis.*

TIRADA DE ACCION

Se tiran tres dados de diez caras y se suman. Se compara con el Valor de la Habilidad. Si el número es igual o inferior se obtiene un éxito; si es superior se falla. El Valor de la Habilidad es igual a la suma del Atributo más el Nivel de la Habilidad.

TA>Valor de Habilidad = Fracaso
TA<= Valor de Habilidad = Éxito

Si se obtiene un triple con los dados en un Fracaso, se entiende que es una pifia. Si se obtiene un triple con los dados en un Éxito, se entiende que es un crítico. 111 siempre es crítico. 000 siempre es fracaso.



De esta manera, nos encontramos con cuatro posibles tipos de resultados con las Tiradas de Acción que se describen a continuación.

Pifia: implica unos resultados nefastos para el personaje, este tipo de resultado indica que la acción ha sido rematadamente mala, por encima de lo normal y con consecuencias negativas para el personaje. Un ejemplo sería que a la hora de pilotar un caza durante una batalla, éste habría resultado seriamente dañado o bien destruido.

Fracaso: la acción sale mal y punto. De nada vale pensar en hacer trampas, suplicar al Director de Juego o gritar a tus compañeros. Implica que la acción no sale bien y falla pero sin las consecuencias de la Pifia. En el ejemplo anterior, el caza simplemente hubiera fallado su maniobra y quizás habría recibido algún impacto de refilón.

Éxito: se consigue de manera satisfactoria la acción que se traduce en un resultado beneficioso para el jugador. Es el tipo más común de Éxito que permite a los personajes seguir con vida un día más. El caza habría realizado con éxito la maniobra y habría esquivado el fuego enemigo.

Crítico: se consiguen resultados por encima de lo normal. Las ventajas son muy positivas para el personaje y le permiten realizar actos heroicos que todos alaban. El caza alcanza con sus disparos una zona importante de una nave enemiga, dañándola seriamente o destruyéndola.

TABLA DE DIFICULTADES

Dificultad	Descripción
-10	Acción Trivial
-5	Acción Fácil
0	Acción Estándar
+5	Acción Difícil
+10	Acción Ardua

DIFICULTAD Y MODIFICADORES

Toda acción tiene una dificultad que debe ser establecida por el Director teniendo en cuenta las circunstancias que envuelvan dicha acción, a continuación se da una guía de dificultades.

Los números positivos o negativos se aplican a la tirada de dado y luego se compara el resultado con el Valor de habilidad del personaje

Las acciones triviales son aquellas que el personaje puede realizar sin ningún problema y de manera sencilla, en las que cuentan con bastantes facilidades; las acciones fáciles son aquellas que los personajes realizan en circunstancias ventajosas; las acciones estándar son como su nombre indica la mayor parte de las acciones y no presentan ninguna facilidad o complejidad en especial; las acciones difíciles son aquellas que presentan un reto para las capacidades del personaje; por último las acciones arduas son aquellas en las que las circunstancias están claramente en contra del personaje y es realmente complicada su realización.

***Ejemplo**: Mordan intenta usar una nueva subrutina de la IA de su biblioteca. El Director de Juego le asigna una dificultad de +5, el Valor de habilidad de Mordan es 16. Tira los dados y obtiene un 4,4,4, en circunstancias normales hubiera conseguido un crítico, pero como debe sumar un +5 a la tirada el resultado final es 17, uno por encima del Nivel de Mordan, y al ser un triple Mordan pifia (estropeando la IA que desde ese momento no realizará sus funciones de buena gana).*

Además puede haber modificadores positivos o negativos que dependan de muchos factores como pueden ser que el personaje esté aturdido, se encuentre en una posición ventajosa en el combate o tenga una IA muy avanzada a la hora de intentar buscar información en una red de datos codificada. Los modificadores no deberían ser nunca mayores de +10 o menores de -10 (sin embargo, a base de acumular modificadores, sí se puede superar este límite).

Los modificadores también se aplican a la tirada de dado y luego se compara el resultado con el Valor de habilidad del personaje. En una misma tirada puede haber una dificultad negativa y modificadores positivos o al revés.

ACCIONES ENFRENTADAS

En determinadas ocasiones un personaje se enfrentará directamente a otro personaje intentando superarle de algún modo. A esto se le denomina Acción Enfrentada y su mecánica es igual a las Acciones de Dificultad con las siguientes salvedades. Si el personaje se está enfrentando a otro, cada uno tirará los dados teniendo en cuenta lo que quiere hacer, por ejemplo, si ambos están intentando demostrar que es mejor piloto que el otro, ambos tirarán por su Habilidad de Pilotaje, pero si lo que uno intenta es no ser descubierto por el otro, el primero tirará por su Habilidad en Observación y el segundo por su Habilidad en Esconderse.

Dependiendo del grado de éxito que obtengan ambos el resultado final varía. Si uno tiene éxito y el otro no, el primero habrá vencido sin problemas; si ambos tienen éxito pero ninguno obtiene un crítico, el que haya obtenido el resultado mayor consigue vencer pero por poco (en caso de empate seguirán igualados); si uno de ellos obtuvo un crítico y el otro sólo tuvo éxito o falló, el primero habrá vencido al oponente; si ambos obtuvieron un crítico el que obtuvo el resultado más alto gana (en caso de empate seguirán igualados). Si ambos fallan, y su fallo no tiene consecuencias negativas, seguirán enfrentándose en asaltos siguientes; si alguno pifia (o ambos), el Director decidirá las consecuencias para cada uno.

***Ejemplo**: Jhonny y Larsen están en un compartimento en el que empieza a producirse una descompresión. El Director de Juego anuncia que sólo uno de ellos puede alcanzar la puerta de la habitación antes de que ésta ocurra y que, por tanto deben realizar una tirada de agilidad x 3 para saber quien es el que lo consigue. Jhonny tiene 24 (8x3) en su habilidad y obtiene un 4, 6, 0, con lo que obtiene un Éxito. Larsen sólo podría ganarle si obtuviera un crítico o un éxito con un resultado total superior a 20. Como Larsen tiene una agilidad de 6 (x3 = 18), en este caso, sólo le valdría el crítico para salir antes que su amigo Jhonny. Si ambos hubieran fallado ninguno de los dos habría conseguido alcanzar la puerta y ambos permanecerían dentro del compartimento en proceso de descompresión. Si uno de los dos o ambos pifian, es posible que en su afán de huir se hayan golpeado en la cabeza con algo (probablemente con el otro) y permanezcan aturdidos unos pocos asaltos mientras la descompresión continúa a su alrededor. En el caso de que ambos hubiesen obtenido un crítico, el que hubiera obtenido el resultado más alto, ganará.*

Estas acciones pueden complicarse si así lo desea el Director, ya que puede que sea necesario vencer al otro durante varios asaltos (por ejemplo en una carrera) o puede haber más de dos personajes involucrados. En cualquier caso también deben aplicarse la dificultad y modificadores apropiados.

SOL VERDE

Sol Verde es una sociedad sin ánimo de lucro que opera en las zonas controladas por la raza humana y la tyrana. Esta sociedad se dedica a la atención de enfermos y damnificados, a la distribución de alimentos, a la enseñanza infantil y a la protección de los derechos civiles más elementales. Sol Verde recibe grandes subvenciones por parte de los gobiernos galácticos, numerosas aportaciones privadas a lo largo y ancho de la galaxia, y aparte tiene un sistema de financiación autónomo mediante la venta de *merchandising* con el anagrama de la organización. La gran espacionave HOGAR es el buque insignia de Sol Verde.

ACCIONES EXTENDIDAS

Son Acciones de Dificultad que llevan más tiempo que un solo asalto para ser resueltas. Unos ejemplos de este tipo de acciones serían las reparaciones de una astronave, escalar una montaña, etc. Estas acciones se resuelven igual que las Acciones de Dificultad, pero el Director indica la cantidad de éxitos necesarios y cada cuanto tiempo se puede tirar. La obtención de un crítico indica que se consigue avanzar el doble de rápido en la acción o el doble de éxito (a discreción del Director) y una pifia que se pierde todo lo logrado.

***Ejemplo**: Surust intenta reparar su astronave. Tiene el equipo y los repuestos necesarios por lo que el Director indica que necesita tres éxitos en tres acciones y cada acción llevará una hora de trabajo. Surust obtiene un crítico en la primera tirada, por lo que consigue reducir el tiempo a media hora y tiene uno de los tres éxitos, la segunda tirada falla, por lo que está una hora sin conseguir avances, la tercera tirada vuelve a ser un crítico con lo que lleva dos horas trabajando y dos éxitos. En su cuarta tirada consigue un éxito con lo que después de tres horas Surust repara su nave.*

Si el jugador desea completar la tarea en menos tiempo, el Director puede aumentar la Dificultad como crea conveniente, pero deberá tener en cuenta que ciertas acciones necesitan un mínimo de tiempo por muy rápido que quieran realizarlas los jugadores (una montaña no se escala en una hora).

APUNTES FINALES

Normalmente a la hora de realizar una acción, los personajes usarán una Habilidad con un Valor total que será la suma del Atributo del que dependa más el nivel en dicha Habilidad. Cuando los personajes usan una Habilidad cuyo nivel es 0 (es decir que no tengan ningún entrenamiento en ella) podrán considerar el Atributo del que depende y tirar los dados, pero el Director deberá aplicar un Modificador debido a la falta de entrenamiento (dicho Modificador debería depender del tipo de Habilidad utilizada y los jugadores

deben tener claro que el Director tiene la última palabra). Además hay Habilidades que no pueden utilizarse si no se poseen al menos unos conocimientos básicos (un Nivel de Habilidad de al menos 1), estas Habilidades están descritas en el capítulo de Componentes de Exo.

En ocasiones el Director puede solicitar una tirada que no depende de ninguna Habilidad, en esos casos el Director determinará qué Atributo se usará para realizar la tirada (la tirada suele compararse con el valor que se obtiene al multiplicar el Atributo por 2 o por 3, aunque el Director puede decidir que se use el valor del Atributo sin hacer cálculos, dependiendo de las circunstancias).

Cuando varios personajes intentan la misma acción, el Director pedirá al personaje que tenga el Valor de habilidad más alto que realice la acción, y aplicará un modificador de -2 por cada personaje que le ayude. El Director deberá decidir cuántas personas pueden intervenir en cada acción a la vez, ya que habrá situaciones en que la ayuda de muchos sea un estorbo más que un beneficio.



PROCEDIMIENTOS

Durante una partida de Exo pueden producirse multitud de acciones cuyo límite es la imaginación de los jugadores y el Director, ya hemos presentado las reglas de Exo y con un poco de práctica los jugadores descubrirán que son flexibles y sencillas, sin embargo hemos pensado en ayudar al Director mostrando una guía de posibles acciones que los jugadores pueden llevar a cabo y su resolución en términos de juego. De esta manera el Director contará con un conjunto de "herramientas" eficaces que le ayudarán a dirigir las partidas sin que la aventura se vea demorada en exceso. Cuando una acción dependa de una Habilidad vendrá descrita como Habilidad, cuando no dependa de una Habilidad vendrá descrita como Capacidad. Respecto a esta última, se entiende por capacidad de un personaje una aptitud inherente al mismo, que permite realizar una acción sin un conocimiento previo proporcionado por la habilidad y, en muchos casos, sin una intencionalidad explícita. Además, en el capítulo denominado Componentes de Exo se describen todas las Habilidades para que el Director pueda determinar su uso. Por último se recuerda que el Valor de habilidad es igual a la suma de un Atributo más el Nivel de la Habilidad.

EJEMPLOS DE ACCIONES

Alerta. *Capacidad*: el Director debería de pedir tiradas de alerta cuando la situación así lo propicie, como en el caso de emboscadas o lugares peligrosos. Hay que recordar que ésta es una capacidad inconsciente, por lo que los jugadores siempre deberían tener una opción de poder usarla, normalmente se utiliza el Atributo de Percepción multiplicado x 3.

Carga. *Capacidad*: un personaje puede llevar sin penalización 7 Kilos de peso en gravedad normal por cada punto en Fuerza que posea. A partir de ese límite un personaje sufrirá un modificador acumulativo de +2 a todas sus tiradas que tengan que ver con acciones físicas por cada siete kilos o fracción que excedan su capacidad de Carga.

Además el movimiento se verá reducido en un metro por asalto y la iniciativa en un punto por cada 7 kilos o fracción que excedan dicha capacidad.

***Ejemplo**: Lara tiene Fuerza 7, por lo que podrá transportar hasta 49 Kilos sin problemas. En el transcurso de una de sus aventuras se ve obligada a llevar a su compañero Oliero herido Gleck, cuyo peso es de 80 Kilos (que excede en 31 la capacidad de Lara), por lo que Lara tiene un modificador de +10 a todas las tiradas que tengan que ver con tiradas físicas y su movimiento se ve penalizado en 5 metros cada asalto.*

Ciencias. *(Varios atributos). Habilidad*: las Habilidades de ciencias representan conocimientos de esa materia que pueden resultar muy útiles a los personajes dada la ambientación del juego. Las Habilidades se usan de la manera explicada en la mecánica de juego, pero con una salvedad: la información que el personaje obtenga por una tirada exitosa dependerá del valor que tenga en la Habilidad. Tener un valor de 3 en la Habilidad es tener conocimientos básicos de la ciencia; un valor de 5 significa estudios y formación (por ejemplo los adquiridos en un instituto o similar); un valor de 10 implica estudios universitarios en la ciencia; un valor de 15 es equivalente a un doctorado; un valor de 20 se refiere a un experto especializado en la Habilidad Un personaje nunca obtendrá con una tirada exitosa más información por si mismo (es decir sin ayuda de ordenadores, una IA o similar) que la que puede proporcionar el grado de conocimiento adquirido (un crítico significaría que el personaje tiene ciertas nociones de información adquiridas fuera de su educación habitual y, quizás, por encima de su nivel habitual).

Combate. *(Varios atributos). Habilidad*: cada una de las Habilidades de combate se usan de la manera explicada en la mecánica de juego. La Habilidad usada dependerá del arma utilizada y la modalidad en que se use en el caso de las armas a distancia. Todas las reglas que atañen al combate y su resolución son explicadas más adelante en este mismo capítulo.

Escalar. *Habilidad*: un Éxito en Escalar permite la ascensión de hasta 2 metros en un asalto por una superficie vertical que permita ser escalada. Un Crítico permite ascender hasta 4 metros. Una Pifia provoca una caída, torcedura o dificultad de importancia que puede poner fin a la escalada a discreción del Director. La Dificultad y Modificadores dependerán del tipo de superficie (una superficie lisa por completo debería ser una dificultad árdua, mientras que una pendiente con poca inclinación y con muchas irregularidades podría ser una dificultad fácil), el equipo disponible (un equipo adecuado y de calidad otorga un modificador de -5) y las condiciones de la escalada. El Director debe realizar acciones extendidas para escalar superficies muy altas y así no tener que hacer tiradas constantemente.

Esquivar. *Capacidad*: permite evitar golpes lanzados por un oponente, objetos arrojados o que caigan. Es igual a la agilidad por 2 más la velocidad. No se puede utilizar esta capacidad para evitar los ataques con armas de proyectiles. Para esquivar se debe ser consciente del ataque. Los ataques por sorpresa no se pueden esquivar. Mira el apartado de combate en este mismo capítulo para más detalles.

Lanzar. *Habilidad*: un personaje puede lanzar objetos hasta una distancia de 3 metros por cada punto en su Valor de habilidad (como mucho 90 metros). Debe tenerse en cuenta que si el personaje lanza algo y quiere acertar un lugar concreto cuando lo lanza (por ejemplo una granada) la distancia eficaz de lanzamiento se reduce considerablemente quedándose en 1 metro por cada punto en el Valor de habilidad. El personaje deberá hacer una tirada modificada por la Dificultad o los factores que el Director considere oportunos (como por ejemplo oscuridad, humo, viento en contra, peso del objeto lanzado...).

***Ejemplo**: si Arsen quisiera lanzar una jabalina, podría hacerlo sin apuntar hasta una distancia de 48 metros (Fuerza 6, Lanzar 10). Si quisiera dar a una diana con dicha jabalina, la distancia máxima a la que podría lanzarla sería de 16 metros.*

Levantar Objetos. *Capacidad*: cada personaje puede levantar objetos de un peso determinado, por encima de su cabeza y sin ser capaz de hacer ninguna otra cosa. Dependiendo de la puntuación en Fuerza del personaje se podrán levantar un peso determinado, como se muestra en la tabla siguiente:

LEVANTAMIENTO DE PESOS

Puntuación	Peso (Kg.)
1-2	50
3-4	75
5-6	100
7-8	150
9-10	200

Si un personaje posee la puntuación indicada no tiene porqué realizar tiradas para sostener el peso durante un tiempo en asaltos igual a la mitad de su fuerza (fracciones hacia arriba). Si un personaje intenta levantar un peso mayor del permitido para su puntuación deberá realizar tiradas de Fuerza x 2 cada asalto con un modificador de +2 por cada categoría superior. A partir de los 200 Kilos un personaje que quiera levantar más peso tendrá un +2 por cada 50 kilos. Si se obtiene un crítico se podrá evitar la tirada del siguiente asalto, una pifia podrá ser el motivo de un desgarramiento muscular o similar que causará cierto daño al personaje a discreción del Director. Todos los pesos están pensados en una gravedad similar a la de Vettera, en una gravedad más baja el Director puede decidir que un objeto es más sencillo de levantar, al igual que en una gravedad superior será más pesado.

Movimiento. *Capacidad y Habilidad*: un personaje puede moverse en un asalto un número de metros igual a su Agilidad. Si el personaje no realiza ninguna otra acción durante ese asalto puede correr un número de metros igual a su Agilidad más dos veces su Velocidad, y puede correr durante 10 minutos por cada punto que tenga en Vitalidad, a partir de ese momento debe realizar tiradas de Correr por cada minuto que siga corriendo con un +2 de modificador acumulativo por cada minuto que exceda el límite. Cuando el personaje deje de correr estará cansado y deberá descansar el doble de tiempo que haya estado corriendo (no debería ser capaz de hacer ninguna otra acción durante ese tiempo), aunque si no excedió el límite marcado por la vitalidad, el personaje podrá llevar a cabo tareas que no requieran excesivo esfuerzo físico. Un personaje también puede esprintar un número de metros por asalto igual a su Agilidad más tres veces su Velocidad, puede esprintar durante un número de asaltos igual a su Vitalidad y a partir de ahí deberá realizar tiradas de Correr cada asalto que siga corriendo con un +2 de Dificultad acumulativo por cada asalto que exceda el límite. Cuando el personaje deje de correr estará exhausto y deberá descansar el doble del tiempo que ha estado esprintando (no es capaz de hacer ninguna otra acción durante ese tiempo).

Mover = Agilidad en metros
Correr = Agilidad + 2 Velocidad en metros
Esprintar = Agilidad + 3 Velocidad en metros

Nadar. *Habilidad*: un personaje puede nadar sin problemas en unas condiciones normales, con una puntuación de al menos uno en la Habilidad. A partir de los primeros diez minutos, el personaje deberá tirar por la Habilidad. Cada diez minutos a partir del primero el jugador tendrá un modificador acumulativo de +2 (o superior si las aguas son turbulentas). En caso de fallar una tirada, el personaje seguirá a flote pero será incapaz de nadar más durante el doble del tiempo que haya estado nadando. Una Pifia indica un cansancio que puede llevar a la perdida de conocimiento, mientras que un Crítico otorga un modificador de -2 en la siguiente tirada (y sólo en la siguiente). Los modificadores también pueden ser como consecuencia del estado de las aguas o la salud del personaje. Un personaje nadando recorrerá una distancia igual a la media (redondeando hacia arriba) de su agilidad más su velocidad.

Persecuciones *(Varía). Habilidad*: siempre que se produzca una persecución en Exo se usará la Habilidad adecuada (Correr, Pilotar, Nadar etc.). El Director decidirá la distancia inicial entre el perseguido y el perseguidor que será en unidades de 10 metros en caso de que sea una carrera o similar, 100 metros en el caso de aeronaves atmosféricas y 10 kilómetros en el caso de astronaves y

VO Y NIG

Vo es una sociedad ilegal especializada en cambiar la identidad de una persona, que por cualquier clase de motivo desea una nueva vida, o simplemente un nuevo nombre. No es una sociedad legal, pero se sabe que algunas fuerzas policiales locales la han utilizado como sistema para proteger a testigos fundamentales. NIG (Nuevas Identidades en la Galaxia) es una compañía similar y rival de la anterior pero que sólo opera en la República Federal de Planetas y en la Federación. Vo es más universal que NIG. Sin embargo, entre ambas sociedades hay una fuerte rivalidad subterránea que hace que la identidades de uno sean perseguidas por el otro o que esas identidades sean reveladas públicamente. Esta lucha soterrada está haciendo mucho daño a la imagen de ambas empresas.

persecuciones espaciales. A continuación se llevará a cabo una acción enfrentada cada asalto que reducirá, mantendrá o aumentará la distancia hasta que el perseguido sea alcanzado o se "pierda de vista". El Director debería poner modificadores dependiendo de factores como el tipo de vehículo (la maniobrabilidad de cada uno es un modificador directo a la tirada, la diferencia de velocidades también aporta un modificador negativo al vehículo más rápido) o el estado físico y mental de los involucrados. La Dificultad vendrá dada por la situación y el entorno de la persecución. En cualquier caso, el Director debería intentar describir la situación con detalle para añadir realismo y que no se convierta en un montón de tiradas.

***Ejemplo**: la contrabandista Ferro (Habilidad en Conducir de 16) intenta huir de dos Guardias de Seguridad (Habilidad en Conducir de 20), que la persiguen por la ciudad en un vehículo a reacción. Ferro cuenta con su habilidad y su moto X55 mejorada. El Director estima que se inicia una persecución con una separación inicial aproximada de 300 metros. La maniobrabilidad de ambos vehículos es de –5 la moto y –1 el vehículo, sin embargo el vehículo es más rápido lo que da un modificador de –2 a los Guardias. El Director también decide que debido a la circulación y a la gente que atesta la calle la Dificultad de ambos es Difícil.*

En el primer asalto Ferro obtiene un 18 en los dados (0,6,2) resta 5 por la maniobrabilidad y suma cinco por la dificultad (ambas se anulan) por lo que falla, los Guardias obtienen un 19 (7,7,5) restan 3 por la maniobrabilidad y la velocidad y suman cinco por la dificultad (un total de +2) por lo que el resultado final es 21 y también fallan, la distancia se mantiene.

En el segundo asalto Ferro obtiene un 9 (3,3,3) que además es crítico, los Guardias obtienen un 16 (0,1,5) que se modifica en 18 y también tienen éxito, pero no es crítico por lo que la distancia aumenta hasta los 400 metros.

En el tercer asalto Ferro obtiene un 12 (4,1,7) y los Guardias 8 (4,2,2) que se modifica en 10, como la tirada de Ferro es mayor, aumenta la distancia otros 100 metros. El Director decide que los Guardias la pierden de vista y la persecución finaliza.

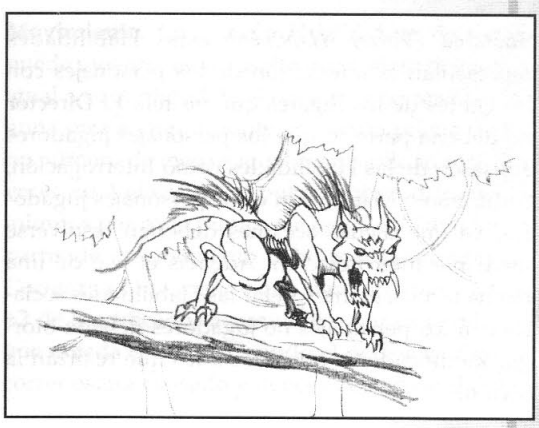
Saltar. *Habilidad*: un personaje puede saltar hasta medio metro verticalmente o dos horizontalmente (en caso de tener espacio como para iniciar carrera, se podría llegar a saltar hasta cuatro metros horizontalmente). En caso de obtener un crítico en la tirada, la distancia saltada sería de medio metro más en vertical o un metro más en horizontal. Un personaje puede intentar saltar aún más, pero por cada medio metro de más en vertical o cada metro en horizontal sufre un modificador acumulativo de +10 y +5 respectivamente.

Sociales *(Varía). Habilidad*: estas Habilidades representan la interacción de los personajes con las gentes de los lugares que visiten. El Director no debería permitir que los personajes jugadores abusasen de las Habilidades como Interrogación, Seducción o Mando con otros personajes jugadores, ya que dichas acciones deberían resolverse mediante interpretación. Además el uso de una buena técnica al interpretar las Habilidades sociales con los personajes no jugadores debería otorgar modificadores positivos a los que realizan la acción.

OTRAS CONSIDERACIONES

El Director puede pedir (y debería pedir) que determinadas acciones se resuelvan en secreto, es decir que los jugadores no conozcan el resultado de la tirada de dado. Las Habilidades que suelen usarse de esta manera son normalmente sensoriales ya que los personajes suelen pensar que están bien escondidos, que siempre está alerta o que siempre saben por dónde van. La resolución de dichas acciones de manera oculta permite que las situaciones contengan más tensión y que los jugadores siempre tengan un grado de incertidumbre más realista.

A la hora de describir las habilidades hemos diferenciado dos tipos especiales de habilidades: restringidas (subrayadas) y generales (xxx). En el primer caso, los jugadores no podrán llevar a cabo Tiradas de Acción de estas habilidades si no tienen nivel de habilidad ya que se supone que no tienen ningún conocimiento en ellas. Observa que, gracias al atributo, un personaje tendrá valor en la habilidad, pero no Nivel en la misma. A estos efectos, todas las habilidades psi se consideran habilidades restringidas. En las habilidades generales, los personajes tienen un conocimiento dentro de un campo específico de la habilidad (p.e.: medicina humana). Si un personaje quisiera realizar una Tirada de Acción de una habilidad específica diferente a la que posee (p.e.: medicina sheller), tan sólo se tendría en cuenta el atributo del que depende la habilidad y no el Nivel específico de la habilidad. Las habilidades que son a la vez específicas y restringidas se tratarán como específicas si el personaje tiene alguna especialización en esa habilidad (alguna de las especialidades de la habilidad tiene un Valor de Habilidad superior a cero) y como restringidas si el personaje no posee nivel en la habilidad.



COMBATE

Aunque siempre debería ser el último recurso a utilizar, a veces los conflictos entre los personajes y su entorno son inevitables y acaban en un enfrentamiento. Por otro lado, los combates siempre han sido los momentos más destacados y espectaculares del cine y la literatura de ciencia-ficción. En el universo de Exo el combate puede ocurrir por muchas circunstancias, por lo que a continuación aportamos las reglas necesarias para resolver este tipo de situaciones, que posiblemente sean las más complejas desde el punto de vista del Director.

PRINCIPIOS BÁSICOS

Durante el combate el tiempo se mide en asaltos en el que los personajes realizan distintas acciones. Un asalto tiene una duración de unos 4 segundos, durante los cuales se suele llevar a cabo una acción por parte de cada uno de los involucrados en el conflicto.

Para saber el orden en que se resuelven las acciones se recurre a la iniciativa de cada personaje que puede variar cada asalto. Tras establecer un orden de iniciativa se van resolviendo las acciones hasta que todos los involucrados hayan tenido la oportunidad de actuar. Por último el Director aplica los resultados de las acciones y si es necesario se comienza un nuevo asalto.

Cada asalto tiene un número de fases que ayudan a que la situación no se convierta en un caos y que permitan un mayor control de la misma por parte del Narrador. Después de que todas las fases de un turno se hayan llevado a cabo, el asalto finalizará y el Director de Juego determinará si comienza otro asalto de combate o no. Las fases de un Asalto de Combate son las siguientes:

Asalto de Combate

1. Iniciativa
2. Declaración de Intenciones
3. Acciones de Combate a Distancia
4. Acciones de Movimiento/Acciones que no sean de Combate
5. Acciones de Combate Cuerpo a Cuerpo
6. Acciones Psiónicas

Cada acción será realizada en la fase correspondiente a su tipo y en el orden de iniciativa individual. De esta manera todas las acciones de combate a distancia se llevan a cabo antes que cualquier acción de movimiento, combate cuerpo a cuerpo o acciones que no sean de combate, pero siempre en el orden de iniciativa individual.

A continuación se explicará cada una de las fases en detalle.

INICIATIVA

Al principio de cada asalto cada personaje implicado en el combate comprobará su iniciativa, que corresponde a la velocidad que tenga pero que puede variar por el daño, el peso y otros factores. El Director apuntará cada resultado, ordenándolos de menos a más (en caso de empate el que tenga mayor agilidad ganará la iniciativa sobre el otro/s, en caso de tener la misma agilidad las acciones serán simultáneas).

TIRADA DE IMPACTO CON ARMAS A DISTANCIA

Se tiran tres dados de diez caras, uno de los cuales debe ser de distinto color que los otros dos o debe indicarse previamente. Se suman los tres dados y se compara el resultado con el Valor de la Habilidad del arma que esté usando el personaje. Si el número es igual o menor, se obtiene Éxito; si el número es mayor, se falla. El Valor de la Habilidad es igual a la suma de un Atributo más el Nivel de la Habilidad.

Tirada de impacto > Valor de la Habilidad = Fracaso
Tirada de impacto <= Valor de la Habilidad = Éxito

Si se obtiene un triple con los dados y es igual o menor al Valor de la Habilidad, se consigue un crítico; si el triple es mayor que el Valor de la Habilidad, se pifia. Un 111 siempre es crítico y un 000 siempre es pifia.

El dado de distinto color (o el previamente indicado) señala la localización del disparo en caso de éxito en la tirada, los otros dos dados se utilizan para calcular el daño.

Dado de distinto color = Localización
Los otros dos dados = Calculan el daño

Las localizaciones de daño son:

1, 2, 3	**Pecho**
4	Brazo derecho
5	**Brazo izquierdo**
6, 7	Abdomen
8	**Pierna derecha**
9	Pierna izquierda
0	**Cabeza**

DECLARACIÓN DE INTENCIONES

A continuación, cada personaje dirá lo que su personaje intenta hacer durante el presente asalto. Comenzará el jugador con menor iniciativa y seguirá en orden ascendente hasta que cada personaje haya declarado lo que piensa hacer durante el asalto. Al durar cada asalto unos 4 segundos lo que un personaje puede realizar está bastante limitado, por lo que los jugadores tendrán que tener en cuenta que como norma general sólo podrán llevar a cabo una acción por asalto (más tarde se explica como realizar más de una acción por asalto). Si un jugador decide cambiar de acción y realizar algo que no declaró en esta fase tendrá un modificador de +10.

En esta fase, además, los personajes pueden decidir subir su iniciativa para actuar antes. Cada punto de Iniciativa que suban proporciona un +2 de modificador acumulativo a cualquier TA que se realice. Se debe declarar si se sube la iniciativa en el orden de declaración de intenciones original, para que aquellos que eran por naturaleza más rápidos puedan reaccionar.

ACCIONES DE COMBATE

A DISTANCIA

Los personajes que tengan armas a distancia y hayan declarado su uso, actuaran en esta fase, en orden de iniciativa. Podrán disparar el arma y mover un total de unos 3 metros antes y/o después del disparo. Cada arma tiene una serie de modalidades de disparo y una Habilidad asociada para su utilización. Siempre que se use una arma a distancia, el director deberá determinar la distancia a la que se encuentra el blanco, si le protege alguna cobertura, la modalidad en que es disparada el arma, la situación (oscuridad, humo, si se tienen sistemas de puntería...) y cualquier otro modificador que sea aplicable.

DISTANCIA

Las armas tienen unos alcances indicados en metros en la descripción de las mismas, cada número responde a las 5 distancias posibles: Quemarropa, Corta, Media, Larga y Extrema. A continuación se muestran los modificadores de disparo dependiendo de la distancia a la que se dispare. Para obtener los modificadores de la columna apuntar, el personaje deberá haber estado al menos un asalto dedicándose a apuntar el blanco, si está varios asaltos, los modificadores no son acumulativos (el blanco está en el punto de mira y el personaje lo mantiene en él).

COBERTURA

Si el blanco está oculto o dispone de alguna cobertura que imposibilite una clara línea de visión, será más difícil acertarle. Hay tres tipos de cobertura: Parcial (una pequeña parte del objetivo está oculto), Media (aproximadamente la mitad del objetivo está oculto) y Completa (sólo se ve una pequeña parte del objetivo). El Director deberá determinar el tipo de cobertura del blanco, cuánto cubre y la dureza de la misma (los puntos de armadura que otorga) y aplicar los siguientes modificadores.

MODIFICADORES POR DISTANCIA

Distancia	Apuntando	Sin Apuntar
Quemarropa	-10	-6
Corta	-4	0
Media	-2	+2
Larga	+2	+6
Extrema	+6	+10

MODIFICADORES POR COBERTURA

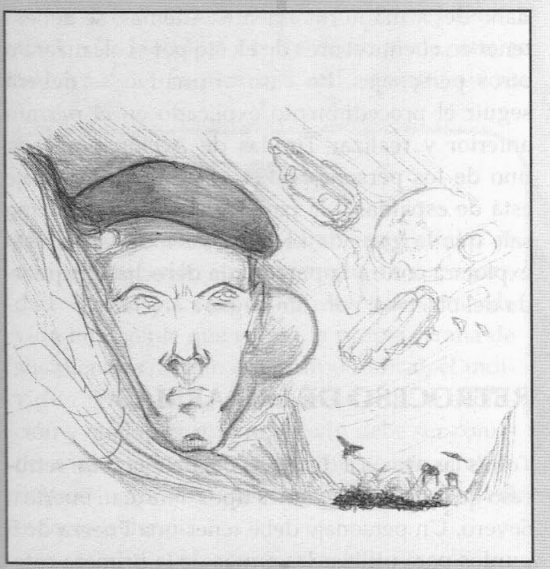
Cobertura	Modificador
Parcial	+3
Media	+6
Completa	+10

MANIOBRAS DE COMBATE A DISTANCIA

A continuación se explican las diferentes modalidades de las armas a distancia y su efecto en el combate, cada arma mostrará en su descripción las modalidades con las que cuenta.

FUEGO NORMAL

Cualquier personaje que dispare su arma en fuego normal podrá disparar un tiro cada vez independientemente de la cadencia de fuego del arma. Si desea disparar varias veces con esta modalidad de fuego, deberá atenerse a las reglas de varias acciones por asalto explicadas más adelante.



FUEGO SEMIAUTOMÁTICO

Este es el método de fuego más utilizado por los militares. Consiste en disparar toda la cadencia de fuego del arma usada. Se deberá realizar una tirada de acción por cada bala disparada y se tendrá en cuenta la penalización de +5 (menos la coordinación del personaje a la penalización total, mínimo +1) por cada bala disparada a partir de la primera. La diferencia entre el fuego semiautomático y el fuego normal es que en el primero el impacto de todas las balas se resuelve simultáneamente en el momento de disparar la primera bala, mientras que en el segundo cada disparo se resuelve como si fuera una acción distinta del asalto (ver reglas de varias acciones para más detalles). En fuego semiautomático no se puede disparar a más de un objetivo.

FUEGO DE PRECISIÓN

El jugador puede decidir apuntar durante un asalto y recibir la bonificación por apuntar que se mostró anteriormente. También puede decidir rechazar los modificadores, como si no estuviera apuntando y disparar a una localización en concreto (el personaje podría variar el dado de localización hasta en un +3 o -3 para determinar el impacto; a efectos de calcular la tirada de acción, esta modificación no se tendrá en cuenta). Tras apuntar, sólo se podrá realizar fuego normal o semiautomático. Para obtener los beneficios por apuntar, sólo se podrá realizar un disparo en el asalto. Es posible apuntar varios asaltos seguidos, pero sólo se considerará el último asalto apuntado (no se acumulan los modificadores por apuntar).

FUEGO AUTOMÁTICO

Es similar al fuego semiautomático, sólo que se dispara un número de balas igual al doble de la cadencia de fuego del arma por cada objetivo al que se desea alcanzar. Las armas con una cadencia de fuego igual a 1 no pueden hacer Fuego Automático. Se considerará una penalización de +5 por cada objetivo que esté separado más de 3 metros de los demás. Se realizará una tirada de acción por cada posible objetivo, pero todas se realizarán a la vez como si fueran la misma acción. El daño realizado es doble. El daño indicado por los dados se realizará en la localización indicada por la tirada. El mismo daño se realizará en la localización adyacente superior (en número) y si esto no es posible en la adyacente inferior.

FUEGO DE COBERTURA

Es similar al anterior, pero se gasta el triple de balas por objetivo y se realiza el triple de daño. Se impacta en la localización indicada por la tirada y en la adyacente superior e inferior. En caso de que no existiera esta localización adyacente, se dañarían las dos adyacentes superiores o inferiores dependiendo del caso.

FUEGO DE OPORTUNIDAD

Todas las armas pueden hacer esta modalidad de fuego que consiste en mantener una posición y disparar desde ella a cualquier blanco que pase por delante de la línea de visión. En términos de juego, un personaje no realiza ninguna acción durante un asalto para tomar la posición y en los asaltos consecutivos ganará la iniciativa automáticamente a todos sus disparos de oportunidad (que es el único tipo de acción que puede realizar sin perder su ventaja). El disparo de oportunidad puede ser de cualquier modalidad de fuego explicada anteriormente, pero sólo puede hacer uno de ellos por asalto sin perder el beneficio del fuego de oportunidad. Si el personaje decide realizar otra acción que no sea disparar a los que aparezcan en su línea de visión, perderá el beneficio a la iniciativa por fuego de oportunidad. Mientras mantenga la posición, aunque no dispare, mantendrá los beneficios a la iniciativa de sus disparos sin necesidad de un asalto de preparación por cada asalto en el que quiera hacer fuego de oportunidad. Si el personaje falla una de las tiradas de acción de un disparo de oportunidad, perderá los beneficios de la iniciativa a partir de ese momento.

ARMAS DE ÁREA

Aquellas armas que produzcan daño de área afectarán a todo lo que se encuentre dentro de su área de efecto. Se realizará una tirada de impacto por cada posible objetivo dentro del área de efecto. El Director de Juego valorará la posición y cobertura de cada uno de los objetivos para aplicarle, si procede, diferentes modificadores a la tirada de acción.

Las armas de área deben ser apuntadas a un objetivo y se realizará la Tirada de Acción normalmente. El arma de área puede fallar el blanco y, sin embargo, acertar a un objetivo o compañero cercano en lo que se denomina desvío de las armas de área. En estos casos, el dado de Exo nos indicará si el arma se ha quedado corta (un resultado de 5 o menos) o si se ha pasado de largo (un resultado de 6 o más). Si algún personaje o personajes, enemigos o no del que disparo, están en la línea de fuego en la zona indicada por el dado de Exo podrá recibir el impacto de la granada. Para ello se volverá a realizar la Tirada de Acción con una dificultad un grado mayor que la dificultad original. Si se vuelve a fallar la tirada, no habrá más desvíos, pero si se acierta, se calculará el daño del arma normalmente. Además, se deberá tener en cuenta el área de efecto por si alcanzara a otros personajes. En caso afirmativo se deberá seguir el procedimiento explicado en el párrafo anterior y realizar Tiradas de Acción por cada uno de los personajes afectados. Si el personaje está de espaldas a la pared y el desvío del arma sale que la granada se ha pasado de largo, ésta explotará contra la pared, a la derecha o izquierda del objetivo, pero sin llegar a afectarle.

RETROCESO DE LAS ARMAS

Todas las armas a distancia cuentan con un retroceso que puede ser de tres tipos: Normal, Fuerte o Severo. Un personaje debe tener una Fuerza de 3 puntos para utilizar las armas de la primera categoría de manera normal, una Fuerza de 5 para la de Fuerte y un 7 para la de Severa. Si un personaje no tiene la Fuerza indicada, el arma le desequilibrará durante un número de asaltos (después del asalto en que se ha efectuado el disparo) igual a la diferencia entre su Fuerza y el valor requerido. Cuando un jugador está desequilibrado usa todas sus Habilidades como si su valor fuera la mitad del que realmente tiene (redondeando fracciones hacia abajo). Los efectos del desequilibrio son acumulativos de un asalto a otro y con otros modificadores que pudieran afectar al personaje.

Cuando se dispara un arma en una zona de baja gravedad, se considerará que el tipo de retroceso es una categoría mayor que la indicada. Así, las armas de retroceso normal, serán fuertes, las fuertes serán severas y las severas serán muy severas. Una categoría de retroceso especial que sólo se da en baja gravedad y que requiere un 9 de Fuerza.

ACCIONES DE MOVIMIENTO O QUE NO SON PROPIAS DEL COMBATE

Muchos personajes pueden realizar acciones que no sean de combate debido a las circunstancias o a la situación. También puede que deseen moverse solamente o simplemente protegerse del caos que les rodea. Cuando un personaje desea llevar a cabo una acción que no sea de combate, ésta se realizará de la manera habitual siempre que sea posible (a discreción del Director). Por otro lado un personaje puede desear moverse solamente. Si es la única acción que realiza en ese asalto, un personaje podrá mover, correr, o esprintar según las reglas explicadas en el apartado correspondiente de la Mecánica de Juego. Además de estas acciones un personaje puede desear realizar acciones defensivas para evitar ser herido en combate, dichas acciones son descritas a continuación.

FA.RA.LI.

La Facción Ramal por la Limpieza (FaRaLi) es una organización que propugna la superioridad Tyrana y la expulsión de toda forma de vida inteligente que no sea la propia tyrana de sus planetas. Según este grupo radical, el individuo tyrano es la pieza maestra de la evolución y cualquier otra raza es (y debe ser considerada) inferior. Son aislacionistas con el objetivo de lograr algo parecido a lo que hay en el espacio Iroiendi.

Inicialmente, FaRaLi no contaba con muchos adeptos, pero en los últimos tiempos y con el apoyo medio encubierto de las castas más poderosas tyranas, los FaRaLi están convirtiéndose en una fuerza política a tener en cuenta en el gobierno tyrano. Su pública xenofobia y sus discursos fáciles están haciendo mella en una gran parte de la población. Hasta el punto de que en algunos planetas menores ha logrado hacerse con el control político.

ACCIONES DEFENSIVAS

Durante un combate se pueden hacer dos tipos de acciones defensivas, Cuerpo a Tierra y Ponerse a Cubierto.

CUERPO A TIERRA

El personaje se tira al suelo esperando que los disparos contra él no tengan un blanco fácil. En el suelo puede disparar, pero si lo hace sólo podrá moverse un metro por asalto y sólo podrá disparar Fuego de Oportunidad, de Precisión, Normal o Semiautomático. Si sólo se mueve podrá hacerlo de la manera normal, pero no puede correr ni esprintar. Todos los disparos dirigidos contra alguien que está en el suelo tienen un +5 que se sumaría a cualquier otro modificador por cobertura. El personaje no puede hacer nada más que tirarse al suelo o levantarse de él en un asalto.

PONERSE A CUBIERTO

En esta acción el personaje sólo busca su seguridad de manera desesperada y sin importarle nada más. Un personaje que elija esta acción no puede hacer otra cosa en ese asalto y tiene un +8 a que le disparen. Sin embargo debe acabar el turno detrás de una cobertura (utilizando su capacidad de movimiento) o al siguiente asalto lo único que podrá hacer será echarse Cuerpo a Tierra. Ésta es la única acción que puede llevarse a cabo fuera de la fase en que le corresponde, pudiendo por lo tanto realizarse antes del combate a distancia, sin embargo la iniciativa seguirá siendo un factor importante.

TIRADA DE IMPACTO CON ARMAS CUERPO A CUERPO

Se tiran tres dados de diez caras, uno de los cuales debe ser de distinto color que los otros dos o debe indicarse previamente. Se suman los tres dados y se compara el resultado con el valor de la habilidad del arma que esté usando el personaje, si el número es igual o inferior se obtiene éxito, si es superior falla. El Valor de la Habilidad es igual a la suma del atributo más el Nivel de la Habilidad.

Tirada de Impacto > Valor de la habilidad = Fracaso
Tirada de Impacto <= Valor de la habilidad = Éxito

Si se obtiene un triple con los dados y es igual o inferior al Valor de la Habilidad se consigue un crítico, si el triple es mayor que el Valor de la Habilidad se pifia. Un 111 siempre es crítico y un 000 siempre es pifia.

El dado de distinto color (o el previamente señalado) indica la localización acertada del blanco en caso de éxito en la tirada, los otros dos dados se utilizan para calcular el daño.

Dado de distinto color = Localización
Los otros dos dados = Calculan el daño

Las localizaciones para el combate cuerpo a cuerpo son identicas a las indicadas para el combate a distancia: 1, 2, 3, Pecho; 4, Brazo derecho; 5, Brazo izquierdo; 6, 7, Abdomen; 8, Pierna derecha; 9, Pierna izquierda; y 0, Cabeza.

Las armas de combate cuerpo a cuerpo tienen un modificador al daño dependiendo de la fuerza del que la maneja. Dicho modificador se calcula de la siguiente manera:

Modificador al daño = Fuerza - 5

ACCIONES DE COMBATE CUERPO A CUERPO

Un personaje puede realizar una acción de ataque cuerpo a cuerpo y otra de defensa cuerpo a cuerpo por asalto sin penalización. Además, un personaje podrá moverse hasta tres metros durante un asalto en el que sólo realice acciones de combate cuerpo a cuerpo.

ACCIONES DE ATAQUE

Hay dos tipos de acciones de ataque cuerpo a cuerpo, cada una de las cuales permite realizar distintas maniobras de combate. Dichas acciones son el ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo y el Ataque Desarmado.

ATAQUE CON ARMA CUERPO A CUERPO

Se trata de un ataque normal en el que el personaje usa la Habilidad correspondiente. La diferencia con el combate a distancia es que sólo se puede atacar a blancos que no estén más lejos de tres metros. Un personaje podrá intentar desarmar a un oponente que también tenga un arma cuerpo a cuerpo similar si consigue realizar con éxito una tirada enfrentada de su Habilidad en el arma contra la Habilidad del oponente en su arma. Un personaje desarmado podría intentar desarmar a su oponente golpeando en la mano o extremidad en la que su rival sostenga el arma mediante un enfrentamiento de su habilidad de pelea contra la del arma usada por su oponente.

ATAQUE DESARMADO

Este ataque es el realizado cuando no se tienen armas disponibles. La Habilidad usada es la de Pelea, y la mayor diferencia con respecto a los demás ataques es que no se puede atacar a ningún blanco a más de 2 metros de distancia.

Un personaje también puede intentar apresar a su oponente con una tirada enfrentada de pelea. Si tiene éxito el oponente sólo podrá intentar liberarse en cada asalto posterior (mediante otra tirada enfrentada) además recibirá un daño igual a la fuerza del que ha apresado, cada asalto en que no consiga liberarse a partir del primero.

ACCIONES DE DEFENSA

Existen dos tipos de acciones de defensa en el combate cuerpo a cuerpo, la Esquiva y la Parada.

ESQUIVA

La esquiva permite esquivar cualquier ataque en cuerpo a cuerpo con una tirada exitosa. Si no se realiza ningún ataque se pueden realizar dos esquivas por asalto, esta Habilidad no se puede usar nunca para esquivar disparos de armas a distancia, pero si para esquivar por ejemplo armas arrojadizas. También se podrá emplear en situaciones que no sean de combate y que el Director estime oportunas.

La esquiva es una capacidad de los personajes igual a su agilidad x 2 más la velocidad.

PARADA

La parada sólo puede realizarse si tanto el personaje como su oponente tienen un arma de combate cuerpo a cuerpo, o ambos están desarmados. Una parada es una tirada enfrentada con la tirada de impacto del atacante, si tiene éxito implica que el ataque falló y el golpe fue deflectado. Un personaje puede hacer tantas paradas por asalto como Valor de habilidad tenga, pero a partir de la primera se tendrá un modificador negativo de +5 acumulativo (+5 en la segunda parada, +10 en la tercera etc.). El Director debería observar la tabla de armas y los modificadores que se tienen al parar con un arma a otra arma de distinto tipo (no es lo mismo parar con un arma a dos manos contundente a otra similar que hacer la misma parada con un cuchillo por ejemplo). La diferencia entre el valor de parada del arma del contrario y el de la propia arma será el modificador a aplicar en a la Tirada de Acción. Observa que para los dos oponentes este modificador tendrá el mismo valor, pero con signo diferente para cada uno.

CONSIDERACIONES ESPECIALES DEL COMBATE CUERPO A CUERPO

Si un personaje desea combatir con dos armas podrá realizar dos ataques por asalto. Ambas armas deben poder usarse con una mano, además se debe tener un Valor de habilidad en cada arma de al menos 15 y un personaje que no sea ambidiestro tendrá un modificador de +5 al ataque con el arma del brazo bueno y de +10 al del brazo malo. Un personaje ambidiestro reducirá la penalización de cada ataque en cinco puntos (0 con el brazo bueno y +5 con el malo).

Si se desea apuntar a una localización en concreto el Director aplicará un modificador de +10 en la cabeza o en cualquier extremidad, +5 en el pecho y en el abdomen. Estos modificadores también se deben aplicar en los intentos de desarmar a un oponente sin tener armas en la mano, es decir mediante un golpe diestro dirigido a la extremidad del rival que sujeta el arma.

El Director de Juego tendrá la última palabra a la hora de resolver acciones que no hayan sido explicadas aquí, como maniobras más complejas de cuerpo a cuerpo que puedan ocurrírsele a los jugadores para que realicen sus personajes. Sin embargo, observarás que las reglas dadas anteriormente cubren la mayoría de los casos.

CONSIDERACIONES GENERALES DEL COMBATE

Un personaje puede intentar llevar a cabo más de una acción por asalto. Primero deberá haber actuado todo el mundo (es decir todos los participantes deben haber podido realizar una acción), en segundo lugar el personaje debe haber declarado que va a realizar más de una acción (deberá indicar el número exacto). Por cada acción que intente a partir de la primera tendrá un +5 acumulativo a todas las acciones, es decir con tres acciones tendrá un +10 a cada acción, pero podrá restar la puntuación en Coordinación del personaje del modificador total (Modificador mínimo: +1). Por ejemplo un personaje con una Coordinación de 4 podría llevar a cabo tres acciones con un +6 en cada una, o dos acciones con un +1 en cada una. Debe recordarse que hay determinadas acciones que no permiten que el jugador haga nada más durante ese asalto.



Siempre que se consiga con éxito una tirada para impactar, deberá mirarse la localización de dicho impacto en el blanco y el daño que produce después de traspasar la armadura (en el caso de que exista armadura). En cualquier situación de combate, un crítico implica que el arma usada realiza máximo daño posible, la pifia debe ser determina por el Director dependiendo de la situación (el arma se encasquilla, se alcanza a un compañero con el disparo, pierde el equilibrio...)

ACCIONES PSIÓNICAS

Finalmente los personajes con entrenamiento y poderes Psi, podrán realizar acciones psiónicas después de que todas las demás acciones hayan sido realizadas. Los poderes psiónicos y su uso están descritos en profundidad al final de este capítulo.

DAÑO, MUERTE Y CURACIÓN

Exo está ambientado en un universo lleno de peligros. A menudo los personajes recibirán daño ya sea por enfermedades, combates, venenos, radiación, etc. En esta sección se describirán las diversas fuentes de daño y su curación así como las reglas de localización de impactos y las que atañen a la muerte de los personajes.

DAÑO Y MUERTE

Todo personaje en Exo tiene un número de puntos de vida que indican el estado de su salud en general. Los puntos de vida son una medida abstracta que permite a los jugadores y al Director establecer rápidamente el estado de salud de un personaje, así como establecer si el personaje puede enfrentarse a determinados riesgos en situaciones de peligro. Los puntos de vida de un personaje equivalen al triple de la Resistencia del personaje.

Puntos de Vida = 3 x Resistencia

Cuando un personaje llega a los 0 puntos de vida cae inconsciente, si en algún momento recibe daño que le deja en puntos negativos el Director tirará un dado de diez caras oculto y le sumará su Vitalidad (anotar el resultado en secreto). El resultado será los puntos de vida negativos que puede sufrir antes de morir definitivamente. Además cuando un personaje se encuentra en puntos negativos, perderá un punto de vida por minuto debido a la hemorragia, conmoción, etc. Si el daño que sufrió y dejó en puntos negativos al jugador, es superior al resultado que se obtuvo de la suma

entre la tirada y la Vitalidad del personaje, éste habrá muerto.

***Ejemplo**: Keshia, una sheller, tiene 18 puntos de vida. Recibe un impacto de bala que le causa 30 puntos de vida, con lo que deja a Keshia inconsciente y sangrando con -12 puntos de vida. La sheller tiene Vitalidad 8 y tira un dado de diez caras obteniendo un 6. El total es 14 por lo que Keshia no ha muerto, pero lo hará en dos minutos si no recibe curación de inmediato. Si Keshia hubiese obtenido 4 ó menos en el dado habría muerto de inmediato. Si hubiese recibido 18 puntos de vida habría caído inconsciente al suelo pero no perdería puntos por minuto ya que no está en negativos.*

Cuando un personaje recibe daño, del tipo que sea, sufrirá un shock debido al daño recibido. Cuando un personaje reciba daño, restará la mitad de éste de sus puntos de mente. Si el personaje llega a cero puntos de mente por este motivo, caerá inconsciente.

DAÑO DE LAS ARMAS DURANTE EL COMBATE

Todas las armas de Exo pertenecen a la categoría I, II, III, IV ó V. Las armas tipo I son de cuerpo a cuerpo generalmente, las armas tipo II son de armas de combate a distancia "ligeras", las armas tipo III son armas de combate a distancia "pesadas" como por ejemplo lanzacohetes, lanzagranadas, las armas tipo IV son armas de área como granadas y explosivos, por último, las armas tipo V son las armas de área reducida como escopetas y algunas armas de asalto urbano.

Cuando un arma impacta como consecuencia de una tirada exitosa, el dado de distinto color indicará la localización de daño y los otros dos el daño propiamente dicho. Dependiendo del tipo de daño del arma los dos dados de daño se usarán de la siguiente manera:

Armas tipo I: harán un daño igual al dado más alto de entre los dos dados de daño.

Armas tipo II: harán un daño igual a la suma de los dos dados.

Armas tipo III: harán un daño igual al doble de la suma de los dados.

Armas tipo IV: hacen daño en varias localizaciones. En la localización indicada por el dado Exo harán la suma de los dos dados de daño. Las dos localizaciones adyacentes, recibirán el dado de daño más alto y las localizaciones siguientes (el número que sea) recibirán el dado de daño más pequeño. Las localizaciones adyacentes afectadas a partir de la primera se determinan sumando y restando un punto consecutivamente al dado de la localización hasta llegar a los extremos. Es decir, primero se sumará uno al dado, luego se restará uno al dado, después se sumará dos al dado, se restará dos al dado y así sucesivamente. Si al sumar al dado se llega a 9 (extremo superior) el resto de las localizaciones se calculará restando. Y viceversa, si restando se llega a 0 (extremo inferior) el resto de las localizaciones se calculará sumando. El número de localizaciones totales afectadas será igual al dado de daño más bajo. Por ejemplo, se obtiene un 6 en localización y un 8 y un 4 en los dados de daño, afectaría a 4 localizaciones que serían la 6 (12 puntos de daño), la 7 (8 puntos de daño), la 5 (8 puntos de daño) y la 8 (4 puntos de daño). Observa que como hay localizaciones con varias posibilidades, el resultado real de la granada es Brazo izquierdo (8 puntos de daño), Abdomen (20 puntos de daño) y Pierna derecha (4 puntos de daño).

Armas tipo V: realizan un daño igual a la suma de los dos dados de daño en las localizaciones indicadas por los tres dados. Por ejemplo, se obtiene un 6 en el dado de Exo y un 3 y un 7 en los dados de daño. El daño realizado sería: 10 puntos de daño en la localización 6 (abdomen), en la 3 (pecho) y en la 7(abdomen).

Además cada arma individual podrá tener modificadores al daño como se indica en la tabla de armas. La modalidad de disparo que se utilice también podrá influir en el daño final.

***Ejemplo**: Kyle está enzarzado en un combate contra un Sheller. Kyle tiene una habilidad en su arma de 18 y el Sheller de 20. Los puntos de vida de Kyle son 22 y los del Sheller 16. Kyle tiene más iniciativa y dispara su fusil de asalto (tipo II pero con un +5 por el tipo de fusil), obteniendo un 14 (6,4,4). Es un éxito, el dado de*

localización designado por el jugador es el 6 que indica que ha impactado en el Brazo derecho del Sheller, el arma tipo II hace un daño igual a la suma de los dados, en este caso 8 puntos a los que se añade el +5 del arma para un total de 13 puntos de vida en el brazo del Sheller. El Director anuncia que el Sheller tiene el brazo inutilizado con una profunda herida de bala y se rinde.

DAÑO, RESISTENCIA Y LOCALIZACIONES

Siempre que los puntos de daño, independientemente de la razón por la que fueron recibidos, superen o igualen a los puntos de Resistencia de la víctima, ésta sufrirá una serie de efectos que dependen de la localización y la cantidad en la que el daño supere a la Resistencia de la víctima. Si los puntos de daño superan o igualan los puntos de resistencia, se habrá hecho una Herida Leve; si los puntos de daño superan o igualan el doble de los puntos de resistencia, la víctima habrá sufrido una Herida Grave. Los efectos de cada herida son explicados a continuación.

Daño >= Resistencia = Herida Leve
Daño >= 2 x Resistencia = Herida Grave

Cabeza: Herida Leve: dos asaltos aturdidos, +3 a todas las acciones; Herida Grave: Inconsciencia durante un número de horas igual a los puntos de daño.

Pecho: Herida Leve: +3 a todas las acciones; Herida Grave: dolor muy intenso, +5 a todas las acciones.

Abdomen: Herida Leve: +4 a todas las acciones, se reduce a la mitad la capacidad de movimiento; Herida Grave: se cae al suelo, consciente pero incapaz de hacer nada más hasta recibir curación médica.

Brazos: Herida Leve: +3 a todas las acciones que impliquen el uso del brazo; Herida Grave: brazo inutilizado hasta recibir atención médica, se deja caer cualquier cosa que el brazo estuviese sosteniendo.

Piernas: Herida Leve: el personaje estará desde ese momento desequilibrado (usa todas sus Habilidades con un modificador de +5) y su capacidad de movimiento se reduce a la mitad); Herida Grave: pierna inutilizada, el personaje cae al suelo y solo podrá levantarse al siguiente asalto, si se levanta seguirá desequilibrado y desde ese momento sólo podrá realizar una acción cada dos asaltos y se moverá con mucha dificultad.

Todos los modificadores son acumulativos entre sí y en el caso de que se reciban nuevas heridas en las mismas localizaciones. El personaje puede resistir el dolor dependiendo de la fortaleza mental, la mitad de la Voluntad (fracciones hacia arriba) del personaje representa el número negativo que puede ignorar un personaje (por ejemplo, alguien con Voluntad 6 podría ignorar 3 puntos negativos, por lo que una herida leve en el abdomen penalizaría un +1 en total a todas las acciones) aunque deberá hacer una tirada de Voluntad x 3 en el momento de recibir la herida (o cada nueva herida) para aplicar esta regla.

OTRAS FORMAS DE DAÑO

La forma más común de recibir daño es como consecuencia del combate y las armas utilizadas en él; sin embargo, hay muchas otras formas en las que un personaje puede recibir daño sin estar en una situación de combate propiamente dicha. A continuación, se describen las más comunes. En cualquier caso, si durante el transcurso de una partida ocurre algo que no está descrito a continuación, el Director deberá usar las siguientes situaciones como guía.

CAÍDAS

Cuando un personaje cae desde una altura puede llegar a sufrir daños considerables dependiendo de la altitud y la superficie sobre la que cae, como regla general un personaje sufre 1d10 de daño por cada tres metros de caída que sufra. El Director puede decidir que se sufre más o menos daño dependiendo de diversos factores (como la superficie en la que se caiga, o en el caso de que el per-

sonaje realice con éxito una tirada de Saltar y no cae desde mucha altura).

ASFIXIA

Un personaje puede aguantar la respiración un número de minutos igual a la mitad (sin redondear) de su Cuerpo. Después de este límite, podrá aguantar un asalto por cada punto de Vitalidad que posea. Se puede incluso intentar aguantar más tiempo, realizando una tirada de Cuerpo + Vitalidad cada asalto posterior con un +1 acumulativo cada asalto. Si un jugador falla la tirada o no tiene tiempo de contener la respiración recibe 1d10 de daño por asalto en que no pueda respirar, ya sea debido a humo, agua o similar.

***Ejemplo**: Phil se ve obligado a lanzarse a un lago al ser perseguido por unas extrañas criaturas depredadoras en un planeta salvaje. Su Cuerpo y su Vitalidad es de 7, por lo que podrá aguantar casi cuatro minutos (3.5 debido al cuerpo + 7 asaltos debidos a la vitalidad). A partir de ese límite deberá arriesgarse a salir o podrá realizar tiradas de Cuerpo + Vitalidad con un +1 acumulativo desde el primer asalto.*

TOXINAS

Toda toxina (tanto natural como sintética) tiene una potencia que oscila entre 0 y 10 y que afecta directamente a la Vitalidad de un personaje. Los venenos pueden ser inyectados, aplicados mediante contacto o ingeridos. Sea cual sea la forma en que el veneno afecte a los personajes, su potencia se comparará con la Vitalidad del personaje, si la potencia del veneno es igual o superior a la Vitalidad, hará todo su efecto, si es inferior sólo funcionará a mitad de potencia (que puede seguir siendo peligroso dependiendo del veneno). Un veneno puede curarse mediante el uso de un antídoto adecuado, ya sea natural o sintético, dependiendo del veneno también puede llegar a curarse mediante reposo. Los tiempos que tardan en hacer efecto los venenos y sus correspondientes antídotos no suelen ser inmediatos y vendrán descritos para cada veneno.

FUEGO

Dependiendo del tamaño del fuego hará más o menos puntos de vida por asalto. Un fuego de dimensiones pequeñas hará un daño de 1d10 puntos de vida por asalto, un fuego de tamaño mediano hará 1d10+3 puntos de vida por asalto y uno de gran tamaño causará 1d10+6 puntos de vida por asalto. Sólo las armaduras que lo indiquen protegerán contra este tipo de daño. El Director puede decidir que una determinada fuente (por ejemplo lava o un metal fundido) hace más daño que el indicado.

ÁCIDO

Los ácidos causan un daño constante durante un número de asaltos que dependen del ácido y su cantidad. En general una pequeña cantidad de ácido que se derrame sobre la piel de un personaje causará tres puntos de daño durante cada asalto en que el ácido esté activo. Si el ácido es de gran potencia, podría llegar a causar hasta 10 puntos de vida por asalto. La armadura protege de este daño, pero cada punto absorbido es un punto de armadura dañado y que en siguientes asaltos no contará.

Los ácidos se van atenuando según van infringiendo daño. Cada asalto en el que el ácido haga daño se restará uno a su capacidad de daño. Así, por ejemplo, un ácido de potencia 5, hará 5 puntos de daño en el primer asalto, 4 en el segundo, 3 en el tercero y así sucesivamente hasta que no pueda realizar más puntos de daño, que es cuando el ácido se considera inactivo. Los ácidos pueden tener una potencia superior a diez, pero se considerará que no hacen nunca más de diez puntos de daño por asalto. Se irá restando uno a la potencia hasta que esta llegue a diez y, a partir de ese asalto, el ácido irá haciendo un punto de daño menos por asalto.

Los ácidos se pueden neutralizar haciéndolos reaccionar con otra sustancia como, por ejemplo, el agua. Un personaje que eche agua sobre una herida de ácido, reducirá en cinco puntos el daño del ácido, pero ésta reducción sólo se tendrá en

cuenta a partir del siguiente asalto. Si la herida es sumergida completamente en el líquido, el ácido dejará de hacer puntos de daño a partir del asalto siguiente.

ELECTRICIDAD

Otro de los posibles focos de daño son las corrientes eléctricas. Las corrientes eléctricas se tratarán como daño provocado por fuego mediano (1d10+3) a todos los efectos, excepto que la recuperación se hará a la mitad de velocidad.

CURACIÓN

Un personaje que repose y descanse recupera un número de puntos de vida por mes igual a su puntuación en Resistencia, en caso de que reciba ayuda médica estándar recuperará un número de puntos de vida igual a su Resistencia cada semana (si el equipo médico es muy avanzado podría recuperar hasta el doble de esa cantidad), además las heridas se curan en orden progresivo, primero la leves y luego las graves. Los puntos de vida recuperados se restan del daño que se sufrió para determinar cuando una herida se cura. Si un personaje tiene puntos de vida negativos y le aplican primeros auxilios o le atienden con el equipo médico adecuado, la hemorragia se detendrá y sus puntos de vida se estabilizarán en cero.

***Ejemplo**: el Sheller que hirió Kyle tiene Vitalidad 3 y Resistencia 6, como sufrió 13 puntos de daño, tiene una Herida Grave en el brazo. Si el sheller no recibe atención médica y sólo venda la herida, curará 6 puntos de vida cada mes de reposo absoluto, tras un mes los puntos de daño se reducirán a siete, y la herida pasará de ser Grave a ser Leve. Tras dos meses los puntos de daño será 1 (13-12) y la herida ya no será ni Leve, tras estos dos meses, el Sheller tendrá un rasguño y habrá recuperado 12 puntos de vida (sólo tendría uno de daño restante).*

Si el Sheller hubiese recibido atención médica adecuada, los meses se convertirían en semanas de tratamiento, y en poco más de dos semanas estaría recuperado por completo.

Además existen kits de primeros auxilios que permiten recuperar a un individuo de manera acelerada aunque sea a costa de forzar al organismo. Estos Kits permiten curar de manera automática un número de puntos igual al dado de Exo en la tirada de primeros auxilios, transcurrido un número de horas igual al dado más alto de los dados iguales (que no el dado Exo), el personaje entrará en un estado casi comatoso (y algo doloroso) y deberá reposar durante un número de días igual al dado más bajo de los dos dados iguales (no Exo). Si durante el tiempo que se tarda en llegar a ese estado se reciben más tratamientos (máximo uno por herida recibida) los efectos se acumularán.



***Ejemplo**: Avari recibe 12 puntos de vida en el abdomen, tiene resistencia 5 por lo que es una Herida Grave. Un compañero le aplica un kit de primeros auxilios y obtiene una TA de 5, 7, 3 sobre 18 donde el 5 es el dado de Exo. Es un éxito por lo que Avari se*

recupera 5 puntos de vida (pasando a Herida Leve) y tardará 7 horas hasta que su cuerpo se resienta de los efectos calmantes, las drogas y tejidos implantados. Avari decide volver a usar otro kit de primeros auxilios y su compañero obtiene un 4 (dado Exo), 4, 6. Se cura otros 4 puntos y tardará 13 horas en entrar en estado comatoso, permaneciendo en ese estado durante 7 días.

Un personaje, tras ser curado con un kit de primeros auxilios, no entrará en estado comatoso si antes de cumplir su plazo es atendido médicamente en óptimas condiciones. En ese caso, empezará a recuperar puntos de vida de la forma habitual.

Se debe tener en cuenta las diferencias raciales entre los diferentes personajes que pueden existir en una partida de Exo. No es lo mismo los primeros auxilios para un humano que para un verriano. El Director de Juego podrá bonificar o penalizar las tiradas de Primeros Auxilios en función del conocimiento que se tenga del organismo del paciente.

Cuando se utiliza un kit de primeros auxilios y se obtiene una pifia, el dado de Exo indicará el daño realizado en la localización que se intentaba curar. El dado mayor de los dados iguales (no Exo) será el número de asaltos que el personaje permanecerá inconsciente (si no lo estaba ya por otros motivos) y el dado menor el número de horas que pasarán antes de que se le pueda volver a aplicar un kit de primeros auxilios.

PUNTOS DE MENTE

Los puntos de mente representan la capacidad de los individuos para mantener su capacidad intelectual sin verse afectada. Son muchos los factores que afectan a esta capacidad, desde el cansancio o la fatiga a los shock producidos al ser herido o al contemplar la muerte de alguien. La perdida de puntos de mente provocará que el personaje actúe de forma más arisca y hosca, menos sensata. Un personaje que haya perdido muchos puntos de mente actuará de forma irracional, sin pararse a pensar en lo que hace, ya que mentalmente está muy agotado y su cerebro no quiere pensar. La perdida de todos los puntos de mente supondrá que el personaje quede dormido, inconsciente o incapacitado. Como regla general, un personaje se quedará dormido si la acción que ha provocado que los puntos lleguen a cero es una acción de larga duración (como conducir, pilotar, hacer una guardia, etc.); quedará inconsciente si ésta es debida a una acción breve (como un disparo, un ataque psi, etc.); quedará incapacitado para tomar ninguna decisión (como disparar, ponerse a cubierto, etc.) si es debida a cosas que le han pasado a otro personaje. Naturalmente, un personaje perderá puntos de mente debido a muchas causas diferentes que irán minando su resistencia mental. Cuando un personaje pierde un tercio (redondeando hacia abajo) de sus puntos de mente, se vuelve arisco y poco comunicativo (+3 a la habilidades sociales); cuando pierde dos tercios, tienen

EJEMPLOS DE ACCIONES QUE AFECTAN A LOS PUNTOS DE MENTE

Estar sin dormir más de 24 horas	1 punto/hora exceso
Trabajar frenéticamente más de 2 horas	1 punto/hora exceso
El aviso de la muerte de un compañero	1 punto
Estar en un ambiente hostil y desconocido	2 puntos
Estar bajo un intenso fuego enemigo	2 puntos
En un ambiente opresivo y claustrofóbico	1 punto
Estar siendo perseguido incansablemente	2 puntos
Ser testigo de la muerte de un compañero	2 puntos
Ser testigo de la muerte violenta de un compañero	3 puntos
Ser testigo de una muerte horrorosa	2 puntos
Situación límite	3 puntos

dificultades para concentrarse (+6 a las habilidades sociales, +3 a las académicas, sensoriales y técnicas). Cuando un personaje pierda puntos de mente debido a un shock de algo sobre lo que sea testigo, permanecerá aturdido un número de asaltos igual a los puntos de mente perdidos.

La mejor forma de recuperar puntos de mente es dormir. Cada hora de sueño, permiten recuperar dos puntos de mente. Las drogas o un tratamiento psicológico permiten recuperar temporalmente los puntos de mente, pero esta recuperación sólo durará lo que dure el efecto.

Los excitantes, drogas que activan la actividad cerebral, según su categoría. Un excitante de categoría I (café o alguna bebida con extracto de cola), subirá un punto de mente durante 1 hora; de categoría II, 2 puntos durante 2 horas; y así sucesivamente hasta la categoría VIII que afectará al personaje en 8 puntos de mente durante 8 horas. Cada vez que el personaje use un excitante deberá lanzar 3d10, si el resultado es igual o menor a los puntos de mente recuperados, el personaje adquirirá un adicción a la sustancia. Un personaje adicto, perderá 4 puntos de mente por cada hora que esté sin estar bajo los efectos de un excitante, además, tan sólo los excitantes que tengan una categoría igual o superior a la que le causó la adicción le permitirá no sufrir las consecuencias de su adicción. Los excitantes de menor categoría le harán recuperar los puntos de mente, pero no impedirán que siga perdiendo 4 puntos de mente cada hora. Los personajes adictos deben seguir haciendo las tiradas de adicción cada vez que usen un excitante. Si la vuelven a fallar, los efectos negativos de la adicción se irán acumulando. La adicción a una sustancia excitante se puede curar en residencias u hospitales especializados. Cada nivel de la categoría que provocó la adicción significará una semana de internamiento para la desintoxicación.

Cualquier personaje puede hacer una tirada de mando sobre otro personaje para levantarle el ánimo. Si la tirada tiene éxito, el dado de Exo indicará el número de puntos de mente recuperados y la suma de los otros dos dados los minutos que durará ese efecto. La mayoría de las veces, esta influencia psicológica carece de sutileza y se reduce a una arenga en la que se mentan los familiares del personaje para hacerle reaccionar.

Independientemente del método utilizado para subir los puntos de mente, éstos no podrán subir nunca más que el nivel máximo de puntos de mente del personaje que es tres veces la inventiva.

Puedes ver algunos ejemplos de acciones que provocan la pérdida de puntos de mente en una separata del texto junto a estas líneas. Se debe entender que estos son sólo ejemplos y que el Director de Juego tendrá la última palabra sobre ello.

PSIÓNICA

En el universo de Exo existen razas que usan el poder de sus mentes para realizar tareas que de otro modo serían imposibles, algunos humanos también poseen esta capacidad, que cada raza ha nombrado de manera distinta pero cuyo término más extendido por la galaxia es el de Psiónica.

Cada raza tiene una forma de explicar la Psiónica, pero ninguna de ellas logra explicar convenientemente sus causas y efectos. Los tyranos consideran que es una especie de fuerza elemental del universo comparable a la gravedad o al electromagnetismo mientras que para los sheller es una especie de sentir místico que nace de todas las cosas animadas o inanimadas y que el individuo psi puede percibir como fluye a su alrededor. Cualquiera que sea la explicación válida, está claro que cada raza de la galaxia tiene una aptitud mayor o menor para desarrollar la psiónica, y que, incluso las razas más desarrolladas en su uso, son incapaces de afirmar conocer y utilizar completamente ciertos poderes.

Este es otro de los factores importantes de la psiónica: la existencia de habilidades o poderes que permiten a los psiónicos reconducir su energía y canalizarla a través de una técnica. De hecho este campo sigue en desarrollo y los propios psiónicos dedican gran parte de su tiempo al estudio y desarrollo de la psiónica.

Potencia = Magnitudes usadas en la Habilidad
Sentido x 3 = Puntos de Psiónica del Personaje
Impetu = Se usa contra Voluntad oponente

PSI: POTENCIA, SENTIDO E IMPETU

En Exo la característica Psi de un personaje sirve para determinar el nivel de Psiónica al que se puede llegar. Sin embargo, dos individuos con el mismo poder Psi no tienen por qué ser igual de poderosos o poseer igual número de habilidades. Los tres atributos son usados a la hora de realizar cualquiera de las habilidades psiónicas. La Potencia es usada por los psiónicos para modificar las habilidades psiónicas y adaptarlas a cada situación. El Sentido es un indicador de la capacidad psiónica de un psiónico y determina los puntos psiónicos que éste tiene. El impetu indica la capacidad del psiónico para superar la voluntad de los demás a la hora de afectarles con habilidades psiónicas. Las habilidades psiónicas se utilizan como las demás habilidades en Exo, y dependen de la habilidad Psi y de un atributo de una característica. Al usar habilidades psiónicas, el psiónico gasta energías que le debilitan poco a poco, cada habilidad gasta un número de puntos psiónicos igual al Horizonte de la habilidad más el impetu a la que se esté usando.

Los puntos Psiónicos equivalen a tres veces el Sentido del Psiónico, y cuando llegan a cero, se recuperan a la tasa de tres puntos por hora de descanso.

USO DE HABILIDADES PSIÓNICAS

Las magnitudes de una habilidad psi son tres: Alcance, Duración y Efecto. En la descripción de cada uno de los poderes psi hay una magnitud mínima para cada uno de los tres. El jugador podrá decidir modificar las magnitudes de su habilidad psi mediante su impetu. Cada punto de impetu permite aumentar en uno una magnitud de la habilidad, obliga a gastar un punto psi adicional al mínimo indicado para usar el poder psiónico y da un modificador de +1 a la Tirada de Acción para resolver la habilidad Psi. Si no tuviera puntos de psiónica suficientes para incrementar las magnitudes, no podrá hacerlo (aunque prevea no gastar todos los puntos tras lanzar el dado). A continuación tirará tres dados de diez caras e indicará uno de ellos (o uno de los tres será de distinto color). Si la tirada es inferior al Valor de habilidad (nivel + atributo) tendrá éxito. Si es superior, fracasará. El dado que era distinto o dado Exo, indica los puntos de psiónica que el psiónico se ahorra al usar la habilidad (que, en cualquier caso, será siempre, como mínimo, un punto de psiónica) al obtener un éxito. Un crítico indicará que no se gastan puntos de psiónica, una pifia indicará que el dado de Exo en vez de restarse, se sumará. La tirada de acción tendrá un modificador igual a la diferencia entre la Potencia del psiónico y la Voluntad del blanco en caso de que éste pueda resistirse.

Resumen

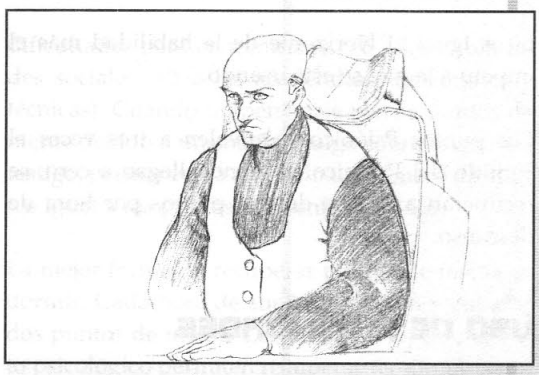
1. Elegir Habilidad psiónica
2. Decidir Magnitudes
3. Gastar Puntos de psiónica
4. Tirada de Acción
5. Resolución de los Efectos

¿Has descubierto un planeta?

Si es así, seguramente estarás interesado en que otros exploradores de la galaxia estén informados de tu descubrimiento. Mándanos su localización aproximada, una pequeña cartografía de los accidentes de su superficie, su tamaño, su gravedad, su atmósfera y otros datos de interés. Envíanos la partida donde fue descubierto y, sobre todo, indícanos el nombre con el que quieres que sea registrado en el

Catalogo de Planetas de Exo

Encontrarás nuestra dirección y nuestro e-mail en las primera página del libro.



DESCRIPCIÓN DE LAS HABILIDADES PSIÓNICAS

Todas las habilidades psiónicas se han descrito siguiendo el siguiente formato:

Nombre: nombre de la Habilidad
Horizonte: poder psiónico de la habilidad que influye a la hora de poderse aprender
Rama: Indica el tipo de poder psiónico al que pertenece. Un poder psiónico puede pertenecer a más de una rama. La rama a la que pertenece una habilidad psiónica influye a la hora de aprenderlo ya que algunos personajes y algunas razas no podrán coger habilidades psi que pertenezcan a una rama, aunque sí podrán cogerlo si el poder psi pertenece a varias ramas y, al menos, una de ellas les está permitida. Algunas habilidades indican tras este campo el mismo nombre que la habilidad; esto significa que son habilidades iniciales de rama a partir de las cuales se empieza a aprender los poderes Psi.
Atributo: atributo utilizado al usar la habilidad
Puntos: número de puntos de psiónica que deben gastarse para usar la habilidad con la mínima potencia (sin usar magnitudes).
Alcance: alcance mínimo de la habilidad y descripción de los aumentos que pueden realizarse mediante el uso de magnitudes.
Duración: duración mínima de la habilidad y descripción de los aumentos que pueden realizarse mediante el uso de magnitudes.
Efecto: efecto de la habilidad y descripción de los aumentos que pueden realizarse mediante el uso de magnitudes.

LISTA DE LAS HABILIDADES PSIÓNICAS

PERCIBIR PSIÓNICO

Horizonte: 1
Rama: Percibir Psiónico
Atributo: Percepción
Puntos: 1
Alcance: 3 metros alrededor del psiónico. Cada magnitud utilizada aumenta el alcance en 3 metros. El blanco debe verlo el psiónico.
Duración: un minuto. Cada magnitud utilizada aumenta la Duración en un minuto.
Efecto: el psiónico es capaz de percibir si otra criatura o individuo tiene capacidad psiónica. Si se usan magnitudes para potenciar el efecto se podrá saber lo siguiente dependiendo de las magnitudes gastadas (los efectos son acumulativos):
2. Valor de la característica Psi.
4. Valor de uno de los atributos.
6. Valor de dos de los atributos.
8. Valor de tres de los atributos.
10. Habilidades psiónicas conocidas.

CAPTAR EMPATÍA

Horizonte: 1
Rama: Captar Empatía
Atributo: Concentración
Puntos: 1
Alcance: 3 metros alrededor del psiónico. Cada magnitud utilizada aumenta el alcance en 3 metros. El blanco debe verlo el psiónico.
Duración: mientras el personaje esté concentrado. Puede gastarse un punto de magnitud por cada asalto en que el personaje decida no concentrarse. Si el psiónico recibe daño mientras está concentrado, o es molestado lo suficiente como para que pueda perder la Concentración, deberá realizar una tirada de Concentración x 3 o ésta se romperá.
Efecto: el psiónico es capaz de captar los sentimientos de otra criatura o individuo. Si no se usan magnitudes, sólo se sabrá el estado de ánimo y emociones de la criatura (tristeza, alegría, miedo...), si se usan magnitudes para potenciar el

efecto se podrá saber lo siguiente dependiendo de las magnitudes gastadas (los efectos son acumulativos):
2. Si se tienen intenciones agresivas hacia el psiónico en particular.
4. Si la criatura tiene una depresión.
6. Si las emociones están profundamente arraigadas por una experiencia anterior o por el contrario tienen una causa reciente.
8. Si la criatura miente (en el caso de que pueda mantener una conversación).
10. Causa de la emoción (el Director debería dar una descripción subjetiva que permita al psiónico formar una opinión sobre la causa del estado de ánimo de la criatura o individuo.

TELEQUINESIS

Horizonte: 1
Rama: Telequinesis
Atributo: Coordinación
Puntos: 3
Alcance: 10 metros desde el psiónico. Cada magnitud utilizada aumenta el alcance en 10 metros
Duración: un asalto. Cada magnitud utilizada aumenta la Duración en un asalto. El psiónico no puede hacer nada más mientras utiliza la habilidad.
Efecto: el psiónico es capaz de mover objetos de un peso determinado (hasta un kilo de peso si no se usan magnitudes). El objeto puede moverse hasta un máximo de metros igual al alcance que haya decidido el psiónico y siempre dentro de la línea de visión. Si se usan magnitudes para potenciar el efecto se podrán mover objetos de pesos mayores dependiendo de las magnitudes gastadas:
1. Mover 10 Kilos.
2. Mover 20 kilos.
3. Mover 40 Kilos.
4. Mover 80 Kilos.
5. Mover 150 Kilos.
6. Mover 300 Kilos.
7. Mover 600 Kilos.
8. Mover 1200 Kilos
9. Mover 2500 Kilos
10. Mover 5000 Kilos

PERCIBIR PSI

Horizonte: 2
Rama: Percibir Psiónico
Atributo: Percepción
Puntos: 2
Alcance: 2 metros alrededor del psiónico. Cada magnitud utilizada aumenta el alcance en 2 metros
Duración: un minuto. Cada magnitud utilizada aumenta la Duración en un minuto.
Efecto: el psiónico es capaz de percibir si alguien está usando poderes psiónicos en los alrededores o los ha usado recientemente. Si no se usan magnitudes, el psiónico detectará cualquier habilidad psiónica que se use en ese momento en el alcance determinado, pero no sabrá la habilidad usada ni el individuo que la usa (que en ocasiones podrá deducirse fácilmente). Si se usan magnitudes para potenciar el efecto se podrá saber lo siguiente dependiendo de las magnitudes gastadas (los efectos son acumulativos):
2. Habilidad psiónica usada.
4. Objetivo de la Habilidad (en caso de haberlo).
6. Si se usó psiónica en el área hace una hora o menos.
8. Si se usó psiónica en el área hace tres horas o menos.
10. Si se usó psiónica en el área hace un día o menos.

ESCUDO MENTAL

Horizonte: 2
Rama: Escudo Mental
Atributo: Voluntad
Puntos: 2
Alcance: personal. Cada magnitud usada permite que un individuo o criatura más se vea afectado. El psiónico deberá estar cerca de los objetivos cuando use la habilidad.
Duración: un minuto. Cada magnitud utilizada aumenta la Duración en un minuto.
Efecto: el escudo mental impide automáticamente que se usen las habilidades, Captar Empatía, Transmitir Pensamiento, Leer Pensamiento, Proyectar Empatía, Alteración Mental, Bloqueo Mental y Controlar contra el psiónico o aquellos que

tengan dicho escudo. El escudo se detecta de inmediato cuando una de estas habilidades se usa contra el portador, para poder romper el escudo, deberá usarse la habilidad psiónica Golpe Mental. A nivel básico el escudo tiene 1 punto de potencia para resistir el Golpe Mental, si se usan magnitudes se puede aumentar la potencia en dos puntos por cada magnitud utilizada. Sólo puede haber un escudo mental por individuo a la vez (no se pueden hacer otros mientras haya uno en funcionamiento).

TRANSMITIR PENSAMIENTO

Horizonte: 2
Rama: Captar Empatía
Atributo: Intuición
Puntos: 3
Alcance: 5 metros alrededor del psiónico. Cada magnitud utilizada aumenta el alcance en 5 metros. El blanco debe verlo el psiónico.
Duración: un minuto. Cada magnitud utilizada aumenta la Duración en un minuto. Ten en cuenta que las trasmisiones de pensamiento son más rápidas que las trasmisiones orales y que en un minuto se pueden *enviar* entre 5 o 10 minutos de una conversación normal.
Efecto: el psiónico es capaz de transmitir pensamientos a una criatura o individuo o a varias. Si no se usan magnitudes, sólo se podrán transmitir mentalmente mensajes o idea simples (¡Cuidado!, ¡Peligro!, ¡Amigos!). Si se usan magnitudes para potenciar el efecto se podrá transmitir mensajes más complejos o aumentar el número de receptores (los efectos son acumulativos):
2. Emisión de pautas complejas como el lenguaje hablado.
4. Se pueden enviar pensamientos a dos personas a la vez
6. Se pueden enviar pensamientos a cuatro personas a la vez
8. Se pueden enviar grandes cantidades de datos almacenadas en el cerebro del psiónico (memorias, información, sueños...)
10. Se puede enviar los pensamientos hasta seis personas a la vez.

GOLPE MENTAL

Horizonte: 2
Rama: Golpe Mental
Atributo: Voluntad
Puntos: 3
Alcance: 3 metros desde el psiónico. Cada magnitud utilizada aumenta el alcance en 3 metros. El psiónico debe ver al blanco.
Duración: un asalto.
Efecto: el golpe mental tiene dos utilidades fundamentales: romper los Escudos Mentales y/o dañar los Puntos de Mente de un individuo o criatura. Cuando se emplea la habilidad, los dados se tiran de manera habitual, uno indicará los puntos psiónicos que se ahorra el psiónico en caso de éxito como se explicó en el uso de las habilidades psiónicas, los otros dos dados se usarán como con las armas tipo I del combate y el resultado serán los puntos de daño que el Golpe Mental restará de la potencia del Escudo Mental. Cuando los puntos del escudo lleguen a cero, éste dejará de tener efecto. En caso de que el blanco no tenga Escudo Mental, o que el daño supere los puntos de Potencia del Escudo, el daño del Golpe Mental se restarán de los Puntos de Mente de la víctima (en el caso de que se supere el Escudo, sólo se aplicarán los puntos que excedan la potencia del mismo). Cada magnitud que se use suma uno a la tirada de daño del Golpe Mental.

PERCIBIR VÍNCULO

Horizonte: 3
Rama: Percibir Psiónico
Atributo: Percepción
Puntos: 3
Alcance: 2 metros alrededor del psiónico. Cada magnitud utilizada aumenta el alcance en 2 metros
Duración: un minuto. Cada magnitud utilizada aumenta la Duración en un minuto.
Efecto: el psiónico es capaz de percibir si se está usando un vínculo en los alrededores o si se ha usado recientemente. Si no se usan magnitudes, el psiónico detectará a cualquier vínculo que se use en ese momento en el alcance determinado, pero no sabrá dónde está el vínculo. Si se usan magni-

tudes para potenciar el efecto se podrá saber lo siguiente dependiendo de las magnitudes gastadas (los efectos son acumulativos):
2. Objeto o lugar exacto en el que está el vínculo.
4. Función del vínculo (no identifica si el vínculo es verdadero o falso).
6. Si se estableció el vínculo hace una hora o menos.
8. Si se estableció el vínculo hace tres horas o menos.
10. Si se estableció el vínculo hace un día o menos.

RI-CRÔS

La ley Ri-crôs, es una ley Marbagana que consiste en que si una nave marbagana es descubierta sin tripulación, puede reclamarse su posesión, o simplemente apropiarse de ella. Esta ley es muy comprometida, ya que da pie a todo tipo de abusos, incluyendo asesinatos en masa. La ley solo afecta a las naves marbaganas, pero puede acogerse cualquier raza a ella, eso sí, la venganza puede ser temible, por lo que pocos se atreven a acogerse a ella. Todo marbagano está obligado al cumplimiento de dicha ley.

ESTIMULACIÓN MUSCULAR

Horizonte: 3
Rama: Escudo Mental
Atributo: Lógica
Puntos: 4
Alcance: Personal. Cada magnitud utilizada permite afectar a otro individuo o criatura que debe estar cerca del psiónico al realizar la habilidad.
Duración: un minuto. Cada magnitud utilizada aumenta la Duración en un minuto.
Efecto: el psiónico es capaz de estimular los músculos del cuerpo y por tanto mejorar temporalmente los atributos Fuerza, Resistencia, Agilidad, Coordinación y Velocidad. A nivel básico se considera que el psiónico tiene un punto más en cada una de ellas. Si se usan magnitudes para potenciar el efecto se puede aumentar un punto adicional en un atributo por cada magnitud gastada. El psiónico puede decidir aumentar un sólo atributo o varios (si se usan cuatro magnitudes por ejemplo, podría aumentar la Fuerza en cuatro, o la Coordinación y la Velocidad en dos cada uno, o la Agilidad en uno y la Resistencia en tres etc.).

BLOQUEO MENTAL

Horizonte: 3
Rama: Golpe Mental, Telequinesis
Atributo: Lógica
Puntos: 4
Alcance: 3 metros. Cada magnitud utilizada aumenta el alcance en 3 metros. El psiónico debe ver al blanco.
Duración: un día. Cada magnitud añade otro día de duración.
Efecto: el bloqueo mental permite al psiónico bloquear de alguna manera la mente de una criatura o individuo. A nivel básico el efecto es igual a un dolor de cabeza que produce el aturdimiento (todas las Habilidades se usan como si tuvieran la mitad de su Nivel). Si se usan magnitudes para potenciarlo se pueden lograr otros efectos.
2. Se pierde la memoria de lo que se hizo en la última hora
3. Se pierde la memoria de lo que se hizo el último día
4. Se pierde la memoria de lo que se hizo la última semana.
6. Se pierde la memoria concreta que decida el psiónico
7. Se pierde la memoria concreta que decida el psiónico de manera permanente hasta que se realice un desbloqueo mental.

DESBLOQUEO MENTAL

Horizonte: 3
Rama: Golpe Mental, Captar Empatía, Percibir psiónico
Atributo: Inventiva
Puntos: 4
Alcance: 3 metros. Cada magnitud utilizada aumenta el alcance en 3 metros. El psiónico debe ver al blanco.
Duración: permanente

Efecto: el bloqueo mental permite al psiónico desbloquear la mente de una criatura o individuo que haya sido víctima de un Bloqueo Mental. A nivel básico sirve para saber si una persona ha sido Bloqueada mediante el uso de un poder psiónico. Deben usarse un número de magnitudes para desbloquear a la víctima igual a los que se usaron en el efecto de Bloqueo Mental + 1.

TERMOQUINESIS

Horizonte: 3
Rama: Telequinesis
Atributo: Concentración
Puntos: 4
Alcance: 10 metros desde el psiónico. Cada magnitud utilizada aumenta el alcance en 10 metros
Duración: mientras que dure la concentración. Puede gastarse un punto de magnitud por cada asalto en que el personaje decida no concentrarse. Si se provoca un incendio una vez perdida la concentración, éste seguirá su curso. Si el psiónico recibe daño mientras está concentrado, o es molestado lo suficiente como para que pueda perder la Concentración, deberá realizar una tirada de Concentración x 3 o ésta se romperá.
Efecto: si no se usan magnitudes, se puede empezar un pequeño fuego en objetos que se puedan inflamar fácilmente (astillas, gas, plástico inflamable...) y causa un punto de daño a los que lo toquen. Si se usan magnitudes los efectos varían:
1. Se puede empezar un fuego en objetos que se puedan inflamar fácilmente (astillas, gas, plástico inflamable...) que causa 3 puntos de daño a quien lo toque.
2. Se puede empezar un fuego de importancia en objetos que se puedan inflamar fácilmente (astillas, gas, plástico inflamable...) que causa 6 puntos de daño a quien lo toque.
3. Se puede empezar un fuego en objetos inflamables (libros, madera, ropa...) que causa 1d10 puntos de daño a quien lo toque.
4. Se puede empezar un fuego en objetos inflamables (libros, madera, ropa...) que causa 1d10+3 puntos de daño a quien lo toque.
5. Se puede empezar un fuego en objetos no tan inflamables (madera húmeda, plástico, carne viva...) que causa 1d10 puntos de daño a quien lo toque (o daño tipo I en caso de quemar carne).
6. Se puede empezar un fuego en objetos no tan inflamables (madera húmeda, plástico, carne viva...) que causa 1d10+3 puntos de daño a quien lo toque (o daño tipo II en caso de quemar carne).
7. Se pueden calentar objetos no inflamables (piedra, metal...) causando 1d10+3 a quien lo toque.
8. Se pueden calentar objetos no inflamables (piedra, metal...) causando 1d10+6 a quien lo toque.
9. Se pueden fundir objetos no inflamables (piedra, metal...) causando 1d10+9 a quien lo toque.
10. Se puede incinerar objetos vivos causando daño tipo IV a la víctima.

ESTIMULACIÓN CIRCULATORIA

Horizonte: 4
Rama: Escudo Mental
Atributo: Lógica
Puntos: 5
Alcance: Personal. Cada magnitud utilizada permite afectar a otro individuo o criatura que debe estar cerca del psiónico al realizar la habilidad.
Duración: Permanente.
Efecto: el psiónico es capaz de estimular la circulación del cuerpo y puede restaurar puntos de vida al forzar al organismo a regenerarse y curarse. Si no se usan magnitudes, se considera que el psiónico recupera dos puntos de vida. Si se usan magnitudes para potenciar el efecto se pueden aumentar dos puntos de vida adicionales por cada magnitud (que nunca pueden exceder de los puntos de vida del personaje). Sin embargo, la persona que recupere puntos de vida debe descansar un número de horas igual a los puntos de vida recuperados. El psiónico debe tener algún conocimiento sobre el sistema circulatorio de la persona que va a tratar. Estimular las venas o arterias equivocadas puede provocar transtornos coronarios, hipertensión o problemas más graves. Lo ideal sería que el psiónico tuviera algunos conocimientos de medicina de la raza que piensa tratar de esta forma o en su defecto, que dedicara un tiempo a conocerlo antes de hacer uso de este poder psiónico.

ESCUDO CORPORAL

Horizonte: 4
Rama: Escudo mental, Telequinesis
Atributo: Concentración
Puntos: 5
Alcance: personal. Cada magnitud usada permite que un individuo o criatura más se vea afectado. El psiónico deberá estar cerca de los objetivos cuando use la habilidad.
Duración: mientras el personaje esté concentrado. Puede gastarse un punto de magnitud por cada asalto en que el personaje decida no concentrarse.
Efecto: El escudo corporal proporciona el equivalente a una armadura de fuerza mental sobre el psiónico. Deben usarse magnitudes para proporcionar puntos de armadura: 1 por cada magnitud. La armadura protege contra el fuego y los impactos, y no se ve reducida cuando el daño es mayor que los puntos de armadura. Sin embargo el psiónico deberá realizar una tirada de Concentración x 3 si esto ocurre para no perder la concentración.

LEER PENSAMIENTO

Horizonte: 2
Rama: Telequinesis, Captar Empatía, Percibir Psiónico
Atributo: Concentración
Puntos: 5
Alcance: 5 metros alrededor del psiónico. Cada magnitud utilizada aumenta el alcance en 5 metros. El blanco debe verlo el psiónico.
Duración: un minuto. Cada magnitud utilizada aumenta la Duración en un minuto. Si el psiónico recibe daño mientras está concentrado, o es molestado lo suficiente como para que pueda perder la Concentración, deberá realizar una tirada de Concentración x 3 o ésta se romperá.
Efecto: el psiónico es capaz de leer los pensamientos de una criatura o individuo o de varias. Si no se usan magnitudes, sólo se podrán leer ideas superficiales. Si se usan magnitudes para potenciar el efecto se podrán leer pensamientos más complejos o aumentar el número de individuos (los efectos son acumulativos):

2. Se leen pensamientos complejos (sin llegar a ser profundamente intrincados, pero abarca la mayor parte de los pensamientos).
4. Se pueden leer los pensamientos a dos personas a la vez
6. Se pueden leer los pensamientos a cuatro personas a la vez
8. Se pueden leer grandes cantidades de datos almacenadas en el cerebro de las víctimas (memorias, información almacenada, sueños...)
10. Se puede leer los pensamientos hasta seis personas a la vez.

PROYECTAR EMPATÍA

Horizonte: 4
Rama: Telequinesis, Golpe Mental, Captar Empatía y Percibir Psiónico
Atributo: Inventiva
Puntos: 4
Alcance: 3 metros alrededor del psiónico. Cada magnitud utilizada aumenta el alcance en 3 metros. El blanco debe verlo el psiónico.
Duración: una hora. Cada magnitud usada aumenta la duración en una hora
Efecto: el psiónico es capaz de proyectar sentimientos a otra criatura o individuo que éste creerá son suyos. Deben usarse magnitudes para potenciar el efecto, se podrán obtener los siguientes efectos dependiendo de las magnitudes gastadas:
2. Se proyecta miedo a la víctima que intentará refugiarse en lugar seguro, si no pudiera hacerlo, la víctima estará en estado de shock (aturdida).
4. Se proyecta euforia a la víctima, que tendrá un -1 en todas sus tiradas y creerá que el psiónico es amigo suyo.
6. Se proyecta una sensación de calma que provoca que la víctima se duerma.
8. Se proyecta una sensación de agresividad que hace que la víctima ataque a los enemigos del psiónico.
10. Provoca una depresión profunda, el personaje será completamente apático y deberá hacer una tirada de Voluntad x 3 o buscará una forma rápida de suicidarse.

ALTERAR ESTRUCTURA

Horizonte: 4
Rama: Telequinesis
Atributo: Inventiva
Puntos: 4
Alcance: 3 metros alrededor del psiónico. Cada magnitud utilizada aumenta el alcance en 3 metros. El blanco debe verlo el psiónico.
Duración: Permanente
Efecto: el psiónico es capaz de modificar la estructura de objetos y de esta manera inutilizarlos, doblarlos, estirarlos etc. a su voluntad. Si no se usan magnitudes se pueden alterar la estructura de objetos pequeños, como cucharas. Si se usan magnitudes los efectos son los siguientes.
3. Se puede alterar la estructura de objetos medianos (una caja, una piedra, un arma...)
6. Se puede alterar la estructura de objetos de tamaño humano (escaleras, armas pesadas, piedras de gran tamaño)
9. Se puede alterar la estructura de objetos gran tamaño (vehículos monoplaza y similar)

VÍNCULO VERDADERO

Horizonte: 4
Rama: Percibir Psiónico
Atributo: Memoria
Puntos: 4
Alcance: un objeto. Cada magnitud permite aumentar el vínculo en un objeto o criatura.
Duración: un día. Cada magnitud utilizada aumenta la Duración en un día.
Efecto: el psiónico es capaz de crear vínculos a objetos y personas, de tal manera que pueda usarlos como foco de sus poderes psiónicos. Además puede crear vínculos de alerta o incluso vínculos de comunicación. Dependiendo de las magnitudes gastadas, a continuación se muestran los vínculos y efectos posibles
3. Se pueden realizar poderes Psi a través del vínculo (como si el vínculo fuese el psiónico).
6. El vínculo avisa al psiónico de la existencia de criaturas que pasen a diez metros de él, el psiónico podrá visualizar dichas criaturas.
9. El vínculo crea una imagen simple del psiónico parecida a un holograma y permite que éste se comunique y tenga percepciones completas a través del vínculo.

VÍNCULO FALSO

Horizonte: 5
Rama: Percibir Psiónico
Atributo: Memoria
Puntos: 5
Alcance: un objeto. Cada magnitud permite aumentar el vínculo en un objeto o criatura.
Duración: un día. Cada magnitud utilizada aumenta la Duración en un día.
Efecto: el psiónico es capaz de crear vínculos falsos a objetos y personas, de tal manera que pueda usarlos para engañar a los que perciban vínculos. Dependiendo de las magnitudes gastadas (3,6,9) se iguala el vínculo verdadero anterior.

ESTIMULACIÓN NERVIOSA

Horizonte: 5
Rama: Escudo Mental, Telequinesis
Atributo: Lógica
Puntos: 5
Alcance: Personal. Cada magnitud utilizada permite afectar a otro individuo o criatura que debe estar cerca del psiónico al realizar la habilidad.
Duración: un minuto. Cada magnitud utilizada aumenta la Duración en un minuto.
Efecto: el psiónico es capaz de estimular las sinapsis mentales del cuerpo y por tanto mejorar temporalmente los atributos vitalidad, coordinación, intuición, concentración, percepción, lógica, memoria e inventiva. A nivel básico se considera que el psiónico tiene un punto más en cada una de ellas. Si se usan magnitudes para potenciar el efecto se puede aumentar un punto adicional en un atributo por cada magnitud gastada. El psiónico puede decidir aumentar un sólo atributo o varios (si se usan cuatro magnitudes por ejemplo, podría aumentar la concentración en cuatro, o la percepción y la intuición en dos cada uno, o la vitalidad en uno y la lógica en tres, etc.) Al igual que la estimulación circulatoria, es recomendable cierto conocimiento médico.

ELECTROQUINESIS

Horizonte: 5
Rama: Telequinesis
Atributo: Voluntad
Puntos: 5
Alcance: Hasta 10 metros. Cada magnitud utilizada aumenta el alcance en 10 metros
Duración: Instantáneo
Efecto: se crea un rayo eléctrico (20 cm de diámetro) a partir del psiónico que produce varios efectos dependiendo de las magnitudes (si no se usan magnitudes se aturdirá a la víctima un asalto).
2. Se aturde dos asaltos
4. Se causan daños tipo I
6. Se causan daños tipo II
8. Se causan daños tipo III
10. Se causa un colapso a la víctima que produce la muerte.

CONTROLAR

Horizonte: 5
Rama: Golpe Mental, Telequinesis
Atributo: Concentración
Puntos: 5
Alcance: 3 metros alrededor del psiónico. Cada magnitud utilizada aumenta el alcance en 3 metros. El blanco debe verlo el psiónico.
Duración: mientras el personaje esté concentrado. Puede gastarse un punto de magnitud por cada asalto en que el personaje decida no concentrarse. Si el psiónico recibe daño mientras está concentrado, o es molestado lo suficiente como para que pueda perder la Concentración, deberá realizar una tirada de Concentración x 3 o ésta se romperá.
Efecto: el psiónico es capaz de controlar a una criatura o individuo, con efectos que dependen de las magnitudes utilizadas.
2. El psiónico puede ver a través de la víctima.
4. El psiónico recibe todas las sensaciones del objetivo.
6. El psiónico puede controlar la voz del objetivo.
8. El psiónico puede controlar totalmente al objetivo pero se mueve de manera insegura.
10. El psiónico puede controlar con total perfección al objetivo.

ALTERACIÓN MENTAL

Horizonte: 5
Rama: Telequinesis, Golpe Mental, Captar empatía, Percibir Psiónico
Atributo: Inventiva
Puntos: 5
Alcance: 3 metros alrededor del psiónico. Cada magnitud utilizada aumenta el alcance en 3 metros. El blanco debe verlo el psiónico.
Duración: una hora. Cada magnitud usada aumenta la duración en una hora
Efecto: el psiónico es capaz de alterar la mente a otra criatura o individuo. Deben usarse magnitudes para potenciar el efecto, se podrán obtener los siguientes efectos dependiendo de las magnitudes gastadas:
2. Se pueden cambiar recuerdos de la víctima.
4. Se pueden intercambiar las mentes del psiónico y la víctima.
6. Se puede hacer el intercambio anterior de manera permanente.
8. Se puede intercambiar la mente entre dos objetivos.
10. Se puede hacer el intercambio anterior permanente.

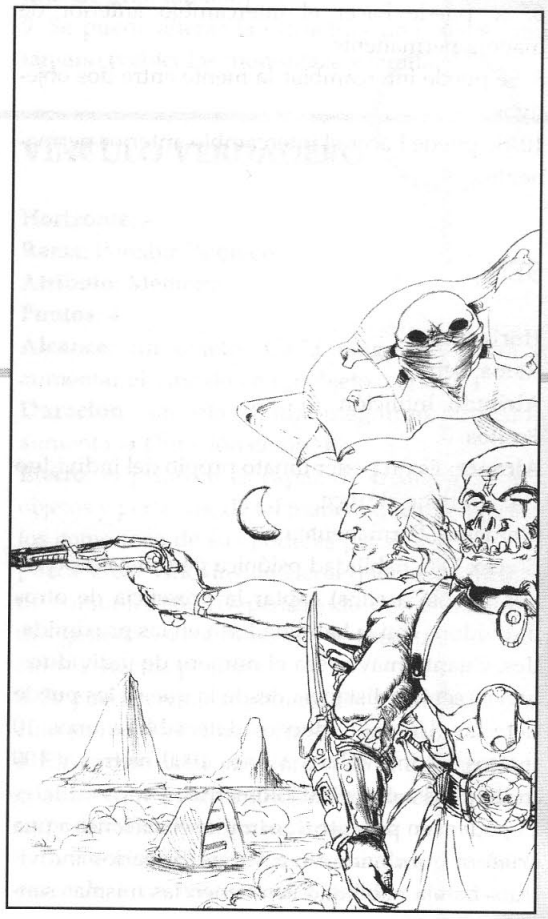
SEN

Horizonte: 1
Rama: Sen
Atributo: Intuición
Puntos: 0
Alcance: Es un poder innato propio del individuo Psi. No tiene alcance.
Duración: Permanente.
Efecto: Esta habilidad psiónica permite a los tyranos (y sólo a ellos) captar la presencia de otros individuos con la habilidad sen en las proximidades. Cuanto mayor sea el número de individuos, mayor será la distancia desde la que se les puede detectar. Un individuo es detectable a unos 10 metros, 10 individuos a unos 1000 metros y 100 individuos a unos 100 kilómetros.
El poder sen permite transmitir sensaciones a una criatura o individuo o a varias. Si varios individuos con la habilidad sen tienen las mismas sen-

saciones, los pensamientos serán más fuertes y tendrán mayor alcance.

El sen permite intuir los puntos de salto subespacial. El individuo no sabrá la posición exacta pero si sabrá orientar la nave en la dirección correcta.

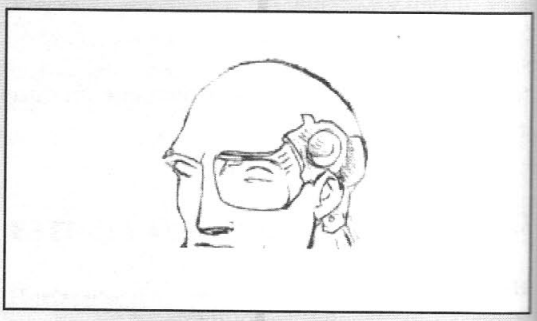
El poder sen no es realmente una habilidad ya que los tyranos no pueden utilizarla de forma consciente. Las tiradas de habilidad de sen se resolverán normalmente (3d10), pero éstas serán realizadas por el Director de Juego de forma oculta, en el momento que él estime conveniente y explicando los resultados que sean adecuados. Los personajes tyranos no pueden "hacer" Tiradas de Acción de sen. El sen es lo más parecido a una especie de sexto sentido psíquico.



LISTA DE EQUIPO DE EXO

A continuación incluimos una descripción del equipo más habitual existente en la galaxia de Exo. Hemos dividido el equipo en diferentes apartados para que te sea más fácil localizarlo. Además, debes tener siempre en cuenta que la descripción de algunos equipo es general y que cada raza tendrá los equipo adaptados a su especial configuración física.

TELECOMUNICACIONES



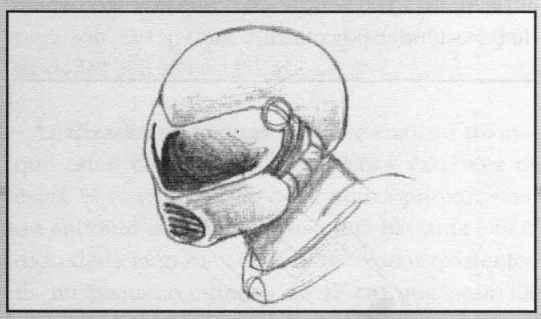
- **Dataópticos**: son transmisores de datos que recogen las señales de las esferas de datos y comunicaciones del planeta y las proyecta en un haz de información óptica a la retina del usuario. Los cambios en la retina permiten una sintonización precisa de la información, canales, etc. Es bastante cómodo, adhiriéndose a la piel del individuo de forma indolora y extendiéndose hacia la parte frontal del ojo en el momento del uso mediante unas pequeñas varillas proyectoras metálicas. Hay diferentes modelos que van desde los 10 estándar a los 50. Su peso es de unos 10 gramos.

- **Táctores**: fabricados principalmente por Datatronic, los táctores son un equipo de acceso interactivo a la esfera de datos del planeta. Los guantes permiten interactuar con el entorno virtual mientras que el visor muestra una imagen clara de los iconos, datos y mundos virtuales. Los táctores en la forma más habitual de conexión a las redes de información planetaria, y los modelos pueden llegar a fabricarse en base a los gustos y preferencias de los usuarios. Su coste varía bas-

tante dependiendo de la velocidad de acceso, de la calidad de los materiales y del tamaño. El precio normal es a partir de 25 estándar y su peso de aproximadamente 0,5 Kg.

- **Comunicador subvocal**: es un pequeño comunicador que se inserta en el oído y permite una comunicación clara con la simple vocalización. El alcance varía entre los 500 metros y los 5000 Km. (depende también de si hay una red de satélites que le aporte un alcance a toda la superficie del planeta). Su peso es de unos 10 gramos y su precio 100 estándar.

- **Comunicador estándar**: básicamente es una pantalla receptora de imágenes y sonido y también un emisor de gran potencia con un alcance que varía entre los 500 metros y los 50000 Km. (depende también de si hay una red de satélites para tener un alcance de toda la superficie del planeta). La pantalla emite la señal que recibe de los canales de información del planeta de manera similar a un dataóptico sólo que las imágenes se visualizan en la pantalla. Pesa 150 gramos y cuesta 125 estándar. Se pueden encontrar gran variedad de tamaños y modelos.



- **Comunicador avanzado**: es similar al anterior pero con modificaciones que implementan una cámara de grabación, recepción y emisión de señales cifradas y varios dispositivos tácticos. Por todo ello su uso es militar, su peso entre 150 y 500 gramos dependiendo del modelo y su coste de unos 300 estándar.

- **Central de seguimiento** (uso militar para los comunicadores avanzados): es una estación de comunicaciones que permite la emisión, recepción y detección de comunicaciones de sonido e imagen y que permite regular y modificar frecuencias, interrumpirlas o ajustarlas. Su peso varía dependiendo de la potencia y modelo, pero en general para que se use de manera eficaz se debe instalar la central en un lugar fijo de unos 9 metros cuadrados. Su coste es a partir de 5000 estándar.

- **Emtradre**: También conocido como traductor universal. Permite al hablante comunicarse con cualquier otra persona que posea un emtradre. Los emtradre hay que comprarlos para el idioma del usuario. Ellos se encargan de traducir lo que se dice a la "neolengua", enviarlo a los emtradre que estén dentro del radio de acción y estos se encargan de traducirlo a los idiomas de sus oyentes. Su peso es de unos 30 gramos y su coste oscila desde los 2 hasta los 10 estándar. No todas las razas han podido ser incluidas en el emtradre, por lo que no es infalible. Además algunas traducciones pueden no ser del todo exactas.

- **Grabador y reproductor de mensajes holográficos**: existen varios modelos, desde simples emisores de imágenes en miniatura hasta cabinas y habitaciones enteras acondicionadas para la grabación y reproducción de programas y entornos holográficos. Es un método usual de entretenimiento y el más usado a la hora de mandar mensajes de larga distancia a otros sectores planetarios a través de los nodos de comunicación. Tiene un coste aproximado entre los 10 y 60 estándar

- **Pantalla de datos**: es una pantalla que suele implementarse a un casco de uso militar, con unos datos tácticos que se actualizan desde un centro de control. Es de gran utilidad en cualquier misión militar y optimiza el rendimiento de las unidades. Desgraciadamente es de un alto coste, y la disponibilidad es reducida: unos 3000 estándar. El tener acceso a la pantalla otorga a las tiradas de táctica un –10 (siempre que tengan relación con la situación del personaje)

- **Grabador/Reproductor Audiovisual**: permiten recibir y almacenar información audiovisual así como reproducirla. El soporte utilizado para almacenaje son discos de datos de unos 10 gramos y 0.3 estándar. La grabadora cuesta unos 50 están-

dar aunque hay muchos modelos disponibles. Su peso es más ligero cuánto mayor es su coste, desde los 100 gramos hasta unos 2 kilos.

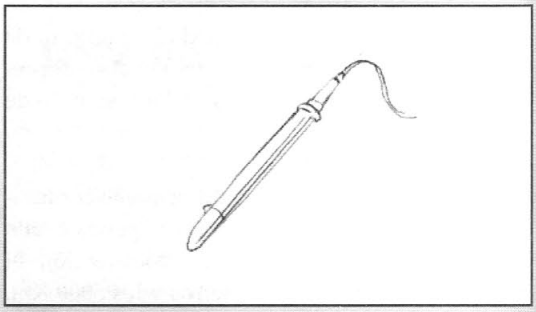
- **Ordenador portátil**: es una pequeña computadora que permite usar diversos programas regidos por una IA implantada. Los programas habituales son gestores de correo, procesadores de información, diseñadores holográficos, usando un interface multiuso para su manejo. Además los modelos pueden llevar incorporados comunicadores o grabadores entre otros periféricos. Su peso es de 1 kilo aproximadamente y su coste desde los 100 estándar.

DO'AD

Do'ad era un asteroide errante cerca del sistema Gebaxe en el que se encontró referencias acerca de los Skardar. Misteriosamente el asteroide (de 34 km de diámetro), desapareció entrando en el subespacio. Ninguna de las tecnologías actuales podría hacer que un asteroide de ese tamaño entrara en el subespacio. Además, todos los miembros de la misión científica que se posó en el mencionado asteroide, han ido muriendo por causas "*naturales*" a lo largo de los 4 meses siguientes a su contacto. Se ha creado alrededor de este hecho lo que se denomina "*La Maldición de los Skardar*" y en algunos planetas del sistema Gebaxe, está prohibido y penada duramente la mención de este incidente.

MÉDICO Y CIENTÍFICO

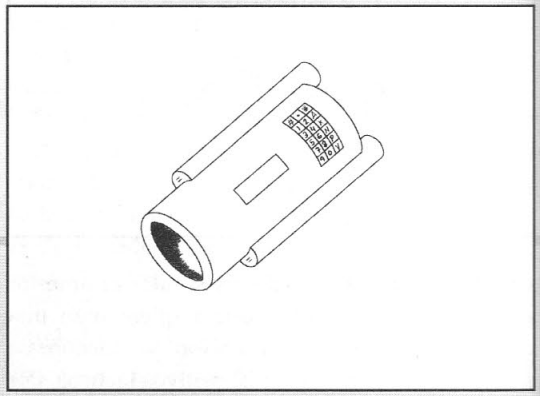
- **Kit primeros auxilios**: es un pequeño pack con un coagulante en miniatura, tejidos, vendas, piel, drogas... pensados para estabilizar a un herido en caso de ser necesario. Suele tener unos 10 usos, aunque depende de las heridas tratadas. Su uso viene explicado en Daño, Muerte y Curación. Pesa 2 kilos y cuesta 25 estándar. El kit de primeros auxilios debe estar especializado para cada raza.



- **Analizador**: es un pequeño aparato que permite analizar sustancias y aportar unos resultados de su composición en poco tiempo. También puede usarse para saber las constantes vitales de un ser vivo y su estado general. Tiene muchos usos y su coste es de 20 estándar. Pesa unos 150 gramos.

- **Coagulante**: es una sustancia en cápsulas autoinyectables que permite acelerar el proceso de cicatrización de heridas leves. Recupera un punto de vida automático cuando se usa sobre una herida de estas características (sólo se puede usar uno en cada herida). Coste: 1 estándar por dosis; peso 30 gramos.

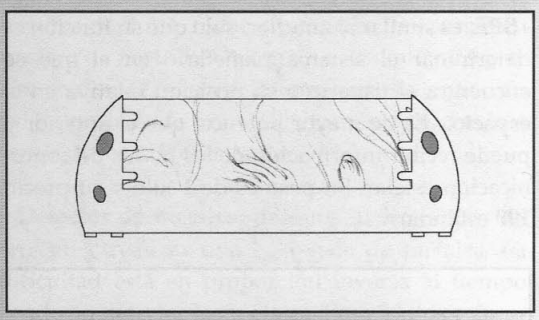
- **Vendas térmicas**: son vendajes de mayor eficacia que permiten estabilizar mejor las heridas y curas realizadas, son de uso común y su coste es de 0.5 estándar por metro.



- **Analizador/Reproductor sanguíneo**: también llamado Hemosintex, permite analizar un grupo sanguíneo y reproducirlo mediante varios dispositivos de plasma incorporados. Es muy valioso a la hora de curar razas desconocidas o distintas. Pesa 1,5 kilos y cuesta 100 estándar.

- **Dermosintex**: similar al anterior pero en este caso se tratan las pieles y dermis.

- **Histosintex**: es parecido a los dos anteriores y su fin es crear tejidos artificiales que ayuden a la regeneración o recuperación de los mismos en toda clase de heridas. Es más pesado y caro que los anteriores (2 Kilos y 150 estándar). Un histosintex podría tratar la piel afectada de un individuo, pero está pensado para tratar los tejidos de los órganos internos.



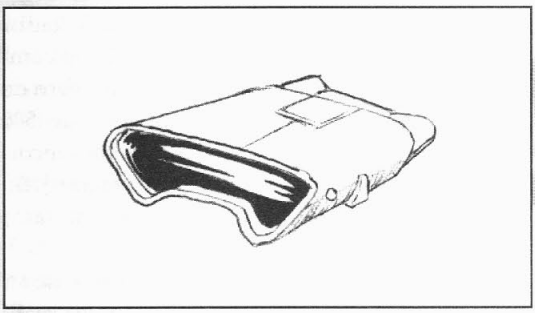
- **Tanques de Recuperación Asistida (TRA)**: son tanques de recuperación avanzada que se emplean en centros de lujo o con heridos muy graves. Proporcionan cuidados médicos intensivos y de alta tecnología que optimizan el tiempo de recuperación. Pesan unos 500 kilos y su coste es a partir de los 500.000 estándar.

- **Analizador de toxinas**: permite analizar toxinas que estén catalogadas o pequeñas variantes de éstas. Si es conocida la cura, podrá proporcionar un antídoto o similar. Su uso está bastante extendido dada la gran cantidad de toxinas existentes. Es un pequeño cilindro de 17 cm que pesa 100 gramos y cuesta 25 estándar.

- **Activador neuronal**: es un aparato ligero que puede leer y manipular las ondas alfa causando relajación o permitiendo estimular las neuronas para salir de la inconsciencia o incluso el coma. Este aparato no está pensado para reparar ninguna herida o derrame, pero el estado de tranquilidad en el que sume al organismo sin duda ayuda a la recuperación de heridas. No parece tener efecto con los Wu. Su peso es de 300 gramos y su coste 100 estándar. El uso común del aparato es el de remedio contra el insomnio.

- **Uñas artificiales con kit de colores**: es un kit de uñas con capacidad de borrado y selector de colores, bastante extendido en la RFP. Su coste es de 10 estándar y su peso 200 gramos.

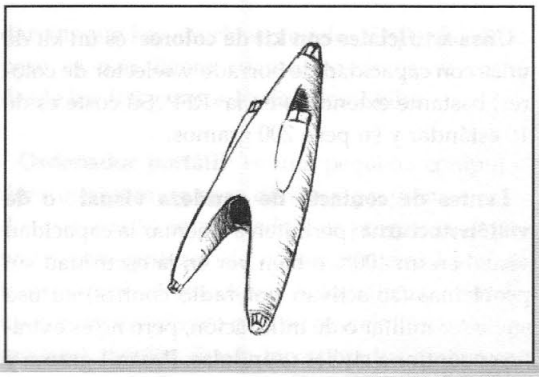
- **Lentes de contacto de agudeza visual o de visión nocturna**: permiten aumentar la capacidad visual en un 400% o bien ver en la oscuridad sin problemas (se activan por radio control) su uso suele ser militar o de infiltración, pero no es extraño encontrar a civiles usándolas. Pesan 1 gramo y su coste es de 200 estándar,



- **Visores ópticos**: permiten mejorar de distintas formas la capacidad visual del usuario, ya sea mediante aumentos de la imagen, vista infrarroja, fuentes de calor o similar. Cada visor tiene sus propias prestaciones técnicas y potencia por lo que los precios pueden oscilar bastante (desde 30 a 200 estándar). Su peso es de 100 gramos

- **Prótesis**: son reemplazos de extremidades, de material metálico y recubiertas de tejidos. Se emplean cuando no hay otra solución. Su eficacia es discutible. También existen otros tipos de prótesis que abarcan una gran cantidad de lesiones o necesidades. El peso depende del tipo de prótesis al igual que el precio, pero suelen costar a partir de 500 estándar.

- **Sensor de movimiento**: muestran cualquier señal producida por un movimiento en un área de 100 metros. Suelen ser usados con fines militares o penitenciarios. El sensor suele llevar incorporada una pantalla y puede ser transportado en una mano o montado en algún arnés multipropósito. Los sensores de movimiento han sido usados habitualmente por los cazadores. Su peso es de 500 gramos y su precio de 200 estándar.



- **Sensor de formas vivas**: es similar al anterior, pero los patrones de búsqueda se basan en organismos CHON en vez de movimiento. El sensor no muestra una posición (para ello debería combinarse con el sensor anterior), sino el número de formas de vida detectadas en un área de 500 metros (aunque hay sensores más potentes incorporados a astronaves o vehículos planetarios). Su peso es de 200 gramos y su precio 300 estándar.

- **Autocirujano**: es básicamente un conjunto de IA automatizadas y mecanizadas que permiten realizar las funciones de un médico. El autocirujano es habitualmente una cabina que se encarga de realizar un diagnóstico y usar su instrumental para estabilizar y curar al paciente. Debe ser revisado cada cierto tiempo y reponer sus reservas médicas cada vez que se use. En términos de juego es como un médico con equipo de curación normal y un nivel de Medicina de 15. Su coste es de 20000 estándar.

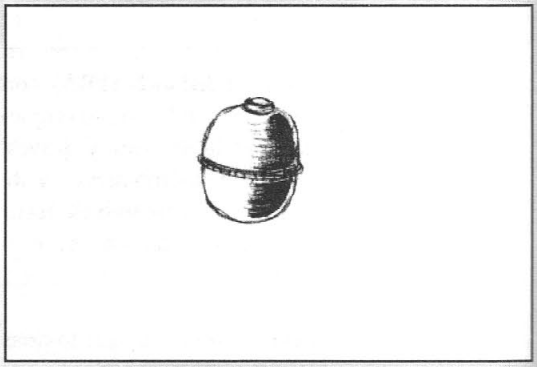
NOIKU Y ARABLU

Los soles Noiku y Arablu, que forman un sistema binario, giran entre sí, con la particularidad de que en el centro de gravedad de dicho sistema, hay un planetoide. Dicho planetoide es totalmente rocoso, carece de atmósfera y está a una temperatura media de 700ºK. Desde NoaR, que es como se llama el planetoide, los Sheller detectaron una breve transmisión electromagnética hace 400 años que no se ha vuelto a repetir. La expedición científica enviada, tras sortear las complicadas tensiones gravitacionales en las proximidades, no encontro nada.

INGENIERÍA

- **SPP**: aporta información, sobre posición, altura, distancias, mapas... desde una red de satélites en órbita del planeta. Suele ser eficaz en el 60% de los planetas civilizados de la RFP, la Federación y el Imperio Oeón. El problema está cuando no hay red de satélites o naves sincronizadas en órbita, ya que su alcance es demasiado pequeño para usar los nodos de comunicación estelar (NCE). Pesa unos 100 gramos y cuesta 90 estándar.

- **SPE**: es similar al anterior, sólo que su función es determinar el sistema planetario en el que se encuentra el usuario o su posición relativa en el espacio. Es de mayor potencia que el anterior y puede recibir información de los nodos de comunicación estelar. Su peso es de 1 kilo y su precio 190 estándar.



- **Originador**: es un pequeño dispositivo que indica la distancia y dirección desde un punto de origen que corresponde al lugar donde se activó. Sólo se puede usar en la superficie de los planetas. Pesa 170 gramos y cuesta 25 estándar. El originador es capaz de detectar el movimiento del usuario y traducirlo a distancia y dirección. El originador no es exacto, pero permite saber con cierta precisión el punto de origen y la distancia a él. Es muy utilizado por los exploradores.

- **Controladores de distancia sónico**: permite calcular distancias mediante láser. Tarda unos cuatro segundos en calcular la distancia entre la posición actual y una pared, risco o similar, también puede calcular áreas y superficies, por lo que es muy utilizado en la construcción. Pesa 250 gra-

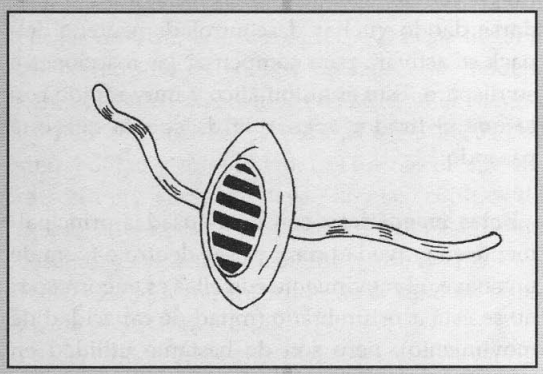
mos y vale 20 estándar (si es de uso casero) o hasta 1000 estándar si es de precisión.

- **Soldador**: permite cortar hasta las superficies más duras con tiempo. Tiene muchos usos y es bastante común entre el ejército, la construcción y la Ingeniería. Hay muchos formatos y tamaños por lo que su peso varía, los costes oscilan entre los 30 y los 100 estándar (si es un soldador industrial puede llegar a costar hasta 100000 estándar.

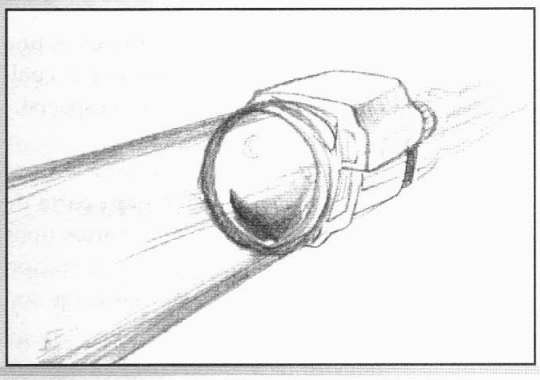
- **Medidor de campos energéticos**: proporciona lecturas de flujos, fuentes y campos de energía en un área de hasta 100 kilómetros. Cuanto más preciso sea y más información proporcione, más caro es. Su peso es de unos 200 gramos y su precio a partir de los 10000 estándar.

- **Detector de metales**: permite analizar tipos de terreno y realizar una búsqueda de metales. La dificultad está en proporción inversa al tiempo usado en detectar los metales. Pesa 5 kilos y cuesta 20000 estándar (hay versiones más baratas que a la larga son poco eficaces). Se usa sobre todo por exploradores y similares.

- **Detector de radioactividad**: es similar al anterior, pero su función es detectar radioactividad, su fuente y su intensidad. Pesa 2 Kilos y su precio es de 250 estándar.



- **Implementador de voz**: es un dispositivo que se coloca a la altura de las cuerdas vocales adherido a la piel. Aumenta la potencia de la voz, su volumen y su intensidad y permite incluso cambiar la tonalidad y el timbre de voz, modulándola a voluntad. Pesa 20 gramos y cuesta 250 estándar.



- **Tecnoantorcha**: es una antorcha de luz que no se apaga en contacto con el agua o en el vacío. Su duración es de 2 horas y una vez encendida brillará hasta consumirse. Su peso es de 1 kilo y su coste de 10 estándar. Alumbra en un radio de 30 metros.

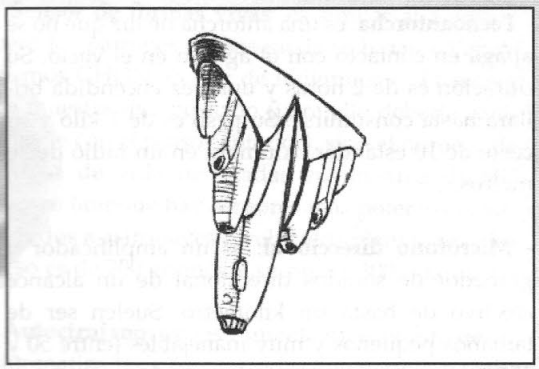
- **Micrófono direccional**: es un amplificador y grabador de sonidos direccional de un alcance efectivo de hasta un kilómetro. Suelen ser de tamaños pequeños y muy manejables (entre 50 y 250 gramos y su precio es de unos 20 estándar.

- **Calibradores**: son herramientas de precisión que permiten una calibración precisa de instrumental, y dispositivos que lo requieran. Se usa sobre todo en el área de Ingeniería cuando se realizan trabajos de precisión extrema. Su coste es de 60 estándar y su peso 300 gramos.

- **Herramientas-G0**: son las herramientas diseñadas para su uso en ausencia de fricción como los ambientes sin gravedad del espacio. En estos casos no se pueden utilizar las herramientas normales porque la acción de la herramienta provocaría una reacción de igual tipo en sentido contrario. Por ejemplo, si alguien apretara un tornillo con un destornillador eléctrico, el operario comenzaría a dar vueltas en sentido contrario al de apriete del tornillo. Las herramientas G-0, además de provocar la acción, llevan un sistema motorizado que hace una acción equivalente pero en sentido contrario anulando la reacción del primero y permitiendo que el operario no se mueva de su sitio. Suelen ser comúnmente usadas en astilleros, reparaciones de estaciones orbitales y similar. Son de distinto tipo dependiendo de para que se quiera usar y su coste es de unos 10-50

estándar por herramienta. La más habitual es una especie de llave inglesa que permite apretar cualquier tipo de tornillo de una estructura espacial.

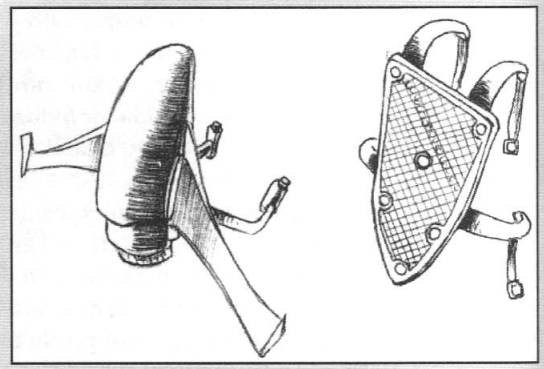
- **Pilas de repuesto**: baterías de alta duración que se utilizan en muchos utensilios y gran parte de los objetos de equipo portátiles. Hay varios tipos de baterías, cuanta más potencia y duración (entre varias semanas hasta años) más caras son (entre 1 y 50 estándar).



- **Saltadores**: son fundamentalmente detectores de frecuencias para abrir cerraduras electrónicas. Si se usan, y es un modelo de calidad aportan hasta un -10 en cualquier tirada de cerraduras. A veces, aunque la cerradura en cuestión se abra, cualquier dispositivo de seguridad puede activarse con lo que no son del todo eficaces. Su coste de unos 5000 estándar.

- **Interceptor de comunicaciones**: su labor fundamental es la de cortar frecuencias detectadas y de esta manera interrumpir las comunicaciones (similar a las contramedidas electrónicas de las naves) depende de lo potente que sea el emisor y de la calidad del interceptor se conseguirán mejores resultados. Otro uso es el de detectar frecuencias y su origen. Su precio es de unos 10.000 estándar.

- **Cifradores y descifradores**: son básicamente encriptadores que permiten codificar señales y comunicaciones, discos de datos, IAs... y descodificarlas en caso de tener tiempo y que la señal no tenga una encriptación muy compleja. El nivel de encriptación es habitualmente mayor que el de los descifradores, por lo que estos últimos no suelen tener mucha eficacia (aunque se sabe que se han desarrollado en los mercados negros modelos muy eficaces y extremadamente caros). Cuestan a partir de 300 estándar.



- **Jetpack**: son pequeñas mochilas de vuelo, con dos repulsores que tienen una autonomía de 12 horas antes de necesitar recarga (algunos modelos tienen baterías de emergencia). Suelen ser usadas en combinación con trajes de vacío o en misiones militares de asalto. En términos de juego se puede volar en un asalto hasta 100 metros con un modificador de +5 a cualquier acción que se realice mientras se vuela. Su peso es de 10 kilos y su coste 1000 estándar. Los jetpack diseñados para ser usados por lo militares en el espacio llevan una serie de giróscopos que permiten al usuario mantener la posición. Así, por ejemplo, si el soldado dispara, en vez de salir despedido hacia atrás o quedarse dando vueltas descontroladamente, el jetpack se activará para compensar las reacciones a su disparo. Esto es automático y muy rápido con lo que el tirador apenas se da cuenta que está pasando.

- **Botas magnéticas**: son botas usadas principalmente en gravedad cero, ya sea dentro o fuera de una nave. El movimiento con ellas es engorroso si no se está acostumbrado (mitad de capacidad de movimiento), pero son de bastante utilidad en situaciones de emergencia. Pesan 2 kilos y cuestan unos 15 estándar.

- **Cinturón multipropósito**: es un cinturón con varios compartimentos, una cuerda de malla de acero elástico (6 metros) y que puede tener módulos específicos para armas, herramientas... Es de

uso común entre muchos civiles y su coste es de 10 estándar.

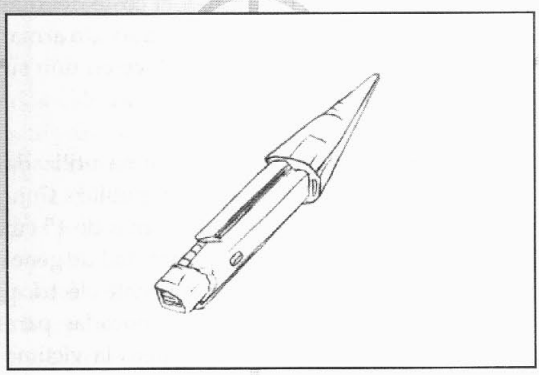
- **Sistemas de ocultación**: suelen estar implantados en vehículos, y su finalidad es "absorber" sensores, ECM... además de proyectar contramedidas electrónicas. Por lo que es una ocultación electrónica más que física. Los Boron han desarrollado sistemas avanzados de ocultación personal que les hacen prácticamente invisibles (+10 a las tiradas de percepción si no tiene ningún visor o similar de ayuda en cuyo caso es un +5, estos modificadores también se aplican en caso de querer disparar al Boron o similar). Sin embargo cualquier impacto en el pecho (donde se encuentra el generador) anulan el campo de ocultación. Se sabe que es una tecnología alienígena y aun no se ha conseguido reproducir. El coste de los sistemas de ocultación básicos es a partir de 100000 estándar. Los equipos Boron no están a la venta y sólo los Boron pueden poseer uno operativo.

- **Inhibidores de sonido**: su función es la de filtrar los sonidos por encima de determinados decibelios que pueden ajustarse a los requerimientos del usuario. Se usan en misiones de Infiltración, como sistema de seguridad o en interrogatorios. Pesa 5 kilos y cuesta a partir de 850 estándar.

- **Cerraduras de seguridad**: existen varios modelos, desde las cerraduras tipo Bonsen, pasando por las cerraduras electrónicas Pi-D hasta llegar a las cerraduras magnética Stella. Cada modelo tiene distintos dispositivos de seguridad, siendo las más comunes las cerraduras electrónicas por su fiabilidad y comodidad. Las formas de apertura son muy variadas: desde tarjetas, códigos de acceso, identificación de retina... Su peso oscila bastante y su coste se encuentra entre los 100 y los 10000 estándar dependiendo de la calidad, sistema de seguridad, etc.

- **Esposas**: son usadas para la inmovilización de detenidos en acciones de seguridad. Usualmente son magnéticas, cogiendo antebrazos, dedos gordos de las manos o pies, o las muñecas. Hay versiones de esclavistas o de algunas penitenciarías que contienen explosivos, venenos o descargadores de dolor que "anulan" al detenido y suelen colocarse en el cuello, la cintura o ingles. Suelen pesar entre 0,5 y 5 kilos y su coste es a partir de 300 estándar por unidad dependiendo del modelo.

- **IAs (Inteligencias Artificiales)**: hay dos tipos de IAs, las programables para funciones sencillas como búsqueda de datos, observación, etc. y las programadas para una función específica. Las IAs normalmente están asociadas a consolas, dispositivos o incluso robots y su función es la de realizar una función específica importando bastante poco cualquier otra cosa (una IA de un robot de limpieza podría llevar a cabo las funciones de artillería y navegación de una astronave pero no encontraría ningún sentido en ello y lo consideraría un desperdicio de tiempo, energía y recursos). En Exo las IAs han llegado a tal nivel de desarrollo que la mayor parte de la gente ni sabe ni le importa programar. Es una informática fácil, directa y potente que permite una mayor eficacia en cualquier función. Se sabe que hay IAs que han dejado a un lado sus funciones y se han desactivado o creado algún conflicto, pero son casos muy extraños normalmente provocados por algún tipo de sabotaje. Existen todo tipo de IAs, desde las de entrenamiento holográfico militar, hasta eróticas o de limpieza. Cuando se crea una nueva necesidad en los usuarios normalmente se le asocia una IA. Las IAs tienen precios que dependen directamente de su función y potencia, normalmente entre 10 y 1000000 de estándar.

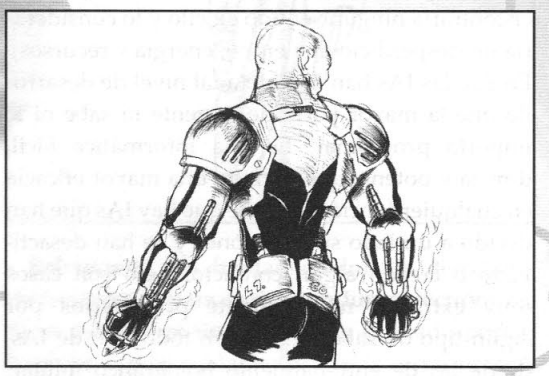


- **Espectrógrafo de masas portátil**: permite analizar la composición de un material y los porcentajes correspondientes. Es usado en excavaciones y

laboratorios y sus análisis son siempre muy fiables. Pesa 3 Kilos y su precio es de 150 estándar.

- **Pirograbador láser**: es de uso común en la RFP, Federación e Imperio Oeón. Permite hacer grabados y escribir en muchos tipos de materiales, aunque hay "pizarras" electrónicas y "pads" diseñados a tal efecto. También hay lápices ópticos que permiten lecturas de datos de pantallas y traspasar información de una a otra fuente con rapidez. Su peso es de 30 gramos y su coste de 3 estándar.

COMBATE



- **Arnés multipropósito**: es el arnés utilizado para transportar las armas de retroceso severo y de esa manera poder usarlas de manera más eficaz. El arnés también permite instalar herramientas pesadas o cámaras. Tiene un peso aproximado de 10 kilos y su coste es de un 10% el coste del dispositivo para el que haya sido diseñado. Un arma, sobre un arnés multipropósito reduce en uno su categoría de retroceso.

- **Aturdidor eléctrico**: Esta es un arma utilizada por la policía y las fuerzas de orden público. Consiste en un pequeño cilindro de no más de 15 cm y 0,5 kilos de peso que tiene la capacidad de generar una potente, aunque breve, corriente eléctrica. Hace daño siguiendo las reglas explicadas para las corrientes eléctricas (1d10+3) pero la víctima estará inconsciente un número de asaltos igual a la diferencia entre el daño realizado y la resistencia de la víctima. En caso de que la diferencia sea cero o negativa, la víctima habrá aguantado el aturdidor. El aturdidor necesita de un asalto para recargarse. Es decir, sólo puede usarse cada dos asaltos. Su coste aproximado es de 50 estándar.

ARMAS CUERPO A CUERPO

Nombre	Fuerza	Daño	Parada	Peso
Espada	6	+3	6	4Kg.
Hacha	5	+3	4	3Kg.
Espadón	8	+4	8	6Kg
Cuchillo/Daga	3	0	2	0.5 Kg.
Hacha de Batalla	7	+4	5	5Kg.
Vibrofilo	2	+1	3	1 Kg.
Lanza	4	+2	7	2Kg
Garras Combate	2	+2	1	1 Kg.

Fuerza: la fuerza necesaria para empuñar el arma de manera efectiva, si no se tiene dicha puntuación hay una penalización de +1 por cada punto de diferencia.
Daño: todas las armas de combate cuerpo a cuerpo son de Tipo I, el modificador que aparece es la suma al dado de daño para determinar el total. Cuando las armas de cuerpo a cuerpo tienen componentes mecánicos o de energía se suma +2 a los modificadores (excepto el pequeño vibrofilo y los cuchillos o dagas).
Parada: cuando un arma intenta parar a otra se resta la parada de ambas armas para saber el modificador a la tirada. Por ejemplo, si una daga intenta parar a una espada tiene un modificador de +4 a la tirada. Este modificador, pero en negativo –4, se utilizaría también en el caso de que la espada intentara parar a la daga. Cuando se usan escudos no se tienen modificadores a la parada.
Peso: el peso aproximado del arma.

- **Detonador termal**: Pequeña granada de mano que genera una violenta onda térmica (calor). Tiene un área de efecto de 10 metros de radio y hace a todos los que estén dentro del área un daño similar a un fuego mediano (1d10+3) durante 3 asaltos que dura el efecto del detonador termal. Tiene fama de ser un arma de gran poder de destrucción. Pesa 0,5 kilos y tiene una coste de 40 estándar. Es el arma preferida de los terroristas ya

TABLA DE ARMAS A DISTANCIA

Nombre	Tipo	Mod.	Balas	CdF	Alcance	Ret.	Coste	Peso
Pistola SH1A	II	+2	25	1	3/40/100/300/600	N	45	0.77
Pistola 2100-GR	**II**	**+2**	**20**	**1**	**3/40/100/300/600**	**N**	**40**	**0.75**
Pistola 2102-GR	II	+2	25	1	4/50/150/350/700	N	60	0.78
Guantelete Verriano	**II/IV**	**+3/+2**	**130/5**	**3/1**	**4/100500/1000/1800**	**N**	**250**	**1.8**
Fusil Del-Fermer 12AZ	II/IV	+4/+2	100/10	3/1	4/100/500/1000/1800	F/S	300	2.15
Fusil Grend-Stend M1-A7	**III**	**0**	**150**	**4**	**4/100/500/1000/1800**	**S**	**360**	**2.45**
Fusil Ferend AE-1300	III	+1	200	4	5/150/600/1200/2000	S	400	3.25
Fusil Del-Fermer 8B	**II**	**+3**	**100**	**2**	**4/100/500/1000/1800**	**F**	**200**	**1.6**
Fusil de Combate Sheller	II/V	+4/+3	170	3/1	5/150/600/1200/2000	F/S	310	2.00
Lanzador Boron Daz5	**II**	**+3**	**80**	**2**	**3/10/50/150/500**	**F**	**100**	**1.7**
Fusil Ligero AD-T	II	+2	80	2	3/100/250/500/1000	N	120	1.5
Fusil Syorel 101	**II**	**+4**	**120**	**2**	**4/75/125/300/600**	**N**	**180**	**1.6**
Rifle de Precisión CK/90	II	+3*	20	2	8/300/900/1500/3000	F	400	2.15
Arma Tyrana Tyr-AP500	**II/IV**	**+3/+3**	**80/20**	**3/1**	**3/90/400/900/1500**	**F/F**	**250**	**2.35**
Escopeta WARS/101-JMD	V	+1	50	3	6/20/50/80/100	F	170	1.9
Lanzacohetes K47	**III**	**+4**	**10**	**1**	**10/500/1000/2500/5000**	**S**	**500**	**4.15**
Ametralladora SH20A	III	+3	300	4	8/300/900/1500/3000	S	500	4.05
Lanzallamas Inferno	**V**	**+3**	**20**	**1**	**6/20/50/80/100**	**N**	**350**	**2.35**
Lanzagranadas Ph/50	IV	+4	50	3	Especial	S	380	3.9
Ametralladora KIA	**III**	**+2**	**350**	**4**	**10/500/1000/2000/3500**	**S**	**500**	**4.65**
Pistola Civil Ash4	II	0	20	1	3/40/100/300/600	N	30	0.5
Fusil Civil Lock88	**II**	**+1**	**100**	**3**	**4/75/125/300/600**	**F**	**100**	**1.5**
Escopeta Civil 3H	V	0	30	2	5/15/30/75/100	F	135	1.7

Tipo: es la categoría de arma, cuando aparecen dos valores es porque el arma tiene ambos tipos de armamento. Los lanzallamas hacen daño de fuego a efectos de armadura y demás reglas de juego.
Mod.: es el modificador que se suma al total de daño producido por el tipo de arma y la modalidad de disparo (a la hora de duplicar o triplicar daño se suma después de hacer las operaciones pertinentes). Un asterisco indica que todos los disparos del arma son apuntados.
Balas: el número de balas de un cargador estándar, si aparecen dos valores se refiere a la munición del segundo tipo de armamento del arma.
CdF: es la cadencia de fuego del arma, si aparecen dos valores se refiere a la cadencia del segundo tipo de armamento del arma. Ver las reglas de combate para saber las modalidades de disparo.
Alcance: indica los cinco alcances del arma. Si lleva incorporado un lanzagranadas, el alcance efectivo de esta segunda arma es 100 metros y no hay modificadores por distancia (el arma es de área y el personaje deberá tener cuidado a la hora de dispararla para no ser afectado por la explosión). Si el arma es especial se aplican las reglas anteriores, pero el alcance efectivo es de 500 metros.
Retroceso: indica el tipo de retroceso del arma, si aparecen dos valores se refiere a la munición del segundo tipo de armamento del arma. N: normal; F: fuerte; S: severo.
Coste: el coste del arma en estándar, un cargador para el arma cuesta un 2% del coste del arma.
Peso: el peso del arma en Kg.

***** : Las armas marcadas con este símbolo tras su modificador al daño son armas extremadamente precisas que tendrán automáticamente un modificador a impactar de -3.

TABLA DE MUNICIÓN

Tipo	Efecto	Coste	No permitido en:
AP: Alta Penetración	Normal	1	Lanzallamas y lanzagranadas
PP: Proyectil de Parada.	**Se considera la armadura +4**	**0.5**	**Lanzallamas, lanzagranadas y lanzacohetes**
PF: Proyectil Fragmentación	+3 al daño	1.5	Lanzallamas, lanzagranadas, lanzacohetes y escopetas
PD: Proyectil Dispersión	**Normal en Escopetas**	**1**	**Todas excepto escopetas**
Granada sónica	No hace daño real. Si los puntos de daño superan la resistencia del blanco le aturde, si supera el doble de la resistencia le rompe el tímpano o le deja inconsciente. Modificador del arma 0	5	Todas excepto lanzagranadas
Granada explosiva	**Normal**	**1**	**Todas excepto lanzagranadas**
Granada lumínica	No hace daño normal. Si los puntos de daño superan la resistencia del blanco le aturde, si supera el doble de la resistencia le dejan ciego o inconsciente. Modificador del arma 0	5	Todas excepto lanzagranadas

Tipo: las granadas sólo son para dispositivos lanzagranadas o bien pueden ser arrojadas. Una granada de mano tiene un área de efecto de 3 metros de radio; una granada disparada por un arma combinada, tiene un área de efecto de 2 metros de radio; un lanzagranadas lanza proyectiles con un área de efecto de 10 metros de radio. Los lanzacohetes lanzan proyectiles explosivos que ya están reflejados en las características del arma.

Efecto: si aparece un modificador al arma, este se sumará o restará del mismo (excepto si se indica expresamente cero en cuyo caso el modificador del arma, cualquiera que sea, se anulará). Cuando aparece un modificador a la armadura, se considerará que los puntos de armadura son los de ésta más el modificador indicado.

Coste: el número que aparece se multiplica por el coste del cargador para hallar el precio final.

No permitido en: indica las armas que no pueden usar este tipo de munición.

que es programable por tiempo o para que estalle por radiocontrol.

- **Mira láser**: La mira láser puede ser acoplada a cualquier tipo de arma, pero debe ser específica de ese tipo de arma. La mira láser da un bonificador de -3 a todos los disparos de precisión, normales o semiautomáticos realizados con el arma ya que la mira láser genera un punto de luz rojo o verde sobre el objetivo apuntado. Su coste suele ser el de un 10% el coste del arma. Estas miras no tienen utilidad en los lanzagranadas y éste tipo de armas no se puede beneficiar del bonificador.

- **Armadura de combate**: Realmente las armaduras de combate son una combinación de una armadura de carburotitanio con las extremidades de acero elástico, selladas herméticamente y acompañada de un sistema de soporte vital y un jetpack con inhibidor de movimientos mediante giróscopos. El coste total de este es de unos 5000 estándar y pesa 50 kilos.

- **Protectores visuales**: Son unos visores ópticos especializados que, además, llevan un sistema para bloquear repentinos incrementos de luz como los producidos por una granadas lumínica.



TABLA DE MATERIALES PARA ARMADURAS

Tipo	Protección	Coste	Peso
Carburotitanio	6/10	170	3
Flexoasbesto	10/0	100	1.5
Tevatrex	0/9	90	1
Monómero Duraluminio	2/4	50	0.5
Acero Elástico	3/7	80	1
Capa Bioestabilizadora	5/5	90	0.5
Malla Supraceptora	6/2	80	1
Inhibidor Crioceptor	2/6	80	1
Burbuja Tecnoquinética	0/8	100	1.5
Fibrosílex	0/2	10	0.1

Tipo: la clase de material usado.

Protección: el primer número es la protección contra el fuego, el segundo contra impactos. Cuando el daño recibido supera los puntos de armadura, la diferencia es el daño que se infringe en la localización, además la armadura perderá un punto de protección. Si el daño recibido es el doble o más que los puntos de armadura, éstos se reducirán a la mitad (fracciones hacia arriba) desde ese momento, pero sólo para la clase de daño recibido, fuego o impacto, el otro tipo de daño permanecerá como estaba.

Coste: es el coste en estándar de ese material que se multiplica por el factor de cada sección del cuerpo que es la siguiente: Cabeza 0.5; Piernas 1.5; Brazos 1; Tronco 2.

***Ejemplo**: si se quisiera realizar una armadura completa, con la cabeza y tronco de carburotitanio y las extremidades de acero elástico, el coste final sería el siguiente. Cabeza: 170; Tronco: 340 (170x2); Piernas: 240 (80x1.5x2); Brazos: 160 (80x2); El coste total sería de 910 estándar.*

Peso: es el factor que se multiplica por el peso base al elaborar una armadura y que depende de las localizaciones. La cabeza tiene un peso base de 0.5, el tronco de 5, los brazos de 1.5 y las piernas de 2.

Ejemplo: siguiendo el ejemplo anterior, los pesos serían los siguientes: Cabeza: 1.5 kilos (3x0.5); Tronco: 15 kilos (3x5); Piernas: 4 Kilos (2x1x2); Brazos: 3 kilos (1.5x1x2). El coste total sería de 23.5 kilos.

Su precio es de 300 estándar y su peso de 200 gramos.

- **Tractores magnéticos**: Este equipo es muy utilizado por los equipos de abordaje. Consiste en una especie de cañón que permite al usuario fijarse magnéticamente el casco de una nave. Algunos modelos, en los vehículos de combate, llevan incorporada una lanza térmica que, además, les permite perforar el casco de una nave espacial realizando un agujero en esta por el que pueden entrar las tropas. El modelo más sencillo tiene un coste de unos 200 estándar y pesa 1 kilo.

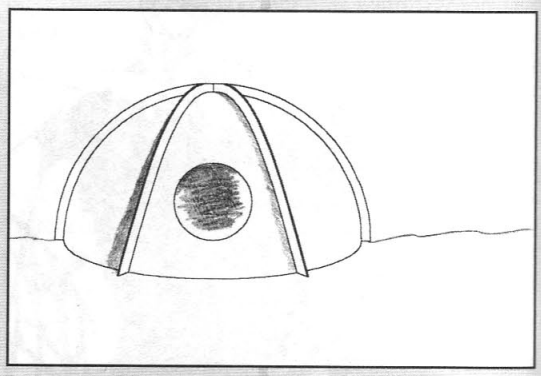
ESTRELLA LIVIANA

Cerca del agujero negro conocido como Riseder existe una estrella que se sale de todos los esquemas conocidos, ya que tiene demasiada poca masa como para mantener el proceso de fusión de su interior. Los intentos de investigación por parte de las razas más avanzadas no han dado resultado alguno, estando en la actualidad parcialmente olvidada al no haber habido ningún avance científico significativo en los últimos años. Lo único que se sabe es que su núcleo es totalmente desconocido para la ciencia actual, siendo impenetrable a los métodos de análisis estándares. Este hecho es conocido como el *Misterio de la Estrella Liviana.*

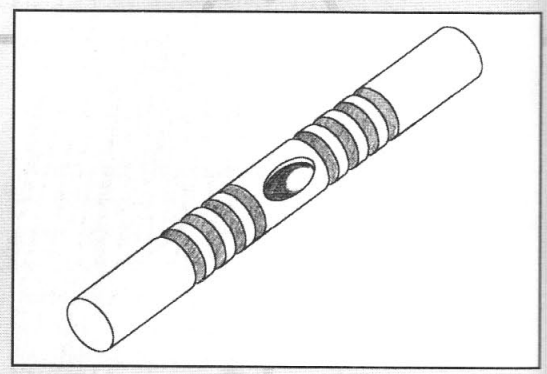
SUPERVIVENCIA

- **Traje de vacío**: El traje de vacío es un traje formado por tres o más telas resistentes, muy elástico, que es capas de aislar a su ocupante del vacío. Es utilizado por los civiles en las salidas extravehiculares (EV). El traje de vacío va equipado con una pequeña batería con una autonomía de 3 horas para mantener al ocupante con una temperatura adecuada. Los trajes de vacío también se pueden utilizar para la exploración de planetas sin atmósfera o en los que ésta es escasa. El peso de un traje de vacío es de unos 4 kilos y su coste aproximado es de 40 estándar.

- **Traje de vacío automotor**: Es un traje de vacío asociado a un jetpack. Peso: 150 kilos, coste 1100 estándar.



- **Tiendas de campaña presurizadas**: Estas tiendas de campaña están realizadas en las mismas telas que los trajes de vacío. Tienen en su interior un espacio de unos 2x2 metros por un metro de altura. Llevan unas células solares con unos acumuladores de para dar energía al interior. El sistema de reciclaje del aire puede funcionar durante unas 500 horas, después de ese tiempo es necesario cambiar los productos químicos que hacen posible el funcionamiento. Llevan un sistema de aire comprimido que es capaz de inflar la tienda en décimas de segundo. Las tiendas de campaña están pensadas para la supervivencia en planetas sin atmósfera, pero pueden usarse en el espacio. El coste de una tienda es 100 estándar y su peso es de 10 kilos.



- **Respiradores**: Estos aparatos se colocan en la boca y son capaces de, en una atmósfera enrarecida, discriminar los elementos necesarios para la respiración. Es un tubo cilíndrico que se sujeta en la boca en el centro y que tiene los filtros en los extremos. Es necesario cambiar estos filtros cada

100 horas de uso. La atmósfera debe tener cierta densidad para que el aparato funcione. En una atmósfera muy tenue no se podrían capturar los elementos necesarios para la respiración. Este aparato no funciona en atmósferas líquidas ni tampoco es recomendable usarlo en atmósferas corrosivas ya que afectarían a la piel expuesta del usuario. Su precio ronda los 30 estándar y pesa unos 300 gramos.

- **Cámaras de descompresión**: Cuando un individuo sufre los efectos adversos de una descompresión sin que ésta llegue a matarlo. Además de los problemas de congelación, la sangre y los líquidos internos del individuos pueden sufrir problemas de gasificación. Se hace necesario entonces generar un proceso en el que se vaya incrementando la temperatura y la presión de forma gradual. Esto es lo que hacen las cámaras de descompresión. Es un cilindro del tamaño de una persona que está apoyado sobre un sistema de patas que lo mantienen horizontal. Pesa unos 30 kilos y tiene un coste de 2000 estándar.

- **Raciones de supervivencia (por raza)**: Comida enlatada y envasada herméticamente con una caducidad de unos meses y que permite comer durante un día. Cara ración de supervivencia cuesta unos 2 estándar y pesa 1 kilo.

- **Radio faro**: Este aparato emite una señal en varias frecuencias estándar que pueden ser recibidas por cualquier nave que se acerque a la órbita del planeta. Es un sistema de aviso para emergencias. Pesa 5 kilos y vale unos 50 estándar.

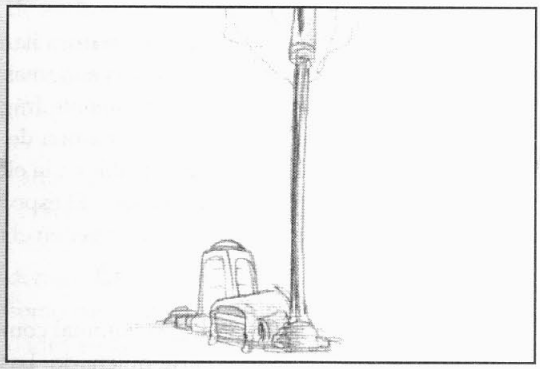
- **Trajes térmicos**: Trajes de tela calefactados que se utilizan en planetas con atmósfera pero con temperaturas frías o extremas. La batería recargable tiene una autonomía de 24 horas. El traje pesa 0,5 kilos y cuesta 40 estándar.

- **Traje subacuático**: Estos trajes son similares a los trajes de vacío pero preparados para soportar altas presiones. Suelen estar equipados con aletas para facilitar la impulsión en el medio. En medios líquidos corrosivos son necesarios trajes especiales que tienen un valor unas 5 veces mayor que los normales. Su peso es de 4 kilos y tienen un coste de 100 estándar.

- **Tecnobranquias**: Similares a los respiradores pero preparados para respirar bajo el agua. Estos aparatos disocian del agua el oxígeno necesario para la respiración. Cuesta 50 estándar y pesa 300 gramos.

- **Generadores de oxígeno portátiles**: Son aparatos similares a aerosoles que contienen oxígeno y otros elementos volátiles a alta presión. Se utilizan para inyectar aire en cámaras despresurizadas o en trajes de vacío rotos y reparados. Un aerosol para un volumen de 10 litros pesa 1 kilo. Existen generadores más grandes, pero no son habituales para uso personal. Su precio oscila desde los 30 estándar hasta los 300.

- **Depósitos atmosféricos**: Son enormes contenedores de 6 x 2 metros fabricados en materiales ligeros y estancos. Se utilizan como habitáculos provisionales en asentamientos en planetas sin atmósfera. Hay modelos desmontables y están lo suficientemente estandarizados para que se puedan conectar unos con otros. Su peso es de unos 100 kilos y cuestan 200 estándar.



- **Compartimento de campaña**: Son instalaciones con armazón metálico y con un revestimiento de lona con forma semiesférica de 4 metros de alto. Cada compartimento es conectable con otros seis a su alrededor. Uniendo varios compartimentos se consigue una base de campaña. Hay varios modelos, muchos de los cuales son militares, pero los modelos civiles tienen un peso de 10 kilos y cuesta 50 estándar.

OCIO

- **Reproductores holográficos**: Sistema de visión tridimensional que permite ver los canales de programas televisivos. Es un pequeño emisor semitransparente que genera una imagen tridimensional entre 1 y 5 metros de diámetro. Además de los canales comerciales, existen aparatos de reproducción que permiten visualizar imágenes previamente grabados.

- **Libros electrónicos**: Unas pequeñas cajas de 10 x 5 x 1 centímetro con una pantalla de cristal líquido de gran resolución. Cada libro electrónico tiene capacidad para almacenar hasta 100 gigas de datos. Se pueden almacenar novelas, enciclopedias o, simplemente, datos científicos. Tiene un "interfaces" que le permite conectarse a un ordenador o a una base de datos en una librería para volcar los libros de su gusto. Pesa unos 300 gramos y cuesta unos 50 estándar.

- **Consolas**: Una mezcla de ordenador portátil y reproductor holográfico. Pensado como divertimento ha evolucionado a modelos más potentes que son utilizados como sistema de entrenamiento. Los modelos civiles para juegos pesan unos 500 gramos y cuestan 150 estándar. Los modelos militares de entrenamiento son más caros, más pesados y de difícil obtención.

- **Módem gww**: Periférico conectable a cualquier ordenador y que permite acceder a la red galáctica de ordenadores y acceder a sus datos. Su peso es de 100 gramos y cuesta unos 80 estándar. El módem incluye, generalmente, las claves de acceso a la red.

ROBÓTICA

- **Robot de carga**: No es un robot propiamente sino un exoesqueleto hidráulico que permite al usuario levantar diez veces más peso que el que podría levantar normalmente. Es un implementador de la fuerza múscular del usuario. Es utilizado en los muelles de descarga o en las naves mercantes para trasladar los contenedores de carga de un lugar a otro. Son caros, unos 500 estándar, y pesan una tonelada.

LOXOCRÖOMA

En el planeta Côchocriyo existe una criatura llamada Loxocröoma que es muy valorada como mascota en la República. Las Loxocröomas son unas especie de medusas aéreas que proyectan luces de colores muy variados. Son extremadamente frágiles y ligeras, por lo que su manipulación debe ser muy cuidadosa. El solo hecho de tocar a una de ellas, provoca su descomposición en gases de colores, ya que son extremadamente sensibles a la electricidad estática. Salvo los Tyranos, no ha logrado nadie reproducirlas fuera de su planeta. El espectáculo de ver varias Loxocröomas entrando en fase, es uno de los más bellos que se pueden ver en el universo. El valor de una sola de las criaturas puede ser mayor que el de una nave de recreo.

Los tyranos tienen catalogado a este animal como una de las maravillas de la creación y su cuidado y atención es considerado un arte milenario. Las ingerencias de los que ellos denominan "snob" de la República Federal de Planetas está desvirtuando y pervitiendo la crianza del Loxocröma. Muchos de los ejemplares salvajes han sido cazados por furtivos sin escrúpulos que más tarde los vendían fuera del imperio tyrano. Actualmente, hay una sociedad filantrópica, cuyos miembros nos son todos tyranos, que se dedica a la protección de este animal.

El embajador tyrano de Adrasta regaló un hermoso ejemplar a delegado iroiendés en la base. La crónica cuenta que el Iroiendi aceptó el regalo aunque comentó que era incapaz de ver la utilidad de dicho regalo. Cuando la Loxocröma empezó su baile de luces, el delegado, simplemente, abandonó la estancia.

- **Vigilante**: Este es un robot de perímetro utilizado por los militares. Está equipado con dos ametralladoras que disparan a una zona programable siguiendo las reglas de fuego de oportunidad en la modalidad de fuego automático. Llevan el frontal blindado para aguantar los disparos de sus enemigos. Tiene 50 puntos de vida y un valor de habilidad de 25 en disparar. Tiene un coste de 2000 estándar y pesa media tonelada. Pueden ir equipada con cualquiera de las armas listadas en el equipo con un daño tipo III. Los Directores de Juego pueden diseñar a vigilantes con otras características.

- **Robot médico**: Este robot lleva una IA que le permite hacer intervenciones médicas como si fuera un personaje con un valor de 20 en la habilidad. Los modelos más perfectos son mucho más caros. El robot médico debe estar especializado en la raza que va a tratar, aunque un robot puede estar especializado en varias razas. Los robot médicos tienen muchas formas, pero la más habitual es una camilla con un armazón metálico sobre el que el verdadero cerebro médico se mueve. Pesa unos 20 kilos y cuesta 1000 estándar.

- **Robot limpieza**: Tienen diversas formas, aunque generalmente son pequeños y están provistos de ruedas. Su programación IA suele ser tan sencilla como un sistema que genera sus movimientos aleatoriamente y un programa para evitar colisiones con personas y otros robot haciendo que la limpieza sea automática por cada zona que pasa.

- **Robot ingeniero**: Tienen una forma ligeramente humaniforme y pueden tener varios sistemas de desplazamiento desde ruedas a campos magnéticos. Son IA especializadas en campos concretos de la ingeniería como motores, sensores, navegación, etc. Los robot ingenieros suelen pesar unos 100 kilos y costar unos 2000 estándar.

- **Robot de cocina**: El nombre de robot de cocina no debe llevar a engaño. Estos robot están especializados en sintetizar comida. Deben ser suministrados con elementos básicos como hidrocarburos, aminoácidos, etc. para que el robot pueda sintetizar los elementos. Es un robot muy común tanto en las casas particulares como en los sitios públicos. Las empresas de suministros compiten por ofrecer la IA más imaginativas a la hora de crear especialidades culinarias. Los pesos son variados, pero como mínimo pesan unos 10 kilos y sus precios oscilan de 1000 a 10000 estándar.

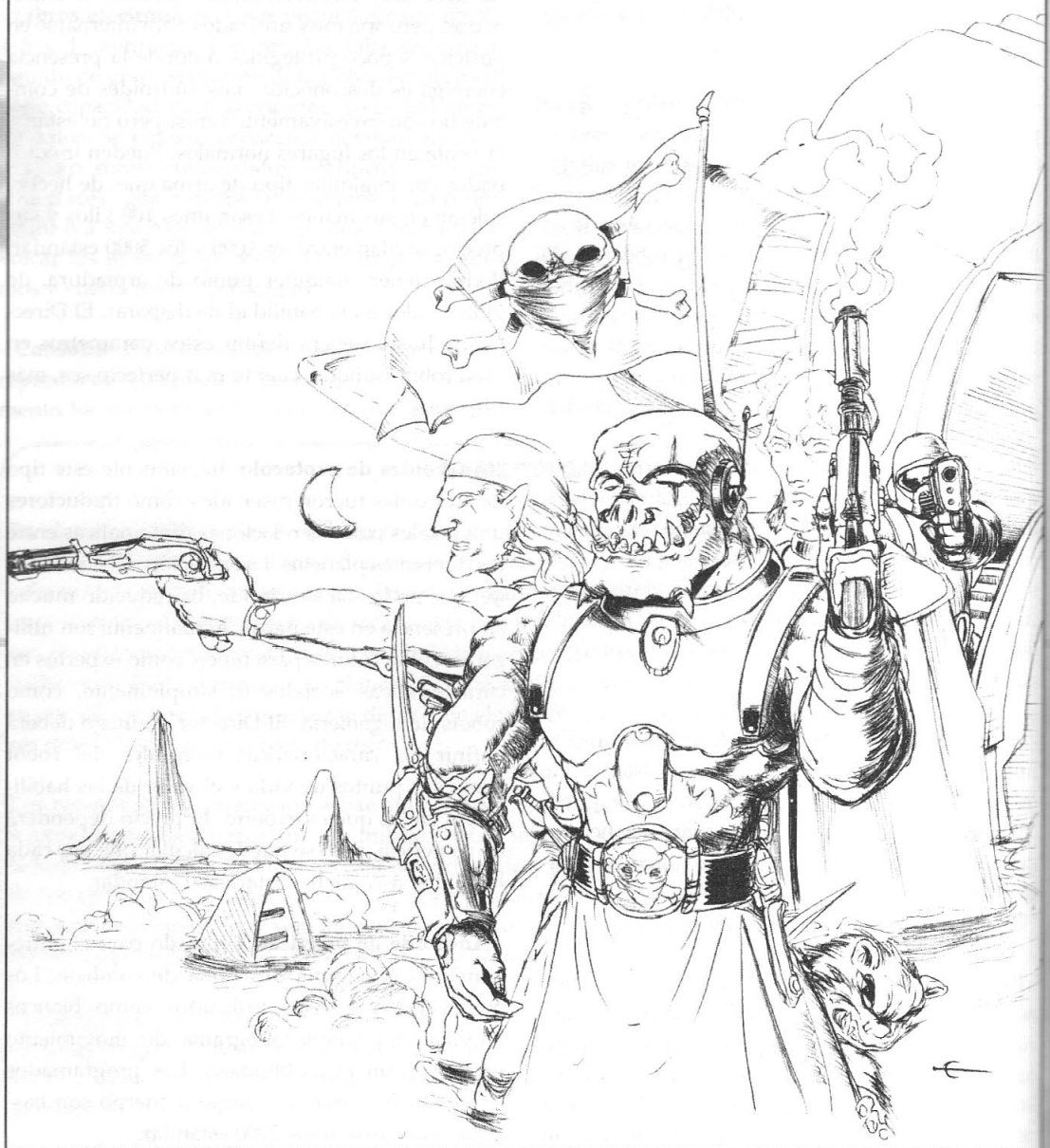
- **Androides de combate**: Son robots de forma humaniforme generalmente que han sido diseñados para portar armar. Su falta de imaginación no los hace muy efectivos contra adversarios entrenados, pero son muy utilizados para internarse en posiciones poco protegidas o donde la presencia enemiga es desconocida. Los androides de combate no son excesivamente caros, pero no están a la venta en los lugares normales. Pueden ir equipados con cualquier tipo de arma que, de hecho, sujetan en sus manos. Pesan unos 100 kilos y sus precios oscilan entre los 1000 y los 5000 estándar. Podrán tener cualquier punto de armadura, de vida y valor en la habilidad de disparar. El Director de Juego deberá definir estos parámetros en cada robot, aunque, cuanto más perfecto sea, más caro será.

- **Androides de protocolo**: Inicialmente este tipo de androides fueron diseñados como traductores universales para las relaciones diplomáticas entre los diferentes planetas. La aparición del emtrader, aunque no los ha suprimido, ha reducido mucho su presencia en este papel. Actualmente son utilizados como tutores para niños, como expertos en características sociales o, simplemente, como robots de ingeniería. El Director de Juego deberá definir las características esenciales del robot como sus puntos de vida y el valor de las habilidades en las que es experto. El precio dependerá de su pericia, pero se puede calcular que por cada habilidad a valor 10 costará 500 estándar.

- **Androide de prácticas**: Utilizado para el entrenamiento en alguna disciplina de combate. Los más baratos son los utilizados como blancos móviles (un simple programa de movimiento errático y un buen blindaje). Los programados para el entrenamiento cuerpo a cuerpo son bastante más caros, unos 2000 estándar.

PIRATAS ESPACIALES

(EL ENEMIGO INTERIOR)





RAZAS

REPÚBLICA FEDERAL DE PLANETAS

La Humanidad es, posiblemente, la raza más antigua de la galaxia y la versión "oficialista" del gobierno republicano hace a la R.F.P. heredero de los orígenes de la raza humana.

LA HISTORIA

El origen de la república está en el planeta Vettera del sistema Eilón. Este tuvo la fortuna de finalizar la Expansión con un sistema socioeconómico autosuficiente, estando lo suficientemente lejos de las rutas más transitadas para sobrevivir a los 700 Años Oscuros.

Estos años de relativo aislacionismo permitieron un desarrollo tecnológico y una maduración social a la población vetterana que les permitió exportar sin excesiva violencia un sistema de gobierno galáctico. Inicialmente, los sistemas fueron anexionándose a Vettera atraídos por las promesas de paz y de revolución tecnológica que conllevaban. Una vez incluidos en el sistema de gobierno, pocos fueron los que tuvieron ganas de abandonar y los que las tuvieron fueron convencidos militarmente de no hacerlo.

En pocos años, cerca de doscientos, Vettera amplió su influencia a un territorio similar al de finales de la Expansión, con excepción de los territorios que hoy se conocen como la Federación. Este periodo de recomposición del imperio humano fue seguido por una breve época de consolidación de la República y de replanteamientos de las ambiciones expansionistas de los líderes humanos.

Una vez consolidada la República de Vettera y cambiado su nombre al actual de República Federal de Planetas, comenzó su verdadera expansión alcanzando los límites de la galaxia por un lado y el centro de la misma por el otro, incluso llegándose a expandir a través de otras ramas espirales de la galaxia. Pero esta expansión no fue sencilla ni pacífica. Desde el 1500, aproximadamente, hasta la fecha actual, la historia de la República está plagada de enfrentamientos bélicos. Sin contar las dos (casi tres) guerras verrianas, los republicanos se han enfrentado contra los Sheller, contra los Tyranos, contra los NheTi:Narä (pequeño imperio de la zona periférica de la galaxia) y así, en innumerables ocasiones.

Aunque actualmente la República goza de un periodo de forzada (por los Iroiendi) paz, el ambiente militarizado se respira en todos los estamentos del estado.

ORGANIZACIÓN POLÍTICA

El Senado de la República es el máximo órgano de gobierno de la R.F.P., siendo en este foro donde se debaten y sancionan todas las leyes federales (que afectan a todos los planetas). Los senadores representan a uno o varios planetas, a uno o varios sistemas dependiendo del sistema de elección de cada uno de los diferentes planetas. Cada senador tiene una representatividad igual al censo de habitantes a los que representa. Es decir, la máxima de un senador, un voto, no es cierta en el Senado de la República, cada senador tiene una representación igual al número de habitantes que representa. Así, por ejemplo, en las pasadas elecciones (que se celebran cada 10 años), el senador de Vettera tenía unos veinticinco mil millones de votos. No todos los senadores son elegidos de la misma manera, ya que la elección de los senadores es potestad interna de cada circunscripción. Hay senadores que se eligen por sufragio planetario, otros por sufragio restringido (sólo votan unos pocos) e, incluso, hay senadores cuyo cargo es hereditario.

Una de las funciones del Senado es la elección del presidente de la República, así como la sanción de su gabinete de gobierno. Esta elección se hace cada 10 años alternándose en cinco con la de los senadores. Es decir, a los cinco años de haber elegido el senado, se elige al presidente que tras llevar cinco años en el cargo debe convocar elecciones para el senado. El legislativo y el ejecutivo están cubiertos por el senado y por el gabinete que se encargan entre ambos de promulgar y sancionar las leyes que rigen la R.F.P. Dentro de cada planeta o cada sistema existe su propio sistema particular de gobierno. Aunque son múltiples y variados, el senado imperial los tienen catalogados en tan sólo unos pocos grupos:

Colonias senatoriales: Estas colonias son producto de la reciente política expansionista de la República Federal de Planetas. Aquellos planetas que ofrecen algún tipo de atractivo para su explotación industrial, pero no lo suficiente para ser interesante a gobiernos planetarios o corporaciones privadas, son subvencionados o patrocinados por el gobierno central de Vettera para facilitar la implantación de una colonia. El tamaño de esta depende de las posibilidades del planetoide. Esta política federal ha sido denominada expansión lenta y en el fondo es una política a largo plazo para preparar nuevos asentamientos humanos. Las colonias senatoriales no tienen representación en el senado siendo ésta ejercida por el gabinete directamente, concretamente por el Ministro de Colonias y Explotación Extraplanetaria.

Colonias privadas: En algunas ocasiones, alguna mega-coorporación interplanetaria, generalmente mineras o de importación-exportación de materias primas, se establece en algún planeta o planetoide de escasa o nula capacidad para soportar la vida. La colonia no tiene representación en el senado, ni ninguna forma de hacer que sus peticiones lleguen al senado. Aquellos que critican la casi completa desprotección laboral de las colonias privadas que ha provocado algunas situaciones embarazosas para las empresas que las controlan, deben claudicar cuando se comparan los espléndidos resultados económicos.

Colonias: Muchos planetas colonizan los planetoides de su sistema o de sistemas cercanos para poder suplir sus necesidades de material o sus simples necesidades de expansión de la población. Las colonias están representadas en el senado a través de los representantes de sus planetas colonizadores.

Democracia: Probablemente sea el sistema de gobierno más extendido en toda la República. Esta clasificación no distingue entre la democracia parlamentaria (los ciudadanos eligen una cámara de representantes) o consultiva (los ciudadanos deciden mediante multitud de referenda). Generalmente las últimas son más habituales en planetas con pocos habitantes. Estos planetas están representados en el senado mediante su correspondiente senador elegido por el parlamento o por elección directa según el caso.

Gobernador: En algunas ocasiones, las colonias (cualquiera de los tres tipos) alcanza una importancia tal que los promotores de dicha colonia deben darle cierta autonomía. El gobernador tiene

poder sobre las decisiones que afectan al planeta, pero a diferencia de otros sistemas, estos representantes o gobernadores son elegidos por el antiguo promotor de la colonia, ya sea el gabinete de gobierno, una empresa privada o un planeta. En la mayoría de los casos, estos gobernadores representan a sus planetas en el senado.

Oligarquías: Algunos planetas de la República Federal de Planetas están basados en un sistema de gobierno hereditario que, en algunos casos, se mantienen desde los Años Oscuros, pero que en general responde a apropiaciones violentas del poder (con el beneplácito del gobierno de Vettera). El gobernador del planeta suele delegar la representación senatorial de su planeta a un representante, generalmente alguien de su familia cuando no su heredero directo.

Oligarquía religiosa: Es una variante de lo anterior, pero en este caso el control del planeta está regido por la cabeza de una religión. Sin duda, el planeta más famoso con este sistema de gobierno es el de Pura donde el Papa de los Panacredos (religión "oficiosa" de la República) gobierna una legión de incondicionales fieles.

Dictadura: Algunos planetas están gobernados por la férrea mano de un estadista. La forma en la que éste ha conseguido el poder es variada, aunque, dentro de esta categoría, nunca de forma hereditaria y, generalmente, violenta. El representante en el senado suele ser una persona designada por el dictador y, en ocasiones especiales, el propio dictador.

Dictadura Popular: Similar a la anterior, pero en este caso los gobernantes han accedido al poder mediante una revolución popular (mayoritariamente proletaria) o mediante alguna elección pseudodemocrática a través de comités, asambleas o células revolucionarias. De idéntica manera es elegido el representante senatorial que, por lo general, no coincide con el gobernante del planeta. En la memoria de todos los habitantes de la república está la separación de Oeon durante las primeras guerras verrianas y es por ello que en el senado republicano y en las sociedad en general no está bien visto este sistema de gobierno populista.

Dictadura militar: La ascensión al poder de estos dictadores suele realizarse gracias al ejército del mismo planeta para cuya defensa habían sido creados. El gobierno no ve con malos ojos este sistema de gobierno ya que, generalmente, cuentan con grandes fuerzas militares que actúan como reservas del Ejército de la R.F.P. El representante en el senado suele ser alguien de confianza del dictador y, por lo general, también militar. Se han dado casos de dictaduras militares que han sido derrocadas por nuevas dictaduras militares.

Poligobierno: En algunos planetas de la república no han conseguido o no han querido conseguir un gobierno planetario y todo el territorio está dividido en pequeños gobiernos locales. La naturaleza interna de estos gobiernos no se diferencia mucho de las de los planetas, pudiendo existir dictaduras, democracias, oligarquías, colonias, etc. La elección del senador para este planetas es, en casi todos los casos, un verdadero problema llegándose al caso de planetas que se han quedado sin representante en el senado al ser incapaces de ponerse de acuerdo en la persona que los iba a representar. En estos casos el senado nombra un gobernador que, desde Vettera, atiende los problemas del planeta.

El sistema judicial de la República es un sistema muy complejo. Uno de los principales refranes utilizados por los vetteranos para indicar algo imposible es *cuando te sepas el sistema jurídico*. Cada propio planeta o sistema e, incluso, gobierno dentro de un mundo, tiene su propio y particular sistema judicial. Aunque la mayoría de ellos comparten leyes, son más las diferencias que los parecidos sobre todo en lo que se refiere a la penas por los delitos. Así puedes encontrar delitos (como la prostitución) que no están penados en unos planetas y condenados a muerte en el sistema vecino. Dos organismos interplanetarios se encargan de los asuntos judiciales que superan la jurisdicción de los planetas. El Consejo Supremo Intergaláctico de Justicia cuya misión es arbitrar en aquellos casos en los cuales el delito se ha cometido en más de un planeta y el Consejo Supremo de la República cuya misión es juzgar aquellos delitos que afectan o contravienen la Declaración de la República. Este organismo, el CSR, tiene a su servicio a la temida Policía Judicial, un cuerpo de soldados de élite dispuestos a hacer cumplir la ley allá donde sus superiores lo indiquen.

ORGANIZACIÓN MILITAR

Durante muchos años, cada unidad política independiente mantenía su propio sistema de defensa y su propio ejército. Ello dio lugar a una época con bastantes tiranteces y algunas escaramuzas militares dentro de la república y al nacimiento de las unidades mercenarias. Las unidades mercenarias (generalmente del tamaño de un batallón o de una división) eran contratadas por los gobiernos planetarios para necesidades concretas de defensa o ataque y estaban formadas por hombres y mujeres veteranos de múltiples batallas y que se granjearon una reputación a lo largo de todo el universo. Nombres como el Batallón de los Malditos o la División del Amanecer han pasado a la historia de la República por sus hazañas y su nombre aún es respetado por las unidades mercenarias de la actualidad. Los mercenarios tenías sus sistemas de entrenamiento, sus naves de apoyo, sus códigos de honor y, en definitiva, su propia forma de hacer la guerra.

LOS GUARDIANES

Organización legal-justiciera. Son el espejo de la justicia y el bien en la galaxia. En sus filas se entra sólo por invitación y no se sabe de nadie que se haya negado. Se les supone poderes Psi y accesoa tecnologías desconocidas. Se sospecha que reciben apoyo de alguna razaextraterrestre o de alguna fuerza mística. Pero todos son sospechas y suposiciones. Aparecieron poco antes de la aparición de los Iroiendi, lo que no deja de ser una curiosa coincidencia. En un principio fueron recibidos con actitudes oscilantes entre la frialdad y la simple hostilidad; actualmente son tolerados en la república y en el espacio Sheller, aunque no en el verriano. Son uno de los grandes misterios de la galaxia. ¿Quiénes son? ¿Dónde está su mítico planeta base? ¿De dónde provienen sus capacidades especiales? Su aureola de misterio los hace todavía más atractivos ante los medios de comunicación.

Todo ello cambió con la Primera Guerra Verriana. Durante ésta, los planetas hubieron de colaborar entre sí para salvar a la República. Los Ejércitos particulares fueron puestos en manos de un Estado Mayor Conjunto y las unidades mercenarias fueron contratadas por el gobierno de Vettera. Finalizado el conflicto y transformada la Declaración de la República permitiendo la militarización del Estado, son formadas las primeras unidades del Ejército partiendo de muchas de las unidades mercenarias que habían participado en la guerra. Sin embargo, algunas de ellas prefirieron mantener su sistema de vida (que entre otras cosas era más lucrativo) y han mantenido su existencia hasta la actualidad siendo contratadas por los gobiernos locales o el de Vettera para sus escaramuzas, para la defensa de instalaciones, para incursiones en territorio alienígena.

Durante la Segunda Guerra Verriana, la República disponía de cinco flotas que estaban casi completamente destruidas (a excepción de la primera) cuando terminó. En la actualidad el número de flotas ha ascendido a siete. La composición de cada una de las flotas varía de una a otra, pero en términos generales se puede decir que una flota está compuesta de:

- 1 portanaves de la clase Imperial (con un equipamiento de 12 alas de cazas)
- 2 ó 3 portanaves de la clase Excelsior (con 6 alas de cazas cada uno)
- De 4 a 6 acorazados (con un ala de cazas y/o bombarderos)
- Unos 15 destructores
- Unas 30 fragatas
- Unos 300 cazas y cazabombarderos ya sea embarcados o con base en estaciones espaciales.
- De 8 a 12 divisiones de infantería de marina con su correspondiente dotación de naves de transporte, lanchones de desembarco, unidades de acción rápida, vehículos atmosféricos y de superficie.
- Un sin fin de naves de apoyo como cargueros, naves hospital, naves de logística, etc.
- 2 ó 3 naves de instrucción (generalmente estaciones orbitales).
- Unos 50.000 tecnos (ingenieros, mecánicos, navegantes) que se encargan del mantenimiento integral de la flota.

- Unos 500 pilotos

La 1ª, la 2ª y la 7ª flota tienen un cuerpo especial de exploradores espaciales, más conocidos como EXO. Estos exploradores son la élite del ejército de la república y se les encarga las misiones más difíciles y peligrosas de la Armada.

Las unidades de pilotos están divididas en pilotos de caza o cazabombarderos (repartidos en las diferentes alas) y denominados generalmente diablos, los pilotos mercantes o mercas (encargados de las naves de suministro), los pilotos de las naves de transportes de tropas o ángeles y los pilotos de las grandes naves espaciales llamados también tritones.

La infantería de Marina está estructurada en Ejércitos, cada uno de los cuales consta de tres legiones al mando de un general que a su vez constan de tres cohortes o batallones al mando de un comandante. Dentro de cada uno hay tres manípulos o compañías al mando de un capitán con tres centurias o escuadrones bajo el mando de un teniente en cada una de ellas. Finalmente, cada centuria está compuesta por diversas decurias o unidades (entre 15 y 30 hombres) al mando de un sargento. Cada una de estas unidades está motorizada con vehículos con una capacidad entre 5 y 10 soldados. Existen muchos tipos de unidades, pero las más típicas se describen a continuación:
- Unidades de Asalto (armadas con armamento ligero, rápido y con apoyo artillero de unidades independientes asociadas a ellas).
- Unidades de Choque (armadas con armamento pesado y pensadas para mantener posiciones o para enfrentarse a los vehículos de las unidades de Asalto enemigas).
- Unidades de Incursión (raras y armadas con gran variedad de armamento - alguno no humano).
- Unidades de Ingenieros (especialistas en demoliciones y construcciones bajo fuego enemigo; su armamento es muy específico).
- Unidades de Apoyo (generalmente independientes -fuera de la organización logística de la división o del batallón- se utilizan para dar apoyo a otras unidades; generalmente van armadas con gran poder de fuego para operar a gran distancia).

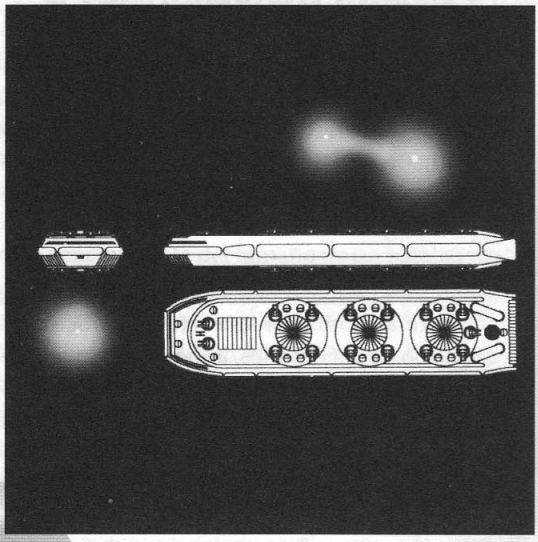
Algunos autores hablan de Compañías de Asalto o de Compañías de Choque, aunque dicha terminología no es correcta, ya que en dichas Compañías no están formadas por unidades iguales sino que suelen ir acompañadas de unidades de apoyo, de ingenieros, etc.

Las unidades de tierra (a excepción de los infantes de marina) mantienen estructuras particulares en cada uno de los mundos, aunque su armamento tiende a ser muy similar a las unidades de la infantería de marina y su organización una copia de ésta. Raros son los mundos que mantienen una fuerza militar superior a un Ejército y más raros aún los que pueden decir que tienen un Grupo de Ejércitos (tres o más Ejércitos). Las unidades mercenarias suelen tener el tamaño de una división.

NAVES ESPACIALES

La segunda guerra verriana produjo una reestructuración en la construcción las grandes naves de la república. Todo ello se hizo con el objetivo de flexibilizar y simplificar al máximo la producción de las mismas. Ello ha hecho que las naves de la R.F.P., a excepción tal vez de los cazas, no sean estéticamente atractivas, aunque sí robustas y resistentes. Las las diferentes secciones de cada nave están estandarizadas y así, todas comparten el mismo diseño de proa o popa o los mismos módulos interiores. Esto ha permitido que los astilleros de la armada (para construcción o reparación) estén a su vez estandarizados. De un modelo de nave a otro, dependiendo si está pensada como portanaves o como destructor o acorazado, el interior puede variar. Unas tendrán el espacio dedicado a hangares y las otras al municionamiento de sus múltiples armas. Todas las naves humanas de gran tamaño (por encima de fragata) generan gravedad mediante la rotación de algunas secciones interiores de la misma. Estas secciones suelen ser pares y cada una de ella rota en sentido opuesto a su pareja. El grupo motor varía de una a otra dependiendo de las necesidades y del peso de cada tipo de nave.

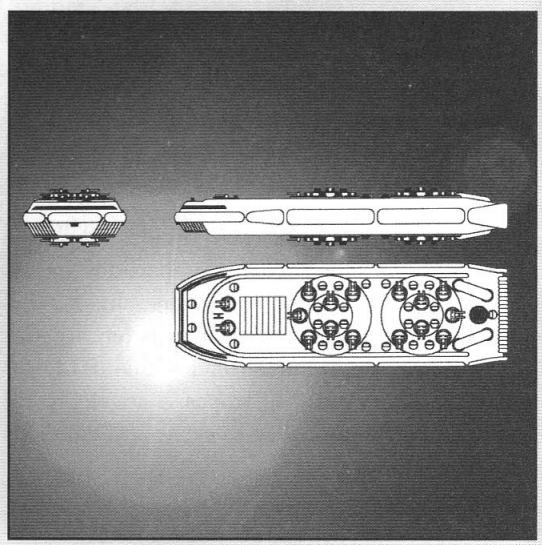
PORTANAVES CLASE IMPERIAL



Una de las mayores naves espaciales de la actualidad y uno de los mayores orgullos de la armada imperial. Dotado con cuatro motores FF Schimder de impulsión paralela y sus dos motores eléctricos Reims de 20.000 KVA le permiten desrrollar un empuje de más de 350.000 MNw con una aceleración máxima de 3.5 g. Su abundante armamento, realtando sus 10 alas de cazas y sus 2 alas de bombarderos, hacen del Imperial una de las máquinas bélicas más formidables de la galaxia. Dos generadores FC de 150 KCV le permiten realizar saltos subespaciales.

Masa vacío: 6.568 KTM
Masa cargado: 10.154 KTM
Longitud: 2618 metros
Envergadura: 642 metros
Altura: 303 metros
Autonomía: 15 meses y 10 saltos
Armamento:
· Proa sup.: 4 EM220 (2x2), 16 AI30 (4x4), 2 LTR.
· Proa inf.: 4 AI30 (1x4)
· Popa sup.: 2 EM220 (1x2), 4 AI30 (2x4)
· Popa inferior: 2 EM220 (1x2), 4 AI30 (2x4)
· Estribor: 24 EM220 (12x2), 48 AI30 (12x4)
· Babor: 24 EM220 (12x2), 48 AI30 (12x4)
· 10 Alas de cazas (10 c/u)
. 2 Alas de cazabombarderos (12 c/u).
Tripulación: 113 tripulantes, 3 legiones (30.000), 140 pilotos y 250 técnicos.

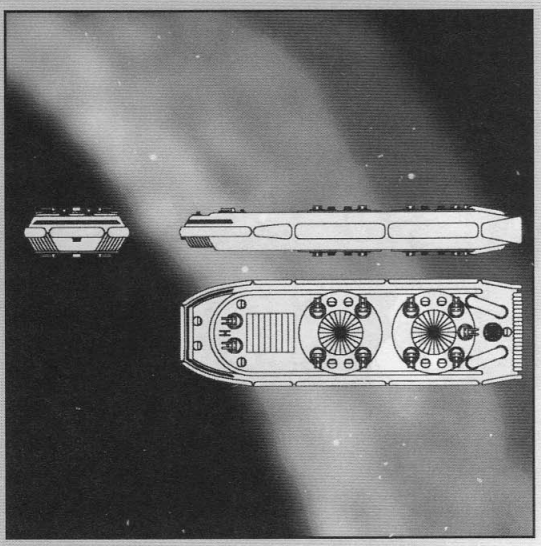
PORTANAVES CLASE EXCELSIOR



Hasta la aparición del Imperial, la clase Excelsior eran los portanaves más grandes de la república. Va equipado con tres motores FF D'Birger de 1580 KCV que, aunque antiguos, han demostrado una gran adaptibilidad y son capaces de generar un empuje similar al de los motores del Imperial permitiéndole alcanzar aceleraciones de hasta 4 g. Algo realmente asombroso para una nave de este tamaño. Va menos armado que el anterior y, posiblemente, tiene pocos cañones antiinterceptores (AI). Tiene capacidad de realizar saltos subespaciales gracias a 2 motores FC de 150 KCV.

Masa vacío: 5.219 KTM
Masa cargado: 8.683 KTM
Longitud: 2058 metros
Envergadura: 642 metros
Altura: 303 metros
Autonomía: 14 meses y 9 saltos
Armamento:
· Proa sup.: 4 EM220 (2x2), 16 AI 30 (4x4), 2 LTR.
· Proa inferior: 4 AI30 (1x4)
· Popa superior: 2 EM220 (1x2), 4 AI30 (2x4)
· Popa inferior: 2 EM220 (1x2), 4 AI30 (2x4)
· Estribor: 16 EM220 (8x2), 32 AI30 (8x4)
· Babor: 16 EM220 (8x2), 32 AI30 (8x4)
· 7 Alas de cazas (10 c/u).
· 1 Ala de cazabombarderos (12 c/u).
Dotación: 98 tripulantes, 3 legiones (30.000), 100 pilotos y 200 técnicos.

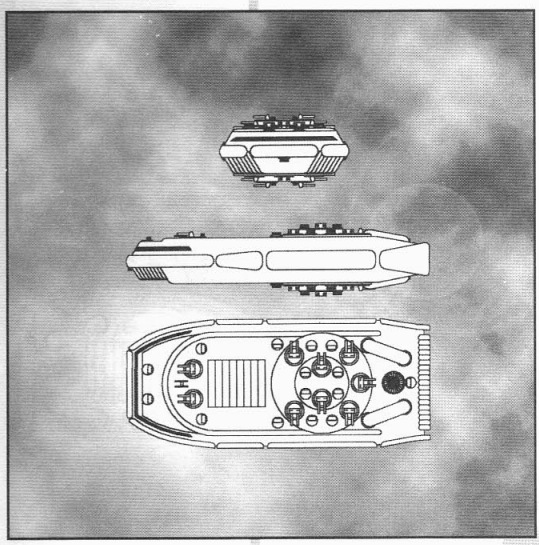
ACORAZADO CLASE GLORIUS



Posiblemente una de las naves más poderosas de la galaxia con una enorme capacidad destructiva. Es muy similar en tamaño al portanaves Excelsior y de hecho son fácilmente confundibles. De hecho, los enemigos que lo han atacado pensando que era un débil portanaves solitario se han llevado una enorme sorpresa cuando ha puesto en funcionamiento sus numerosas baterias de cañones Electromagnéticos (EM). Utiliza los mismos motores que el Excelsior, aunque su mayor peso (debido a haber cambiado los hagares de naves por munición) reducen su aceleración a 3.9 g.

Masa vacío: 5.292 KTM
Masa cargado: 7.120 KTM
Longitud: 2058 metros
Envergadura: 642 metros
Altura: 367 metros
Autonomía: 14 meses y 9 saltos.
Armamento:
· Proa sup. 6 EM220 (3x2), 16 AI30 (4x4), 2 LTR.
· Proa inferior: 4 AI30 (1x4)
· Popa sup.: 2 EM220 (1x2), 4 AI30 (2x4)
· Popa inferior: 2 EM220 (1x2), 4 AI30 (2x4)
· Estribor: 24 EM220/150 (12x2), 80 AI30 (20x4)
· Babor: 24 EM220/150 (12x2), 80 AI30 (20x4)
· 2 Alas de cazas (10 c/u).
Dotación: 88 tripulantes, 1 legión (unos 10.000), 25 pilotos y 50 técnicos

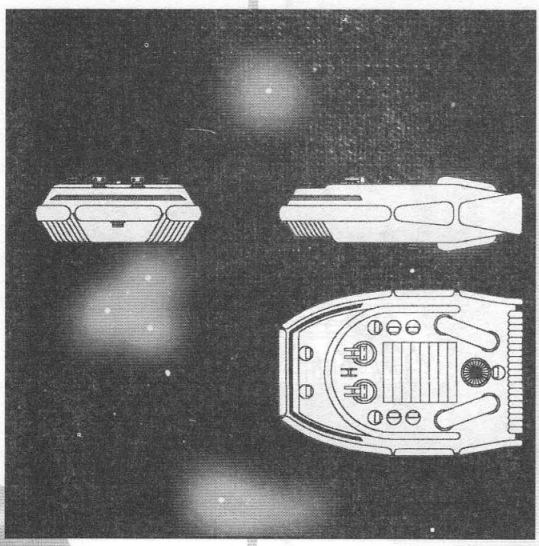
DESTRUCTOR CLASE INVENCIBLE



El destructor de la república es una nave poderosa, pero se queda escasa para realizar tareas concretas como desembarcos o protección antiespacial. Tiene 2 motores Schimder de impulsión paralela de 1400 KCV y un motor eléctrico Reims en fase de 20.000 KVA que son capaces de proporcionarle una aceleración de 4.1 g. Tienen capacidad de salto subespacial gracias a un motor FC de 220 KCV. En total genera un empuje superior a los 275.000 MNw. Suele llevar varias naves de desembarco, hasta diez más algunos cazas de apoyo, en su hagar de proa.

Masa vacío: 4.427 KTM
Masa cargado: 6.712 KTM
Longitud: 1498 metros
Envergadura: 642 metros
Altura: 367 metros
Autonomía: 16 meses y 11 saltos
Armamento:
Proa sup.: 4 EM220 (2x2), 16 AI30 (4x4), 2 LTR.
Proa inferior: 4 AI30 mm (1x4)
Popa sup.: 2 EM220 cm (1x2), 4 AI30 (2x4)
Popa inferior: 2 EM220 (1x2), 4 AI30 mm (2x4)
Estribor: 12 EM de 220/150 (6x2), 40 AI30 (10x4)
Babor: 12 EM de 220/150 (6x2), 40 AI30 (10x4)
10 Naves de Desembarco, 4 cazas de Escolta. y 4 Naves de Enlace.
Dotación: 75 tripulantes, 2 legiones (20.000), 20 pilotos y 45 técnicos.

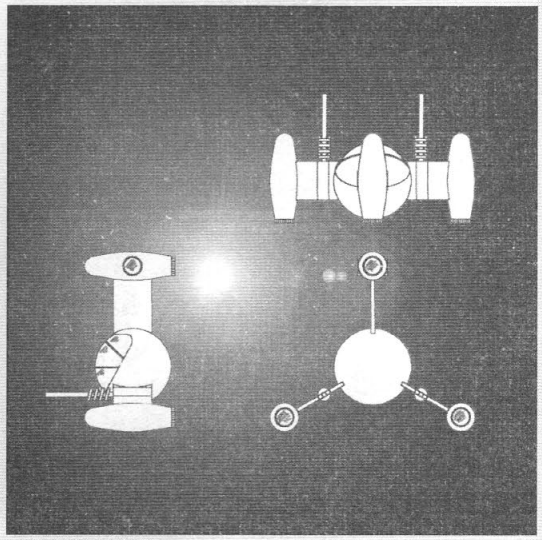
FRAGATA CLASE CORIACEUS



Dentro de su categoría la Coriaceus es una de las naves más poderosas contra rivales de su tamaño, pero tiene poca capacidad contra las naves rápidas y pequeñas a las que normalmente se enfrenta. Es común ver a las fragatas actuar en grupos de tres donde, gracias al apoyo de fuego conjunto, son capaces de crear una barrera de fuego muy difícil de traspasar. Llevan un motor FF Dereg que les da un empuje de casi 120000 Mnw con una aceleración de 3.5 g. Tiene capacidad de salto subespacial. La Coriaceus lleva en su interior suficientes soldados para realizar desembarcos.

Masa vacío: 2.088 KTM
Masa carado: 3.411 KTM
Longitud: 937 metros
Envergadura: 642 metros
Altura: 255 metros
Autonomía: 18 meses y 15 saltos
Armamento:
· Proa sup.: 4 EM220 (2x2), 16 AI30 (4x4), 2 LTR
· Proa inferior: 4 AI30 mm (1x4)
· Popa superior : 4 AI30 mm (1x4)
· Popa inferior: 4 AI30 mm (1x4)
· Estribor: 12 EM30 mm (3x4).
· Babor: 12 EM30 mm (3x4).
· 10 Naves de desembarco, 2 cazas de escolta y 2 Naves de enlace.
Dotación: 62 tripulantes, 1 legión (10.000), 18 pilotos y 40 técnicos.

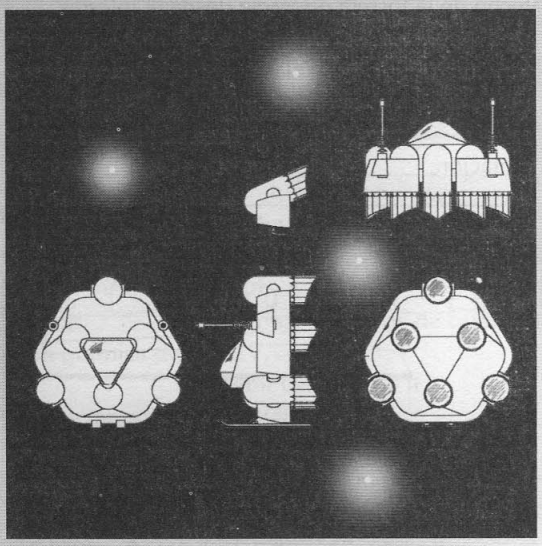
CAZA CLASE TRIALÓN



Este caza es producto de una época en la que la República pasaba por sus peores momentos en su guerra contra los verrianos. Las bajas habían sido muy numerosas y la alta jerarquía militar tenía la necesidad de poner una nave estándar de fácil y barata fabricación. El Trialón resultó ser un caza efectivo en su momento, aunque esta efectividad vino conseguida, principalmente, por el ingente número de ellos que la R.F.P. podía poner en funcionamiento en cada batalla. Individualmente, el Trialon es una caza maniobrable, con poca capacidad de fuego y un blindaje muy delgado.

Masa cargado: 4.5 TM
Longitud: 4,70 metros
Envergadura: 10,59 metros
Altura: 9,37 metros
Grupo motor: Der Branum de empuje-direccionable de 250 KCV con salida lateral de maniobra.
Aceleración: 4.7 g
Empuje: 259 KNw
Autonomía: 5 horas
Armamento: 2 cañones EM de 30 mm
Dotación: 1tripulante

CAZA CLASE EPSILON

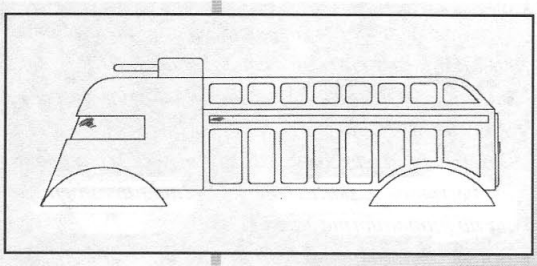


Este caza es la evolución final de una serie de investigaciones que comenzaron en el Trialón. Es un caza rápido y maniobrable, aunque, en sus defectos habría que señalar que es excesivamente caro de producir. A diferencia de sus predecesores, el caza epsilón tiene capacidad para volar a baja velocidad en las atmósferas de los planetas lo que hace factible sus aterrizaje y despegues en la superficie de éstos. Casi todas las alas de combate, exceptuando reservistas del interior, han sido equipadas ya con este caza de combate. Hay una versión de cazabombardero.

Masa cargado: 8,75 TM
Longitud: 4,54 metros
Envergadura: 6,69 metros
Altura: 6,91 metros
Grupo motor: Der Branum de empuje-direccionable de 450 KCV con salida lateral de maniobra
Aceleración: 5.2 g
Empuje: 476 KNw
Autonomía: 5.5 horas
Armamento: 2 cañones EM de 50 mm
Dotación: 1 tripulante

JERGA MILITAR

Acunar: *Maniobra consistente en zarandear la nave en uno de sus ejes con pequeños movimientos. Los pilotos la utilizan para saludar a aquellos observadores que carezcan de radio.*
Bichos: *Expresión peyorativa que hace referencia a los verrianos y, por extensión, a cualquier alienígena no humaniforme enemigo.*
Borrachera espacial: *Síntomas que se sufren tras un salto subespacial producidos por las drogas tomadas para ello.*
Cantar: *Dícese de aquel que hace una maniobra equivocada que le pone a merced del enemigo. "Has hecho una cantada".*
Cacharrería: *Nómbre con el que los pilotos denominan en broma al taller de reparaciones de una nave espacial.*
Cinco-cinco: *Expresión que significa que todos los cazas o bombarderos del ala de combate deben reunirse alrededor de la nave de la que despegaron.*
Compañía: *Dícese de la primera letra de un nombre. No es apropiado usarlo con personas o animales y está reservado a los nombres de las naves o de los vehículos.*
Cubrir: *Maniobra del conbate espacial consistente en pegarse a la cola del caza que va delante, ya sea amigo o enemigo.*
Discóbolo: *Maniobra habitual en los novatos en la que la nave pierde el control y gira alocadamente en sus tres ejes mientras se desplaza erráticamente.*
Espejo: *Dícese del compañero o pareja dentro de un ala de combate.*
Lágrima: *Identificador que todos los soldados llevan al cuello donde están grabados su nombre, grupo sanguíneo y número militar. Recibe el nombre porque tiene forma de gota de agua.*
Pisoteadores: *Expresión peyorativa con la que los pilotos se refieren a los soldados de infantería.*
Saltar al vacío: *Expresión de los pilotos de caza con la que se refieren a los despegues de sus naves.*
Ser transparente: *Expresión que indica que se activan los sistemas de ocultación electrónica.*
TCM: *Tiempo Cero de Misión. Tiempo transcurrido desde el inicio de la misión.*
Uh-Uh: *Expresión que significa que la conversación está siendo escuchada por elementos extraños.*
Vector: *Dirección de una nave.*



Transporte Blindado de Tropas

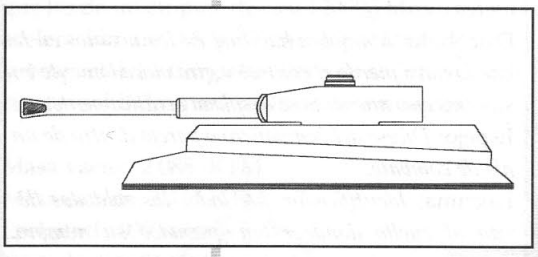
Dimensiones: · Longitud: 7.07 metros
· Ancho: 3 metros
· Altura: 2.3 metros
· Peso: 2500 kg

Motor: · 2 motores eléctricos de catalización química de 80 CV.
· Combustible: 500 lt

Prestaciones: · 0 a 100: 5.2 seg.
· V máx.: 180 Km/h
· V máx.: t/terreno: 120 Km/h
· Autonomía: 650 Km

Armamento: · 1 ametralladora de 30 mm (en el techo) operable desde el interior.
· 4 ametralladoras de 18 mm

Dotación: · 2 conductores + 10 pasajeros



Vehículo Acorazado de Combate

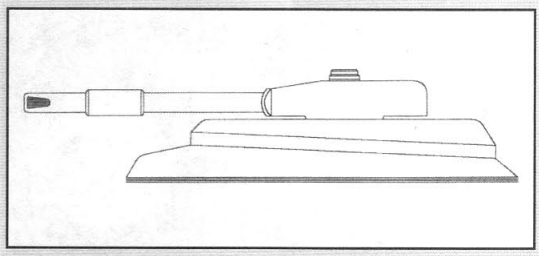
Dimensiones: · Longitud: 7.56 metros
· Ancho: 3.5 metros
· Altura: 1.74 metros
· Peso: 21 TM

Motor: · 1 motor eléctricos de catalización química de 320 CV.
· Combustible: 950 lt

Prestaciones: · 0 a 100: 9.2 seg.
· V máx.: 140 Km/h
· V máx. t/terreno: 90 Km/h
· Autonomía: 820 Km

Armamento: · 1 ametralladora 20 mm en el techo de la torreta operable desde el interior.
· 1 ametralladora 20 mm en la superestructura frontal.
· 1 cañón AV de 90 mm en torreta.

Dotación: · 5 tripulantes



Vehículo Pesado de Combate

Dimensiones: · Longitud: 7.61 metros
· Ancho: 3.60 metros
· Altura: 1.82 metros
· Peso: 44 TM

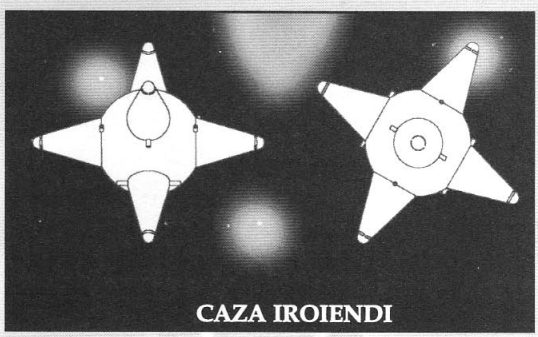
Motor: · 2 motor eléctricos de catalización química de 280 CV.
· Combustible: 750 lt

Prestaciones: · 0 a 100: 10.1 seg.
· V máx.: 120 Km/h
· V máx. t/terreno: 85 Km/h
· Autonomía: 600 Km

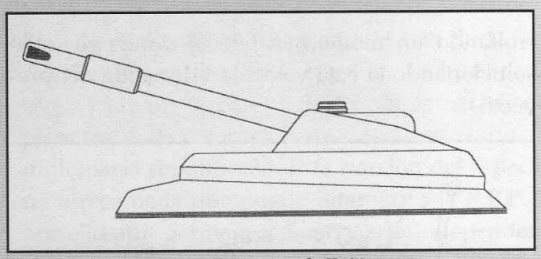
Armamento: · 1 ametralladora 20 mm en el techo de la torreta operable desde el interior.
· 2 ametralladora de 20 mm en la superestructura frontal.
· 1 cañón AV de 125 mm en torreta.
· 2 lanzagranadas de 15 mm en los laterales del casco operadas desde el interior

Dotación: · 5 tripulantes

Artillería de Combate



CAZA IROIENDI



Dimensiones: · Longitud: 7.61 metros
· Ancho: 3.60 metros
· Altura: 2.50 metros
· Peso: 58 TM

Motor: · 2 motor eléctricos de catalización química de 290 CV.
· Combustible: 600 lt

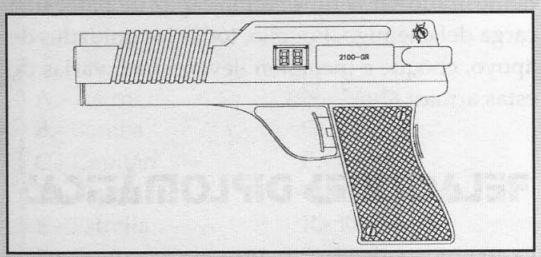
Prestaciones: · 0 a 100: 12 seg.
· V máx.: 105 Km/h
· V máx. t/terreno: 80 Km/h
· Autonomía: 520 Km

Armamento: · 1 ametralladora 20 mm en el techo de la torreta operable desde el interior.
· 1 cañón AE de 165 mm en torreta.

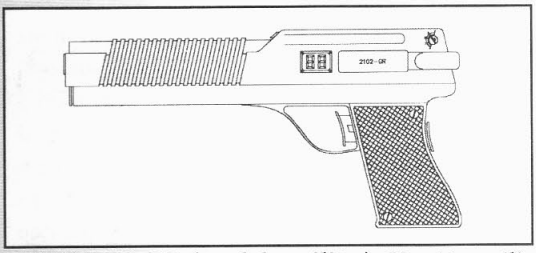
Dotación: · 6 tripulantes

ARMAMENTO

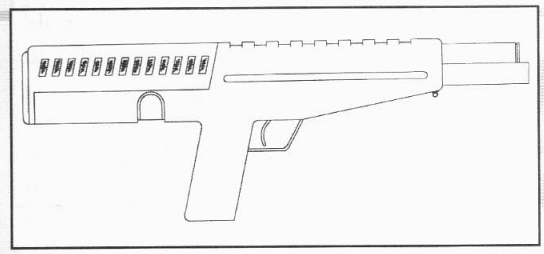
En esta sección sólo se describen aquellas armas más habituales o aquellas que son oficiales del ejército. El catálogo de armas disponibles en la R.F.P. es tan amplio y variado que dar un listado de todo él es casi una tarea imposible.



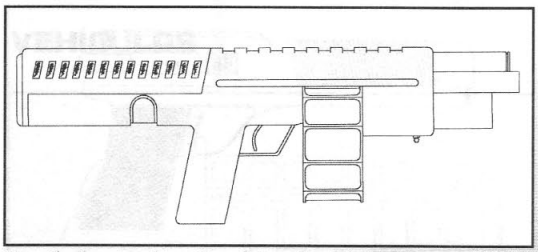
Pistola 2100-GR (modelo civil): Esta pistola es muy popular dentro de la R.F.P. no sólo por sus altas prestaciones sino por no excesivo precio, consecuencia de su amplísima producción. Es utilizada por particulares, por las fuerzas policiales e, incluso, en algunos planetas es arma oficial del ejército.



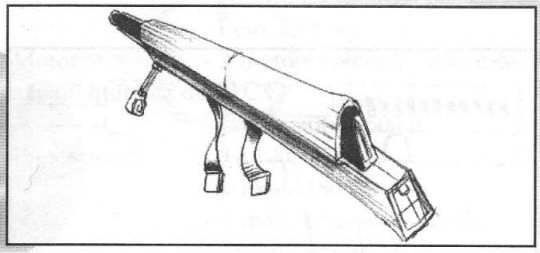
Pistola 2102-GR (modelo militar): Versión militar de cañón más largo, con mayor número de proyectiles en el cargador y con unos cien metros más de distancia efectiva que su versión civil. Es, si cabe, una pistola más popular y difundida que la 2100-GR, aunque su uso está restringido a los militares. Muchos mercenarios llevan este potente arma en su cinto.



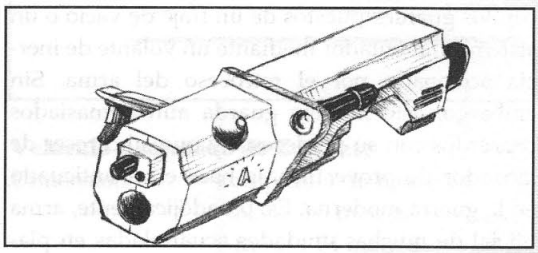
Fusil de Asalto Del-Fermer 8B: Tiene su origen en un famoso modelo anterior celebre por sus prestaciones durante la Primera Guerra humanoverriana siendo aquel considerado como el primer fusil de asalto moderno de la historia. Tenía unas innovaciones peculiares como llevar un guardamontes amplio que permitía ser disparado con los guantes puestos de un traje de vacío o un sistema alimentador mediante un volante de inercia accionado por el retroceso del arma. Sin embargo, este modelo guarda aún demasiados recuerdos con su predecesor y que, al carecer de lanzador de proyectiles, le hace estar anticuado en la guerra moderna. Es, paradójicamente, arma oficial de muchas unidades acuarteladas en planetas o zonas estratégicas, aunque este hecho se debe más al enorme stock acumulado en las armerías del ejército que a sus propias cualidades. Muchas unidades mercenarias y unidades paramilitares han hecho de este arma su equipamiento habitual para el combate complementándolo con soldados armados con lanzagranadas o con el Del Fermer 12 AZ.



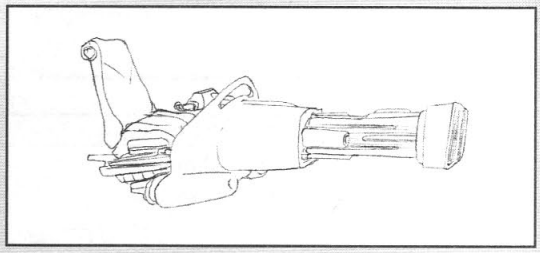
Fusil de Asalto Combinado Del-Fermer 12AZ: Adaptación del modelo anterior a la guerra moderna incorporándole un lanzador de granadas con capacidad para diez proyectiles. Eso, unido a otra serie de mejoras menores realizadas, han convertido al Del-Fermer 12AZ en una de las mejores armas del momento.



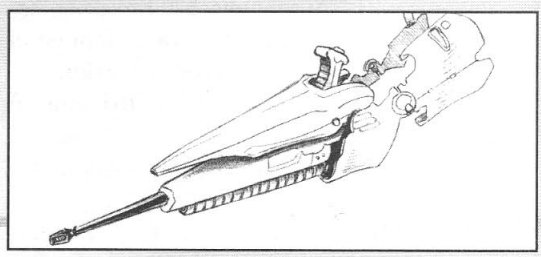
Fusil de Combate Grend-Stend M1-A7: Arma semiautomática de gran calibre utilizada por las unidades de infantería pesada en conjunción de ametralladoras SH-20A y otras armas con capacidad de llevar armamento de área. El arma es bastante pesada y aunque no es necesario, se suele usar con un arnés multipropósito.



Fusil de Combate Ferend AE-1300: Es el arma de infantería con mayor calibre de las existentes en el mercado (18 mm) haciéndole un arma muy pesada. Inexplicablemente, los diseñadores la dotaron de una baja velocidad inicial y su calibre no es realmente más efectivo que el 14 mm del M1-A7. Algunas unidades de infantería de choque o de apoyo usan este arma. Actualmente se está desarrollando un modelo (AE-2600) donde se están solucionando la baja velocidad de salida del proyectil.



Ametralladora SH20A: Arma de apoyo pesada para la infantería de la R.F.P. Es necesario utilizarla con un arnés multipropósito ya no sólo por su retroceso, sino por la necesidad de llevar sus cargadores de 300 proyectiles.



Lanzallamas Inferno: El lanzallamas nunca ha sido un arma muy popular entre la infantería. Peligroso de manejar y de efectos demoledores era normal que los soldados no quisieran tener relación con ellos. Sin embargo, en los enfrentamientos contra los verrianos, los lanzallamas han demostrado ser la única arma capaz de parar una carga del enemigo. Por ello, todas las unidades de apoyo, choque e incursión llevan una o varias de estas armas.

Relaciones Diplomáticas

La República Federal de Planetas mantiene fuertes relaciones diplomáticas con todos sus vecinos con excepción de los Verrianos con los que, ni siquiera, mantiene relaciones económicas. La R.F.P. tiene una política diplomática bastante agresiva y expansionista intentando siempre que puede conseguir sus intereses aunque sea a base de la famosa persuasión militar.

El éxito diplomático más grande es, sin duda, las relaciones que mantiene (casi en exclusividad) con la Federación. Este pequeño conglomerado de planetas está completamente en manos de la diplomacia republicana. Esta porción del espacio no ofrece nada que pueda interesar a la R.F.P. y por ello aún permanecen con cierta independencia, pero a la república no le interesa que este estado a la espalda de su línea de expansión pueda reforzarse y/o volverse contra ella. Para ello, favorece, cada cierto tiempo, la aparición de conflictos locales, donde vende las armas a ambos bandos, para después actuar de mediador y destruir el armamento de los dos en conflicto. O utiliza a sus habitantes como unidades de sus propias fuerzas militares dejándolos semidesprotegidos y dependientes de la R.F.P. Un ejemplo de esto son los Olieros muy apreciados como unidades de asalto.

La República mantiene unas relaciones delicadas con el imperio de Oeon y con los Tyranos, aunque siempre dentro de la más estricta neutralidad. Aunque públicamente mantiene una estricta amistad con el imperio de Oeon, ni el gobierno ni la población en general pueden olvidar que un día Oeon y todos los planetas que pertenecen a su estado fueron propiedad de la República y que su escisión fue realizada aprovechando (de forma traicionera según ellos) el primer conflicto con los verrianos. Esta misma gente olvida fácilmente que gracias a la intervención oenesa que fue ganada la Primera Guerra Verriana. Respecto a los tyranos, la situación es diferente. Para la República, los tyranos suponen una fuente de poderes psi de los que los humanos carecen. Por un lado se teme al imperio Tyrano y por el otro se anhela controlarlo para los intereses de la propia República. Por ello, aunque públicamente se mantiene una relación de paz y de cordialidad con el gobierno tyrano, secretamente se patrocina acciones encubiertas cuyo fin es crear inestabilidad dentro del imperio, intentando que algunos planetas (como ya ha ocurrido) se unan a la República.

Se dice que algunos contrabandistas sin escrúpulos comercian con los verrianos, pero oficialmente (ni extraoficialmente) el gobierno de la R.F.P. no mantiene relación alguna con ellos ni tiene embajadores ni agregados diplomáticos en sus naves-colmena. Según las palabras del Ministro de Exteriores durante el último conflicto: "La única diplomacia permitida con los Verrianos es la guerra".

El Estado Iroiendi no es reconocido como tal por la R.F.P. y por tanto no mantiene "oficialmente" relaciones diplomáticas con él. Sin embargo, Sir Terdina (conocido por haber sido general de la 23ª División de Infantes de Marina de la 1ª Flota durante el sitio de Angelus IV) es el representante oficioso en la base Adrasta. El motivo de la elección de este representante es que fue él el juez militar del consejo de guerra contra el comandante de Adrasta en el cual fue declarado traidor y condenado a muerte lo que le prohibe pisar el territorio de la R.F.P. Este hecho debe bastar para ilustrar las intenciones del gobierno de la República con Adrasta y con los Iroiendi.

CÓDIGO ESTELAR

El código estelar ha sido durante muchos años un sistema para deletrear los nombres de las naves u otras claves. Los pilotos, en vez de decir la letra, que podía dar lugar a error, decían la palabra asociada a ella. Este sistema, con el paso de los tiempos, se ha estandarizado y es hoy conocido por todas las razas que viajan por la galaxia. Es denominado también como *código astro.*

A.- Astro
B.- Bomba
C.- Capitán
D.- Dato
E.- Estrella
F.- Foco
G.- Gloria
H.- Humano
I.- Isla
J.- Jional
K.- Kilo
L.- Luz
M.- Meteorito
N.- Nada
O.- Oliero
P.- Planeta
Q.- Qatar
R.- Rayos
S.- Sheller
T.- Tiro
U.- Uniforme
V.- Vettera
W.- Watio
X.- Xenón
Y.- Yemer
Z.- Zinc

SOCIEDAD

Es muy difícil simplificar las diferentes relaciones sociales entre todos los individuos de la sociedad de la República Federal de Planetas o clasificar las muchas clases sociales que se dan en los múltiples mundos. Tradicionalmente, la sociedad se divide en tres grandes clases sociales que, resumiendo, son: Clase Alta, Media y Baja. Sin embargo, la diversidad de la propia sociedad republicana divide estas tres simples clases en varias subclases.

Los políticos forman una de las clases sociales más elevadas dentro de la sociedad republicana. Tienen poder, manejan información privilegiada y, en muchas ocasiones, se enriquecen gracias a los dos anteriores. Esta clase no sólo está formada por los senadores y gobernadores planetarios sino que también incluye a los cargos elevados de la Administración que, generalmente, son elegidos a dedo.

Los patricios (no llamados así, como afirman algunos, por Patricia Heiss la reina de las fiestas de Vettera) forman la clase alta de la sociedad de la República. Aparecen en las portadas de la prensa rosa y suelen ser cantantes, deportistas, actores o actrices del holocine, etc. No tienen por qué tener gran cantidad de dinero, aunque sí el suficiente para mantener un buen nivel de vida. Los más famosos son los que viven en la ciudad de Vettera, aunque cada planeta tiene su propia "fauna" de patricios.

Los empresarios forman la clase económica dominante. Tienen grandes corporaciones y grandes intereses que, a menudo, abarcan más de un planeta o más de un sistema. Controlan y dominan la economía republicana y todo lo que de ella depende. En los últimos tiempos, las corporaciones de armamento y los fabricantes de las naves son los más poderosos dentro de esta clase.

La burguesía urbana, a caballo entre la clase media y la alta, controla las pequeñas y medianas empresas dentro de los núcleos urbanos. Su nivel de vida está por encima de la media pero sin permitirse grandes lujos.

Los terratenientes son una clase especial de algunos planetas agrícolas. Económicamente estarían integrados dentro de la clase media, pero dentro de sus mundos son la clase más pudiente de éstos. Suelen controlar grandes terrenos donde braceros o, incluso, esclavos trabajan las tierras.

Los profesionales liberales (médicos, ingenieros, abogados, etc.) componen uno de los grupos más amplios de la clase media. Forman parte de las grandes corporaciones militares o de la administración, aunque no en puestos de gran responsabilidad y capacidad económica.

Los proletarios urbanos forman la masa social de clase baja más importante de la república. En general son trabajadores manuales, con poca capacidad adquisitiva y empleados en fábricas o industrias.

Los proletarios agrícolas son la mano de obra de los planetas agrícolas. Trabajan con las grandes máquinas recolectoras y son los responsables de que los alimentos lleguen a los millones de bocas de la república. Sin embargo, no es un trabajo agradable ni bien remunerado.

Los proletarios espaciales son los trabajadores del espacio, desde los operarios de las naves espaciales hasta los fabricantes de estas mismas naves. Es un trabajo peligroso y mal pagado.

Algunos planetas republicanos aceptan y mantienen la esclavitud a pesar del esfuerzo de multitud de organizaciones para evitarlo. Los esclavos representa la escala más baja de la sociedad republicana. Carecen de derechos y su esperanza de vida es muy baja (unos cincuenta años frente a los ciento treinta de media de la república).

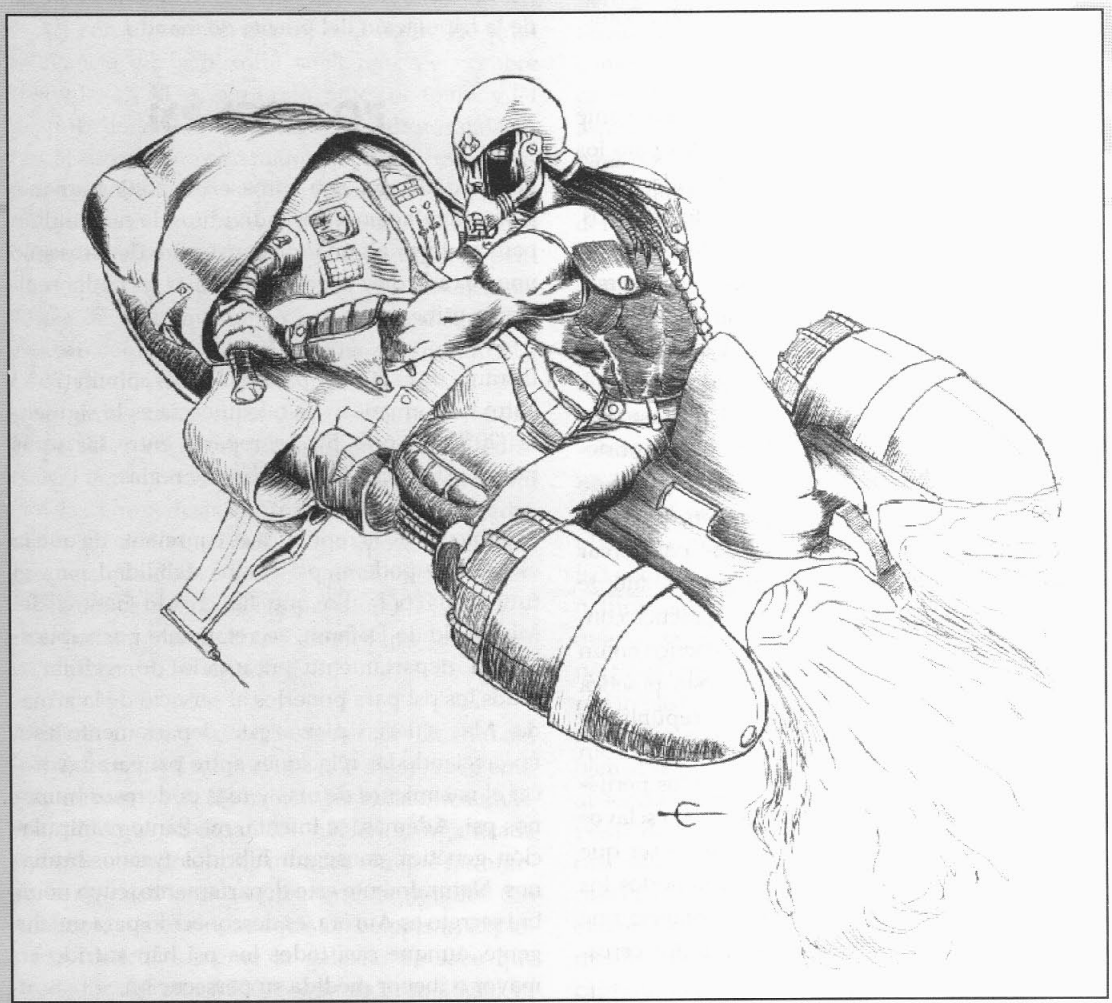
Posiblemente, cuando se inició la Expansión todos los ciudadanos de los mundos originales hablaban una lengua común, pero tras los miles de años de ésta y tras los Años Oscuros cada planeta o grupo de éstos evolucionó hacia un idioma característico. Cuando el planeta Vettera inició su

reorganización de la República, su lengua se convirtió en el idioma oficial y, hoy en día, es la lengua hablada en toda la república. Sin embargo, cada sistema ha preservado su propia lengua como segundo idioma oficial, que, en algunos casos, sólo se diferencia del vetterano en unas pocas palabras o modismos.

TECNOLOGÍA

La República Federal de Planetas, junto con los verrianos y los iroiendi, tienen una de las tecnologías más avanzadas de la galaxia.

A nivel espacial, la R.F.P. posee la tecnología para construir grandes naves impulsadas por motores FF (Fusión-Fisión) con capacidad de alcanzar grandes velocidades y que pueden tener capacidad de salto subespacial gracias a los motores EM tipo Caleber. Actualmente, el gobierno está llevando a cabo investigaciones secretas sobre un motor MAM (materia-antimateria) que sería capaz, al menos en teoría, de alcanzar grandes aceleraciones no inerciales. En el armamento espacial, la república sigue confiando en los cañones de aceleración electromagnética que tan buen resultado le ha dado en el pasado. Los cañones actuales (entre 100 y 440 mm) pueden lanzar proyectiles entre 50 y 200 kg a grandes velocidades. Estos proyectiles pueden ser de varios tipos desde macizos hasta de múltiples cabezas. En la actualidad las investigaciones tienden a mejorar la eficacia de los proyectiles y se está experimentando



con proyectiles inteligentes autoguiados y autopropulsados, mientras que los lanzadores (o cañones) parecen haber alcanzado su máximo desarrollo hace algunos años.

Los transportes terrestres casi han desaparecido por culpa de la facilidad de los transportes aéreos de despegue vertical. Algunos sistemas de transporte por vía férrea (monorraíl principalmente) aún persisten en el interior de las ciudades (donde son subterráneos) y en algunos planetas pobres. Los transportes colectivos son suplidos a través de líneas subterráneas bajo las ciudades o transportes aéreos regionales que llevan a las gente desde sus viviendas a los puestos de trabajo a unos 250 kilómetros. Los transportes particulares suelen ser pequeñas aeronaves de 2 a 9 plazas con una autonomía entre 500 y 1000 kilómetros.

La ciencia médica ha avanzado enormemente quedando pocas enfermedades mortales para los hombres y mujeres. La esperanza de vida media para un habitante de la república es de 150 años. La genética ha permitido el desarrollo de miembros artificiales orgánicos o sintéticos. Una persona que perdiera un miembro no vital podría recuperarlo en apenas unos meses. En este proceso deberían extraer muestras de su tejido vivo y en unos tanques especiales (éste es el proceso que lleva más tiempo) regenerar el miembro, posteriormente este nuevo miembro sería implantado por microcirugía. Durante la expansión, la genética fue utilizada en algunos mundos para crear clones que permitieran la existencia de mano de obra barata. Desgraciadamente esta práctica conlleva una degeneración del código genético en un par de generaciones. Actualmente, esta práctica se haya prohibida según la ley de la república y según casi todas las doctrinas religiosas. Sin embargo, se sabe que en algunos mundos periféricos, empresarios sin escrúpulos clonan esclavos para aumentar su mano de obra. Parece ser que les es más barato crear clones y mantenerlos los años necesarios durante su niñez e infancia que encontrar nuevos esclavos en los mundos cercanos.

Las inteligencias artificiales han sido enormemente desarrolladas en la república. Sin embargo, a pesar de ello, no han sustituido de forma general a los humanos en los trabajos de dirección. Ello es debido, principalmente, a las reticencias humanas para que esto suceda y a que las inteligencias artificiales han tendido hacia la especialización. Así, hay IA capaces de hacer un diagnóstico médico, de pilotar una nave espacial, de evaluar una prospección minera, pero no hay IA que sean capaces de hacerlo todo a la vez. Además, por regla general, una IA es bastante más cara que un tecno que hace el mismo trabajo. Casi todas las naves espaciales llevan un sistema de IA capaz de emular las situaciones a las que se enfrenta, evaluarlas a tiempo real y dar sugerencias a la tripulación. Algunos IA (militares) pueden incluso tomar el mando de la nave en caso de desaparición o baja de la tripulación del puente de mando.

PODERES PSI

Los poderes psi son raros en la raza humana. Aproximadamente dos individuos de cada millón parecen tener algún indicio psi, pero de éstos sólo uno de cada diez llega a desarrollar un poder realmente útil.

La rama de captar empatía es la más común (75%) entre los humanos y la telequinesia es la siguiente (20%). El otro 5% se reparte entre las otras ramas psi descritas en el libro de reglas.

El gobierno de la república es consciente de que la escasez de poderes psi es una debilidad para el futuro. Es por ello que ha creado dentro del Ministerio de Defensa, secretamente por supuesto, un departamento encargado de reclutar a todos los psi para ponerlos al servicio de la armada. Más a largo plazo, este departamento está favoreciendo las relaciones entre psi para favorecer el nacimiento de más y más poderosos humanos psi. Además, se intenta, mediante manipulación genética, conseguir híbridos tyranos-humanos. Naturalmente este departamento, cuyo nombre secreto es Aurora, es desconocido para mucha gente, aunque casi todos los psi han sufrido en mayor o menor medida su persecución.

PUEBLO SHELLER

Escondidos en uno de los extremos de la galaxia, los sheller han evolucionado hasta ser una de las potencias galácticas sin haber tenido apenas contacto con otros pueblos. Este aislacionismo y, a la vez, hermetismo ha permitido que los Sheller desarrollaran una sociedad muy particular.

LA HISTORIA

El año actual shellereno es el 10.362 DI. Son, con excepción de algunos planetas aislados, la civilización galáctica con la cuenta de años más elevada de la galaxia. Y aún así tienen referencias escritas que datan del 3.000 AI. Las dos referencias (DI y AI) son al nacimiento de una figura de gran relevancia en la historia shellerena de nombre Ipalw Izkai. AI es, por tanto, antes de Ipalw y DI después de. A diferencia de otras culturas galácticas, el año cero no está marcado por un hecho religioso o político. Ipalw Izkai fue un filósofo, ignorado en su tiempo, pero que unos doscientos años después de su muerte consiguió cambiar el pensamiento y la estructura de la sociedad shellerena. Antes de esta revolución social, los shellerenos estaban confinados en el sistema. Su mundo original, Qualer, estaba dividido en una serie de países y reinos, con una estructura social casi feudal, empeñados en guerras cuasi-permanentes entre ellos. Fueron necesarias varias generaciones para que las enseñanzas de Ipalw fueran asimiladas por la sociedad iniciándose una época de no-beligerancia que duró unos mil quinientos años, tras los cuales el planeta había alcanzado la globalización política y el nivel tecnológico que les permitió viajar entre las estrellas.

A diferencia de otras razas, el descubrimiento del salto subespacial no provocó una diáspora (o emigración masiva de los habitantes hacia otros mundos), sino que su expansión fue lenta, organizada y pacífica, sin colonizar mundos sin que los anteriores no estuvieran ampliamente explotados. Sin embargo, sus naves, aunque sin colonizar, exploraron meticulosamente la galaxia. Se sabe que alrededor del año 5.500, según su cronología, ya conocían a los humanos; que un poco antes habían tenido contacto con los verrianos; e, incluso, con la incipiente civilización tyrana. En cambio, ninguno de estos pueblos ha tenido conocimiento de los Sheller hasta hace relativamente poco tiempo. Aún hoy, los mapas estelares shellerenos son apreciados en cualquier rincón de la galaxia. Lo poco que se sabe del estado Iroiendi es gracias a los datos de las cartas de navegación shellerenas.

La expansión shellerena no ha sido ajena a los encuentros violentos con otras razas. En general la actitud pacifista y no-beliegerante de los Sheller ha sido interpretada por sus oponentes como un signo de debilidad. Así, en el año 6.432 se inició la guerra con los Abritas, una raza humaniforme del planeta Ellera, robustos, con cuatro extremidades, pero sin cabeza alojándose su cerebro y órganos sensoriales en el tronco superior. El conflicto comenzó con el ataque abrita a la colonia científica en Ellerea-7, un planetoide del cinturón de asteroides donde los Sheller establecieron una base para la observación de la nueva raza. Estos, concretamente las dos naciones más poderosas del planeta, establecieron comunicación con la colonia. Al principio pidieron (y casi exigieron) que les fueran cedidos los conocimientos tecnológicos que les permitieran el viaje subespacial. Los shellerenos se negaron, aduciendo razones de desarrollo global de la civilización, sin embargo les ofrecieron ayuda médica para superar algunas enfermedades que para la ciencia abrita eran incurables. Un año después, los abritas lanzaban al espacio una enorme nave (para las medidas del planeta) equipada con la mejor tecnología y tripulada por los mejores científicos médicos, biólogos, naturistas y de cualquier otra rama de la ciencia que los visitantes habían anunciado querer compartir. Al menos eso es lo que los shellerenos creyeron hasta que la nave llegó toscamente al asteroide. De su interior surgieron 500 soldados, visiblemente afectados por el viaje de dos meses con ausencia de gravedad, que atacaron la colonia. A pesar de verse superados en una proporción de casi 50 a 1, los colonos consiguieron acabar con casi cuatrocientos de los invasores, pero aquella era una misión suicida y los supervivientes, sin medios para volver a su planeta, sólo buscaban capturar la tecnología shellerena y enviar la infor-

mación a su planeta antes de que las reservas de oxígeno se acabaran. Cuando el relevo de los colonos llegó y transmitió las dantescas imágenes a la flota shellerena, ésta se personó en el sistema Ellera en tres días. Dos días después, la civilización abrita había dejado de existir y los supervivientes habían retrocedido tecnológicamente miles de años. Actualmente, la colonia shellerena en el cinturón de asteroides vigila para que los abritas nunca alcancen la tecnología que les permita el vuelo espacial. Hasta ese punto puede llegar el rencor de los Sheller.

ORGANIZACIÓN POLÍTICA

Los Sheller tienen los tres poderes, el ejecutivo, el judicial y el legislativo, en un consejo de notables y se podría decir que, en cierta medida, engloba también el poder religioso. Este consejo recibe el nombre de Iwati y sus miembros son los Erel que traducido significa "el que ha alcanzado el camino". No hay ninguna norma para ser elegido miembro del Iwati. Cuando un shellereno, alcanza la notabilidad suficiente (ya sea por hazañas de combate, por descubrimientos científicos o por servicios a la comunidad) todo el mundo lo considera un Erel y de esa forma pasa a formar parte del consejo.

Para los Sheller el honor es algo sumamente importante y, según sus criterios, es impensable que alguien pretenda formar parte del consejo sin habérselo merecido.

Cada planeta Sheller tiene su propio Iwati que decide y administra el planeta. Una vez cada ciclo, todos los Iwati se reúnen para intercambiar y coordinar sus decisiones. Si hay alguna situación especial, los Iwati pueden reunirse con carácter de urgencia.

Aunque los Iwati se rigen por las enseñanzas de Ipalw Izkai, lo cierto es que tras 10.000 años los escritos originales han sido ampliados en múltiples y variadas ocasiones. Eso sí, según los Erel, manteniendo el espíritu y actualizándolo a los nuevos tiempos.

Los Sheller sólo tienen dos formas de gobierno diferentes en los planetas:

Erelcracia: Teocracia formada por los Iwati y que gobierna todo un planeta.

Colonia: Los Iwati de cada planeta pueden decidir colonizar nuevos mundos. Mientras en ese planeta no surjan o emigren los suficientes Erel para formar un Iwati, las decisiones con respecto al nuevo planeta son tomadas por el Iwati que inició la colonización. Un planeta se considera una colonia mientras no forme su propio Iwati.

El poder judicial, como se ha dicho, está en manos de los Iwati que son los que juzgan y enjuician los casos que se les presentan. Las penas Sheller suelen ser muy severas, sobre todo en los crímenes contra el honor. El mayor castigo que se puede dar a un Sheller es el destierro.

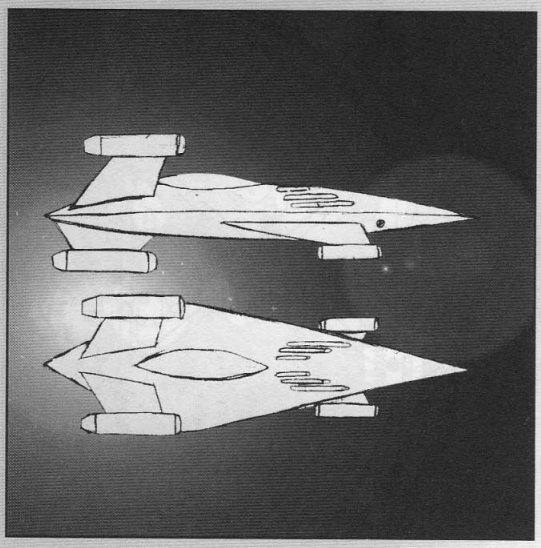
ORGANIZACIÓN MILITAR

Cada uno de los planetas Sheller tiene su propia flota naval organizada según los criterios, posibilidades y necesidades de cada uno de los Iwati. Ello hace de la flota sheller un conjunto de unidades heterogéneas. En general, los Sheller tienden a construir naves multifuncionales que puedan utilizarse tanto como portanaves, como acorazados o como destructores y sólo se diferencian por su tamaño:

ESPORAS ESPACIALES

Los sistemas Pixaxi, Laea, Bixnuür y Vaapula están siendo invadidos por una especie de esporas de origen desconocido, que está matando a las especies vegetales nativas. Al ser sistemas fronterizos de poco interés estratégico, la República los tiene un poco abandonados y no hace todo lo que debiera. Forma grandes estructuras sobre la vegetación nativa que son capaces de lanzar al espacio esporas, aguantando varios años el vacío y el frío estelar. Por lo demás no parece que sean especialmente peligrosas. La Federación ha dado la voz de alarma en varias ocasiones, pero no ha surtido efecto.

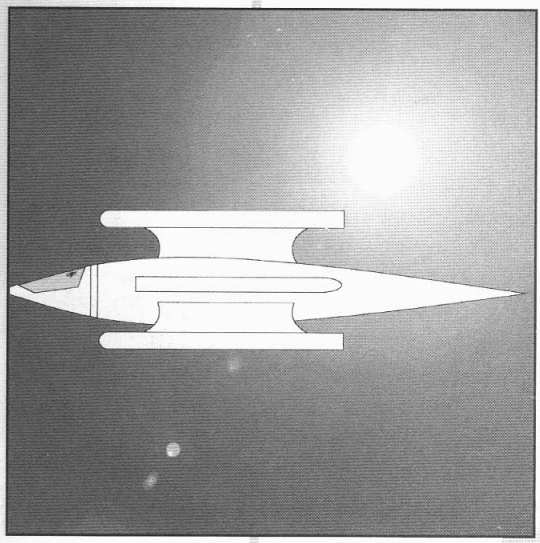
CLASE IPALW



Son las naves más grandes de la flota Sheller, fuertemente armadas y con capacidad para 6 alas (11 naves c/u) de cazas o cazabombarderos. Está fuertemente armado lo que le da una gran operatividad como acorazado y como portanaves. Lleva un grupo motor compuesto por 10 motores de impulsión lineal F Gerterel que le proporcionan un empuje de 240.000 MNw aunque con una aceleracion máxima de 2.4 g. Esto es debido a que parte de la energía del motor es utilizada en la generación del campo gravitatorio artificial del interior de la nave.

Masa vacio: 5.325 KTM
Masa cargado: 9.896 KTM
Longitud: 2.320 metros
Envergadura: 822 metros
Altura: 468 metros
Autonomía: 14 mesesy 8 saltos
Armamento:
· Proa sup.: 6 EM150, 6 AI25.
· Proa inferior: 6 EM150, 6 AI25.
· Popa sup.: 2 EM150, 6 AI25.
· Popa inferior: 6 AI25.
· Estribor: 2 EM150, 10 AI25.
· Babor: 2 EM150, 10 AI25.
· 5 Alas de cazas y 1 Alas de cazabombarderos. (Cada ala tiene 11 naves)
Dotación: 113 tripulantes, 1 hiondes (10.000), 100 pilotos y 200 técnicos

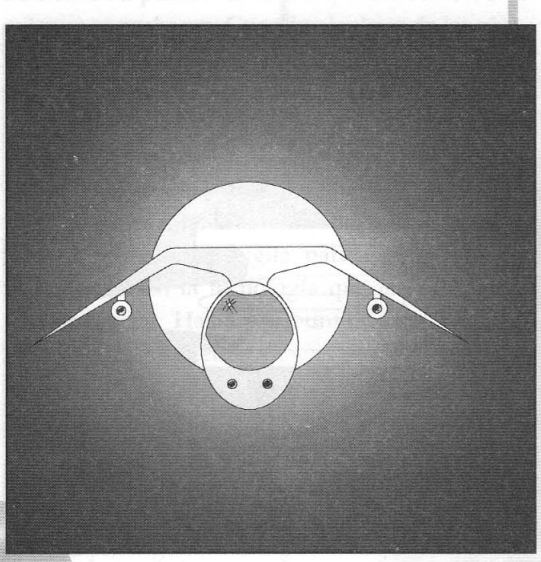
CLASE IZELIEL



Son las naves más rápidas de la flota Sheller, de ahí su nombre. Tienen capacidad para 2 alas de cazas (generalmente no llevan cazabombarderos) y van armados con grandes cañones gemelos cañones antiespaciales con gran cadencia de tiro . La Izeiel es una nave muy polivalente que forma el grueso de las naves de la flota Sheller. Varias de estas naves han sido transformadas para formar naves-escuela para instrucción de las futuras tripulación. Algunos especulan con la posibilidad de que sean las naves más rápidas de la galaxia al alacanzar aceleraciones de 6 g.

Masa vacio: 4.893 KTM
Masa cargado: 8.705 KTM
Longitud: 1.738metros
Envergadura: 540 metros
Altura: 468 metros
Autonomía: 14 mesesy 8 saltos
Armamento:
· Proa sup.: 6 EM150, 6 AI25.
· Proa inferior: 6 EM150, 6 AI25.
· Popa sup.: 2 EM150, 6 AI25.
· Popa inferior: 6 AI25.
· Estribor: 2 EM150, 10 AI25.
· Babor: 2 EM150, 10 AI25.
· 2 Alas de cazas. (Cada ala tiene 11 naves)
Dotación: 93 tripulantes, 3 hiondes (30.000), 30 pilotos y 200 técnicos.

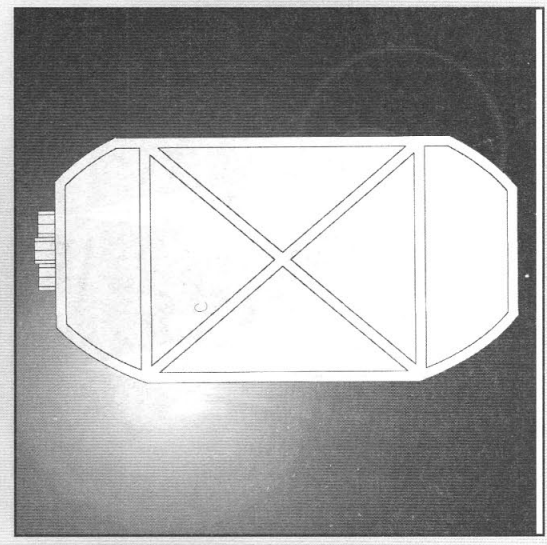
CLASE FEREL



Es una nave intermedia entre las dos anteriores con cuatro alas de cazas o cazabombarderos, 2 baterías cuádruples de 120 mm, 6 cañones en montaje gemelo de 100 mm y 15 cañones antiespaciales de 50 mm con una cadencia de 300 proyectiles por minuto. Como casi todos los proyectos a medias entre dos sitios no cumple bien con ninguna de sus obligaciones. Va pobremente equipada de cazas para ser considerada un portanaves efectivo y no es lo suficientemente rápida (4.5 g.) para usarse como interceptor. 8 motores F'Herel generan un empuje de 200.000 MNw

Masa vacio: 5.172 KTM
Masa cargado: 9.201 KTM
Longitud: 1.925 metros
Envergadura: 672 metros
Altura: 348 metros
Autonomía: 14 mesesy 8 saltos
Armamento:
· Proa sup.: 1 EM150, 4 AI25.
· Proa inferior: 1 EM150, 4 AI25.
· Popa sup.: 2 EM100, 6 AI25.
· Popa inferior: 6 AI25.
· Estribor: 2 EM100, 10 AI25.
· Babor: 2 EM100, 10 AI25.
· 3 Alas de cazas y 1 Alas de cazabombarderos. (Cada ala tiene 11 naves)
Dotación: 73 tripulantes, 60 pilotos y 100 técnicos.

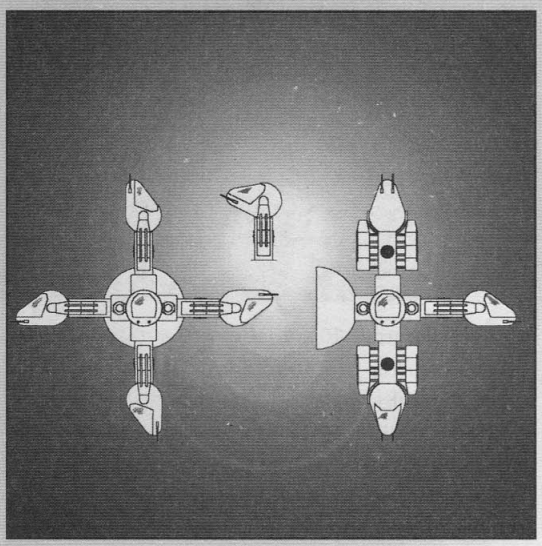
CLASE SITED (TRANSPORTES)



Generalmente desarmados, la clase Sited son los cargueros normalizados de los Sheller. No se debe menospreciar a estas naves. En el último y único enfrentamiento entre los Sheller y la R.F.P. cuatro transportes que ocultaban 2 alas de combate en su interior cada uno desequilibraron la batalla en contra de los humanos. Previamente a la batalla, los humanos catalogaron a los sited como naves de suministros dándole una prioridad baja como objetivo. Su sorpresa fue grande cuando maniobraron, aparentemente para huir, a la espalda de la armada humana.

Masa vacio: 248 KTM
Masa cargado: 1.110 KTM
Longitud: 138 metros
Envergadura: 71 metros
Altura: 90 metros
Autonomía: 14 mesesy 8 saltos
Armamento: sin armamento
· Hasta 2 alas de cazas.
Dotación: 10 tripulantes (y hasta 22 pilotos y 40 técnicos).
También son capaces de transportar hasta 3 hiondes (30.000 soldados) más sus lanchones de desembarco en superficie.

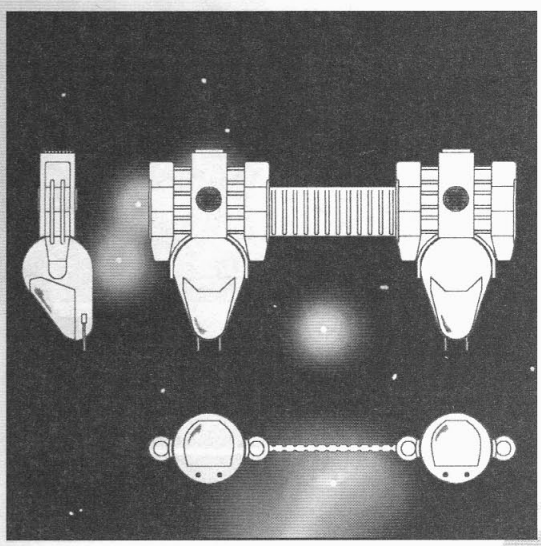
CLASE OLIVAN



Esta nave multifuncional de pequeño tamaño es utilizada como fragata ligera o patrullera. Tiene cinco puestos de control que pueden separarse de la nave y actuar de forma independiente en caso de necesidad. Es una nave rápida porque es capaz de reaprovechar el impulso de los motores individuales para la nave en conjunto. Lleva, además, un complicado sistema IA que permite a los cinco puestos controlar y compartir la localización de los blancos enemigos y optimizar sus diferentes disparos.

Masa vacio: 63 TM
Masa cargado: 109 TM
Longitud: 11,3 metros
Envergadura: 14,8 metros
Altura: 14,8 metros
Autonomía: 100 horas
Armamento:
· Proa sup.: 4 AI25 (2x2).
· Proa inferior: 2 AI25 (1x2).
· Estribor: 2 AI25 (1x2)
· Babor: 2 AI25 (1x2)
Dotación: 10 tripulantes.

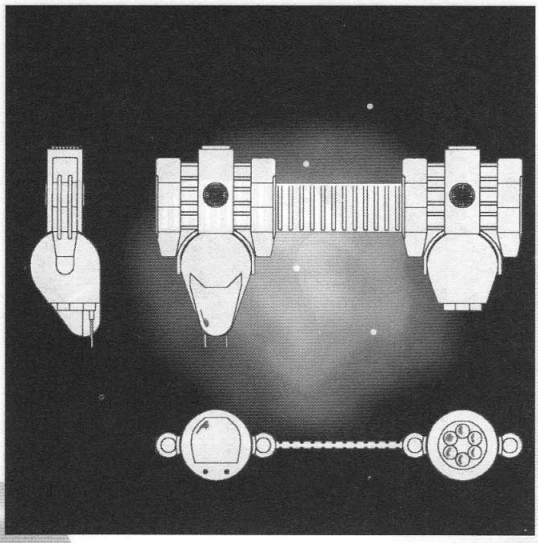
CAZA AURO



Este es el caza standard de la flota Sheller. Es biplaza, rápido, maniobrable, con capacidad atmosférica y armado con cañones de 30 mm con una cadencia de disparo de 600 proyectiles por minuto. Uno de los ocupantes es el piloto, mientras que el segundo es el artillero o responsble de las armas instaladas en su parte central. En caso de emergencia, ambas cabinas pueden desprenderse para garantizar la supervivencia de los tripulantes. Es capaz de acalzar una aceleración igual a los 4,5 g.

Masa cargado: 7,5 TM
Longitud: 5,7 metros
Envergadura: 10,2 metros
Altura: 2,1 metros
Autonomía: 9 horas
Armamento:
· 4 AI25 en un doble montaje gemelo en cada una de las cabinas.
Dotación: 2 tripulantes

CAZABOMBARDERO AURO



Realmente es una modificación del anterior. El puesto del artillero ha sido sustituido por un lanzador de torpedos con capacidad para 8 de ellos. Al cargar de trabajo al tripulante (ahora es piloto y artillero), este cazabombardero es menos efectivo que su predecesor, aunque sigue manteniendo las 4.5 g de aceleración de éste. En caso de accidente o impacto grave, el piloto puede separar la cabina del resto de la nave y así salvarse. Aunque menor, como en otras naves sheller, la cabina separada tiene capacidad de maniobra y combate aunque no en exceso.

Masa cargado: 7,5 TM
Longitud: 5,7 metros
Envergadura: 10,2 metros
Altura: 2,1 metros
Autonomía: 9 horas
Armamento:
· 2 AI25 en un doble montaje gemelo en cada una de las cabinas.
· 8 Torpedos
Dotación: 1 tripulante

Las unidades de infantería están organizadas de una forma más estricta. Tienen escuadrones de asalto o ferenis compuestos de 10 hombres. Dependiendo de la misión a realizar, los ferenis se pueden organizar en unidades de cinco ferenis o gorter o diez ferenis o gorteres. Estos se pueden organizar en cinco gorteres o derek o diez gorteres o derekus. Cinco derekus forman un hionda y diez un hiondes. Un Ejército o Itawa puede tener de 3 a 10 hiondes.

Ferenis	10 soldados
Gorter	50 soldados
Gorteres	100 soldados
Derek	500 soldados
Derekus	1000 soldados
Hionda	5000 soldados
Hiondes	10000 soldados

Los tipos de unidades son:
Tropas de Asalto o Sarder: soldados de élite de los Sheller, que forman la primera línea de ataque en tierra o las tropas de abordaje naval. Suelen llevar vehículos móviles y ligeramente armados.
Tropas de Choque o Padere: grueso de las tropas Sheller, forman las unidades standard del ejército Sheller. Son temibles en combate cuerpo a cuerpo. Llevan armamento pesado y vehículos fuertemente blindados.
Tropas Especialistas o Seller: tropas cuyas funciones abarcan determinadas especialidades desde la demolición a la infiltración. Las unidades seller de élite son los mal llamados comandos que son unidades especialistas en infiltración tras las líneas enemigas.

Las unidades Sheller son denominadas con sus dos nombres. Así, un derekus sarder son 1000 soldados de asalto, mientras que un fereni seller son 10 soldados especialistas, probablemente comandos.

Los cazas Auro dan apoyo aéreo a las tropas de tierra, mientras que sus vehículos de tierra pueden ser divididos en cuatro categorías:
Transportes blindados: con capacidad de transporte de un fereni y lo suficientemente blindados para aguantar las armas de infantería. No suelen estar



armados, pero pueden llevar una ametralladora en su techo.

Blindados de asalto: con un blindaje ligero y con potente armamento de penetración. Operados por cinco tripulantes están destinados a atacar violenta y rápidamente las posiciones enemigas.

Blindados de Choque: Fuertemente blindados y con cañones bivalentes (con proyectiles de penetración y contra infantería) suelen usar calibres superiores a los blindados de asalto. Estos vehículos se utilizan para consolidar y mantener posiciones. La dotación suele ser de 5 individuos.

Blindados de Artillería: Estos son los vehículos más grandes y más pesados de los Sheller. También son los más lentos. Operados también por cinco soldados suelen llevar cañones de gran calibre con función antiinfantería, es decir, de fragmentación.

Los Sheller no han desarrollado un complejo sistema de armas personales ya que consideran el combate a distancia poco honorable y siempre prefieren el enfrentamiento cuerpo a cuerpo. De hecho, los Sheller carecen de industria de armamento civil y la única fábrica de armamento existente (de localización desconocida) fabrica pocos tipos de armas: una pistola, un fusil y una ametralladora. El fusil es el Sh-07AW que ha resultado ser un arma bastante compacta, fiable y precisa. Los soldados Sheller prefieren no usarlas, pero cuando lo hacen son bastante mortíferos. La ametralladora K.I.A., aunque algo pesada y cara en comparación con sus homólogas de otros imperios, es también un arma respetable cuando se la tiene enfrente. También han adquirido un importante número de 2102-GR a la R.F.P., aunque ellos fabrican su propia pistola Ash4.

RELACIONES DIPLOMÁTICAS

Los Sheller mantienen relaciones cordiales con todos los imperios que les rodean. Consideran que la paz es el mayor honor para un guerrero y sus diplomáticos se esfuerzan por mantener esa paz, pero sin ceder un ápice en sus derechos. Dicen que negociar con un Sheller es peor que una intervención dental.

Se pueden considerar como buenas sus relaciones con los humanos y los tyranos y con cualquier otra raza menor. Los verrianos han mantenido con ellos siempre una actitud de profundo respeto y que se sepa nunca han tenido ningún conflicto bélico con ellos. Las relaciones con los verrianos son normales, ni excesivamente cordiales ni de abierta enemistad. Los Sheller no ven con buenos ojos a sus vecinos verrianos cuya sociedad consideran decadente, falta de principios morales e injusta.

Los Sheller se negaron desde el principio a mantener relaciones diplomáticas con los Iroiendi, ya que, según su punto de vista, no pueden mantener relaciones con una raza sin conocerla previamente. Los Iroiendi actuaron de una forma que sorprendió a los Sheller y acercaron una de sus naves al planeta Qualer. Aunque la situación fue muy tensa en los primeros momentos que casi derivaron en un enfrentamiento armado, las conversaciones subsiguientes, de las que nada ha trascendido fuera de los círculos de gobierno, finalizaron con el envío de un embajador a la base de Adrasta.

SOCIEDAD

La sociedad shellerena es una de las más uniformes de las existentes en la galaxia. Teóricamente todos los miembros de la sociedad están al mismo nivel social y no hay diferencias entre los individuos. En la práctica hay dos clases, los Erel (o miembros de los Iwati) y los Arel (el resto). La diferencia entre ambas clases no es pronunciada ni siquiera evidente para alguien ajeno para la sociedad Sheller, sin embargo es una diferencia más de actitud ante la vida. Los Arel han de esforzarse para conseguir ser Erel.

El pueblo Sheller sólo tiene una lengua, el Abriati. Esta lengua ha sido mantenida por los Iwati sin modificar desde hace miles de años, rechazando neologismos o modificaciones que pudieran manchar la pureza de la lengua. Un claro ejemplo de ésto es *reder feren* que es traducido normalmente como nave espacial, pero que literalmente significa transporte de las estrellas.

TECNOLOGÍA

La tecnología shellerena es bastante avanzada y, al contrario de lo que pudiera pensarse por otros aspectos de la sociedad, evoluciona a buen ritmo.

Las naves espaciales de los shellerenos son las únicas naves de la galaxia que generan campos gravitatorios artificiales para la tripulación (además de para contrarrestar las aceleraciones de los motores). Estos campos obligan a utilizar gran parte de la energía de los motores haciendo que las naves shellerenas sean más lentas que el resto de las naves de otras razas. Los motores de las naves son de fusión utilizando el Hidrógeno como combustible espacial. La velocidad de crucero es de 1000 km/h mientras que pueden alcanzar 1.900 Km/h aunque tardan algo más de lo normal en alcanzarlo. El motor subespacial es único en su género ya que parte de las vibraciones de campos cuánticos alimentados por energías subnucleares. En el armamento, al igual que las demás razas, los cañones se basan en la aceleración electromagnética.

Los Sheller siguen manteniendo los transportes terrestres con motores eléctricos para sus transportes por la superficie del planeta, aunque también hay transportes aéreos para grandes desplazamientos. La cultura shellerena que hace que la población viva bastante dispersa hacen innecesarios los transportes colectivos de masas.

La medicina Sheller es capaz de curar todas las enfermedades a las que se puede enfrentar un ciudadano de esta sociedad con excepción de la llamada muerte roja. Esta enfermedad, de origen vírico, es incurable y afecta al sistema sanguineolinfático del individuo provocando su rigidización y la muerte por falta de riego al cerebro. Los efectos efectos visibles son muy desagradables porque el individuo pierde sangre a través de las piel concretamente a través de la junta entre las escamas. Se especula con la posibilidad que lo que los Iroiendi ofrecieron a los Sheller para enviar un embajador a Adrasta, es la cura para esta enfermedad. Los Sheller no conocen ni estudian la medicina relacionada con otras razas. Además, la genética es algo impensable (deshonorable dirían ellos) para un Sheller. Según su criterio, cada Sheller debe esforzarse por sí mismo sin necesidad de intervenciones artificiales de la ciencia.

Los Sheller conocen las inteligencias artificiales y las fabrican en amplia medida. Sin embargo, nunca permiten que estas IA puedan tener acceso a la toma de decisiones. Tan sólo las utilizan como ayudas a los individuos y no como sustitutos. Dicho de otro modo, no existen sistemas de inteligencia artificial de funcionamiento automático en los planetas Sheller.

PODERES PSI

Los Sheller pueden poseer cualquier rama del poder psi, aunque el número de individuos que poseen estos poderes no es muy elevado. Las primeras referencias sobre ciudadanos psi (como ellos los llaman) son previas a las doctrinas de Ipalw Izkai. A diferencia de otros gobiernos interestelares, los Sheller no dan tanta importancia a los poderes psi y éstos llevan una vida normal entre los demás individuos de la sociedad.

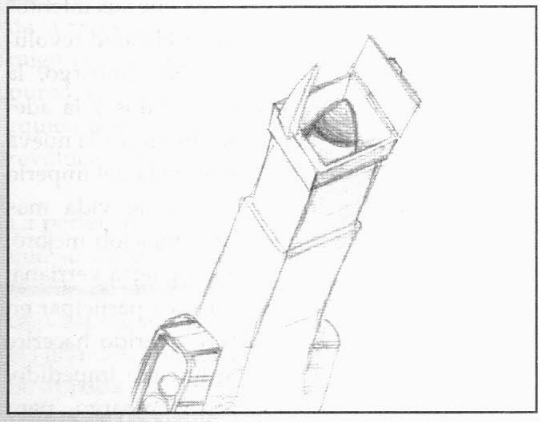
EL IMPERIO DE OEON

Agrupan en su nación un conglomerado de mundos regidos por lo que ellos denominan, el único gobierno popular del universo. Nacidos bajo la sombre de la R.F.P. son hoy día una de las potencias galácticas en auge.

LA HISTORIA

Es difícil definir el nacimiento del imperio de Oeon, pues ello conllevaría intentar explicar toda la historia del pensamiento filosófico y político de la Humanidad. Antes de la, como ellos denominan, "autodeterminación" de Oeon, varios planetas intentaron escindirse de la República de Vettera. Sus intentos terminaron en sonoros fracasos, pero sus promotores son, en la mayoría de los casos, recordados como héroes o mártires por los oeonianos. Nombres como Wladimiro, Xavier o Kain deben ser pronunciados con mucho respeto frente a cualquier ciudadano. Oeon hubiese sido un intento más si no hubiese coincidido en tiempo con un hecho de gran importancia histórica. El independentismo oeoniano fue postulado por primera vez por Jon Kler y su grupo de activistas denominado Frente Libre y cuyo símbolo es hoy el escudo del imperio. Por sus actividades fue detenido por la policía del entonces gobernador del planeta. Juzgado por crímenes contra el estado, fue condenado a cuarenta años de prisión de los cuales tan sólo cumplió veinticinco al ser conmutada su pena. Cuando volvió a Oeon, fue recibido como un héroe. Jon era casi un anciano cuando regresó, había aprovechado su tiempo de reclusión para elaborar una complicada estrategia política. Jon había ganado madurez e inteligencia y en menos de dos años pasó de ser un ex-presidiario a presidente de Oeon. Desde su puesto, para el que fue reelegido en siete ocasiones, patrocinó una política de distanciamiento cada vez mayor de Vettera mientras exportaba sus ideas separatistas a los planetas cercanos. Cuando creyó que era el momento (la república pasaba por una de las peores fases en su guerra con los verrianos), Oeon anunció su independencia. Junto a él, ocho de los sistemas más cercanos anunciaron conjuntamente su escisión. Era la primera y única vez en la que un total de 14 planetas y 2 colonias anunciaban en conjunto su separación de Vettera. La guerra verriana impidió a la flota de la república su inmediata actuación. Jon aprovechó aquellos primeros años en derogar la constitución, disolver el parlamento y crear un sistema de representación popular basado en comités. Pero la guerra verriana tarde o temprano finalizaría y entonces la flota de la R.F.P. se presentaría en Oeon. Fue en aquel momento cuando Jon demostró que, además de ser un visionario político, era un hábil diplomático.

Hacía tiempo habían capturado una nave de exploración verriana intacta con toda su tripulación. Cuando los diplomáticos vetteranos, a los que había llamado para negociar una participación de Oeon en la guerra, llegaron al planeta, descubrieron en los muelles orbitales la nave de exploración con insignias diplomáticas pintadas.



Cuando llegaron al palacio del antiguo gobernador, vieron que un verriano suntuosamente vestido (uno de los prisioneros) se introducía en un coche oficial. Cuando Jon les propuso la participación de la flota de Oeon (la mayoría requisada a Vettera tras la independencia) a cambio de un reconocimiento oficial de la independencia, los vetteranos no tuvieron más remedio que aceptar ante el temor de un pacto entre Oeon y los verrianos. Aunque este pacto sólo fuese, como argumentaban los de Oeón, de observar la más estricta neutralidad en el conflicto.

Es un hecho histórico muy conocido el que la aparición de la flota de Oeon en un momento decisivo de la batalla provocó la derrota verriana y el fin de la guerra. Sin embargo, a pesar del pacto, la R.F.P. bien podía haber atacado Oeon según finalizara su enfrentamiento con los verrianos. Pero, la sociedad republicana estaba cansada de la guerra, sobre todo la Armada. Aquello, que había sido calculado por Jon, dio a Oeon unos preciosos años. Cuando Vettera quiso reaccionar ya era demasiado tarde.

Tres años después del reconocimiento de la independencia de Oeon, Jon murió en la casa de campo a la que se había retirado víctima de la tuberculosis negra que había contraído en sus años de prisión.

El final de la postguerra dio a luz a un imperio, como ya se denominaba entonces, de Oeon fuerte, con cerca de 25 sistemas de gobierno. Nunca, después de ese momento ha conocido Oeon una expansión tan grande, a pesar de que sus intentos de anexión y sus campañas de publicidad revolucionaria han sido constantes. Sin embargo, la constante anexión de nuevos mundos y la adecuación de sus sistemas de producción a la nueva estructura social dejaron la economía del imperio exhausta alcanzando los niveles de vida más bajos de toda su historia. Esta situación mejoró, no obstante, durante la segunda guerra verriana. En aquella ocasión, Oeon se negó a participar en el conflicto, aunque, si hubiera querido hacerlo, su maltrecha economía se lo hubiera impedido. Aprovechó su neutralidad, sin embargo, para obtener grandes beneficios económicos suministrando y abasteciendo a las flotas de la R.F.P. y a los planetas de la propia república. Oeon, rica en el sector primario, vendió lo que tenía a cambio de lo que faltaba: tecnología, dinero y armas.

Los años posteriores a la guerra verriana han supuesto la verdadera consolidación del sistema político-económico Oeoniano y el reconocimiento de la comunidad intergaláctica. Las últimas anexiones a Oeon son de esta época, principalmente entre los sistemas tyranos.

ORGANIZACIÓN POLÍTICA

Casi todos los aspectos de la vida política están organizados en asambleas, así existen asambleas agrarias (encargados de la organización de la producción en los grandes terrenos), industriales, (producción de la industria), militares (del ejército), etc. La vida de un ciudadano puede verse afectada por varias asambleas, aunque tiene posibilidad de participar en todos ellos, como miembro de pleno derecho.

Todas las asambleas se organizan en torno a las juntas de distrito. Estos órganos de debate político incluyen a miembros de cada asamblea que son elegidos para cada junta de forma particular. O dicho de otro modo, la junta no tiene miembros fijos, sino que cada comité elige a tres (cinco en algunos planetas) para cada junta que se celebre, lo cual suele ocurrir (si no hay ningún suceso extraordinario) cada 25 días. Este órgano de gobierno no tiene ninguna capacidad decisoria, ya que ello corresponde a las Asambleas, y es un foro de información y coordinación.

Una semana cada seis años, los oeonianos celebran elecciones para elegir a los miembros de los comités. Esta semana siempre coincide con la del aniversario del movimiento de Jon, y es motivo

PARMENISMO

Es una de las religiones mayoritarias de la galaxia. Originaria de Parmén, en la Federación Libre de Planetas, la teología Parmenista sostiene la existencia de divinidades infinitamente inteligentes, buenas y sabias, creadas a partir del propio pensamiento racional de los no psiónicos, para beneficio y ayuda de todo el cosmos. Los psiónicos, aunque sean creyentes, son en parte unos egoístas e individualistas, ya que no participan activamente en el sustento y la potenciación de estas divinidades. Algunas sectas y ramas de esta religión afirman que el pensamiento racional ya es tan poderoso, que esos seres han cobrado vida.

de grandes celebraciones y festividades. Los mítines se suceden durante los primeros días de la semana celebrándose las votaciones generales el último día. Sin embargo, aunque las elecciones tienen por objeto favorecer el cambio de los miembros del comité, los ciudadanos pueden ejercer el derecho al voto en cualquier momento. Esto lo consiguen gracias a las Oficinas de Voto, centros informatizados en cada ciudad, pueblo o aldea, en el que cada persona censada, gracias a su tarjeta de identidad con banda magnética y accediendo con su clave personal puede comprobar su votación y cambiar su intención de voto de un miembro del comité a otro. La pena por fraude electoral es la muerte.

Los comités son el máximo órgano decisorio de un planeta. El tamaño de éstos varía de una comunidad a otra, pero suele oscilar entre las 150 y las 300 personas. Tienen capacidad para decidir políticas globales, dirimir en los asuntos que enfrenten a asambleas o juntas y elegir a los miembros que formarán parte del Comité Central.

El Comité Central es el máximo órgano decisorio del imperio de Oeon y está formado por, entre 1 y 7 según la densidad de población, miembros de los Comités Planetarios. Entre sus atribuciones está el dirigir al ejército, refrendar la elección del rey, aceptar o vetar el ingreso de nuevos planetas y, en definitiva, decidir sobre la política extraplanetaria (con otras nacionalidades).

El rey es una figura política sin ninguna capacidad de decisión cuyo único fin es la representación protocolaria del Imperio de Oeon. El rey (o el príncipe si éste delega) es miembro nato del Comité Central aunque (a menos que sea elegido en un Comité Planetario, lo que sucede con bastante frecuencia) sin derecho a voto.

El sistema judicial oeoniano es bastante similar a su sistema político. Las asambleas poseen la potestad de impartir justicia. Sus decisiones pueden ser apeladas a las juntas, quienes deciden si la apelación debe ser resuelta por la asamblea o si el caso es lo suficientemente importante, elevarlas a los Consejos. Estos son un órgano judicial que es elegido mediante votación universal y directa cada nueve años. Cada planeta tiene su propio consejo y es el máximo órgano judicial y el único que puede dictar sentencias de muerte o de destierro. En algunas ocasiones muy especiales, un miembro de cada Consejo planetario viaja a Oeon Constituyendo el Consejo Imperial presidido por el rey. Esto ocurre de forma ordinaria una vez cada seis años (aprovechándose para compartir las actas de los juicios celebrados y elaborar la jurisprudencia) y de forma extraordinaria para juzgar delitos de fraude electoral o de alta traición.

ORGANIZACIÓN MILITAR

El imperio de Oeon nunca ha gozado de un poderoso ejército debido, principalmente, a tres razones: El miedo innato de los habitantes a un ejército que pudiera truncar su sistema sociopolítico, las carencias económicas que siempre ha padecido y el convencimiento de que están en posesión de la razón que impide a cualquier potencial enemigo pensar en atacarle. Respecto a éste último punto, el comentario de los oeonianos suele ser: ¿quién querría invadir un planeta de auténticos revolucionarios?.

La pertenencia de Oeon a la R.F.P. ha provocado que su estructura militar sea, salvando las diferencias de tamaño, muy similar a la de la república. Casi todas sus naves de combate, sobre todo las grandes, han sido adquiridas a otras naciones. Su armada está formada por una única flota compuesta de las siguientes naves:

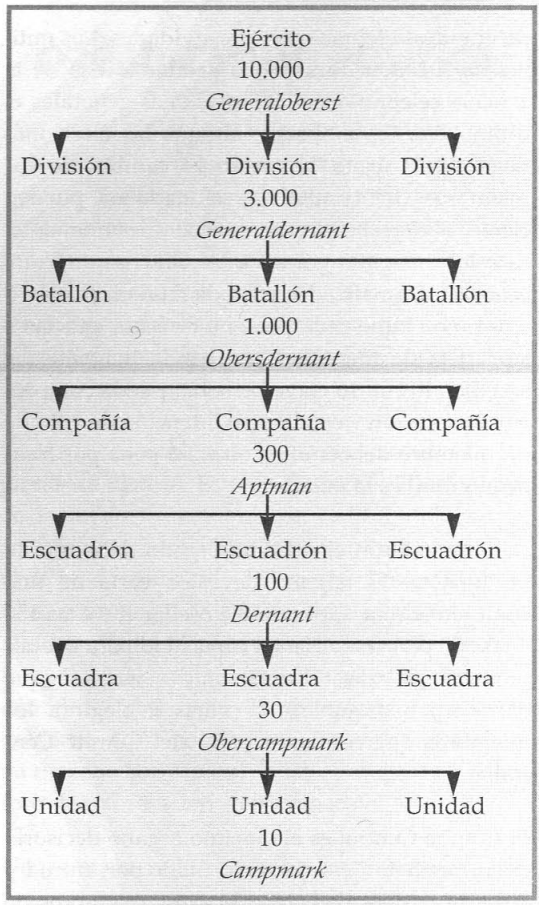
- 2 portanaves clase Excelsior con 6 alas de raza cada uno comprados a la república.
- 1 nave clase Ferel con 4 alas de caza regalada por los Sheller.
- 4 acorazados clase Augusto comprados a la república cuando los retiró del servicio y modernizados por los oeonianos.
- 2 acorazados clase Jon fabricados por Oeon.
- 2 destructores clase Invencible comprados a la república.
- 2 destructores clase Luz, antiguo modelo de la república que quedó en poder de Oeon tras la

independencia. Inicialmente eran seis, pero cuatro ya han sido retirados del servicio.
- 2 destructores clase Oeon de fabricación propia.
- 10 fragatas clase Hispana capturados a la república en diversas anexiones planetarias. Actualmente éste modelo está retirado del servicio en la R.F.P.
- 2 fragatas clase Coriaceus compradas a la República.
- 8 fragatas clase Libertas de fabricación propia, pero que son una copia de la clase Hispana.
- Unos 250 cazas clase Trialón fabricados bajo licencia.
- 10 divisiones de infantería de marina con sus correspondientes dotaciones de naves de transporte, lanchones de desembarco, unidades de acción rápida, vehículos atmosféricos y de superficie.
- Varias naves de apoyo, generalmente cargueros modificados.
- Unos 40.000 miembros de mantenimiento.
- Unos 400 pilotos.

Oeon tiene dos centros de instrucción. Uno es una estación orbital alrededor del planeta capital. Y la otra es una fragata de la clase Libertad transformada en nave-escuela.

Las unidades de pilotos se hayan diferenciadas a semejanza de la R.F.P. Así, existen "diablos", "mercas", "ángeles" y "tritones". Pero a diferencia de sus vecinos, los oeonianos han hecho de los motes los nombres oficiales de sus pilotos. Por ejemplo, las unidades en el portanaves Alexandra se llaman 1ª, 2ª, 3ª, 4ª, 5ª y 6ª Ala de Diablos Alexandra.

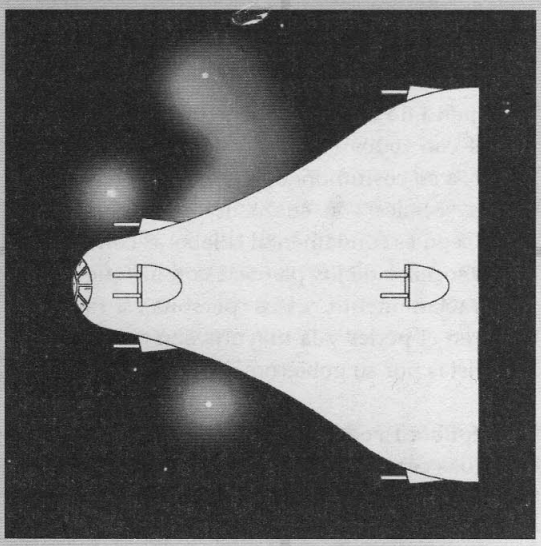
Los Oeonianos no distinguen entre las unidades de infantería embarcadas en sus naves a las acuarteladas en los planetas. Están organizadas con la estructura incluida en un cuadro aparte en esta misma página. Como observarás, cada nivel del ejército de Oeon esta divido en tres subniveles y es un tercio de su nivel superior. Los número indicados debajo de cada nivel indica el número aproximados de soldados que lo forman. El nombre bajo estos es el grado del oficial al mando de ese nivel del ejército.



Todas las unidades son iguales entre sí siendo multifuncionales. Esta es una actividad que ha sido duramente criticada por los teóricos militares de los comités. Según ellos, las unidades deberían especializarse según las tareas que vayan a realizar. Sin embargo, una instrucción diferenciada es un concepto que choca con la forma de pensar de esta sociedad. Así pues, los soldados son entrenados durante largo tiempo en un amplio conjunto de disciplinas. El entrenamiento militar de las unidades oeonianas es uno de los más largos de toda la galaxia, pero sus soldados son unos de los más completos del ejército. Un soldado de Oeon es capaz, en teoría, de combatir en cualquier clase de atmósfera, con cualquier tipo de gravedad, con muchas armas diferentes y con propósitos completamente opuestos. Oeon no ha sufrido ninguna guerra de importancia que muestre lo acertado o errado de este criterio.

NAVES ESPACIALES

ACORAZADO CLASE AUGUSTO

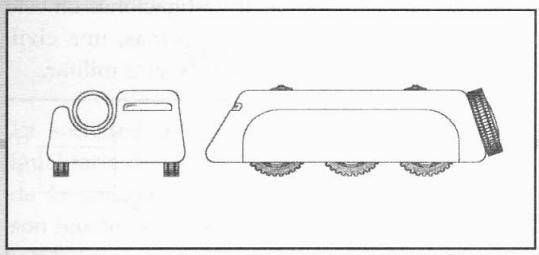


Esta nave de exclusiva fabricación oeoniana ha sido un intento, no muy logrado, de crear cierta independencia constructiva de las naves militares respecto a sus vecinos. Está equipado con dos motores FF Regeli de impulsión directa de 1.300 KVA y un motor eléctrico clase Reims de 18.000 Kva que proporcionan a la nave un empuje aproximado de 150.000 KNw dándole una aceleración máxima de 2.1 g, muy poca comparada con otras naves. Dos motores FC en fase de 120 KCV le permiten tener capacidad de salto subespacial.

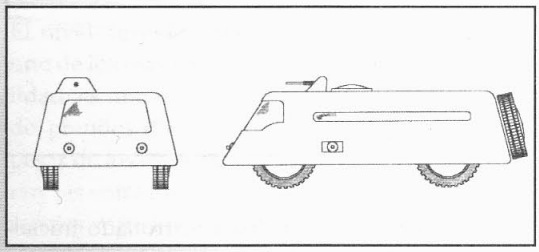
Masa vacío: 4.230 Km.
Masa cargado: 6.990 KTm.
Longitud: metros.
Envergadura: metros.
Altura: metros.
Autonomía: 11 meses y 5 saltos.
Armamento:
· Proa sup.: 4 EM180 (2x2), 6 AI30 (3x2).
· Proa inferior: 4 AI30 (3x2).
· Popa sup.: 4 EM180 (2x2),6 AI30 (3x2).
· Popa inferior: 4 AI30 (2x2).
· Estribor: 6 EM90 (3x2).
· Babor: 6 EM90 (3x2).
· 1 ala de cazas (15 Ud.).
Dotación 80 tripulantes, 1 ejército (10.000), 20 pilotos y 40 técnicos.

VEHÍCULOS

Los oeonianos sólo tienen dos tipos de vehículos militares propiamente dichos, aunque su ejército se nutre de mucho material de segunda mano de la República Federal de Planetas.



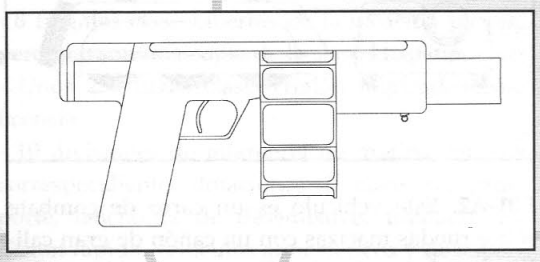
L01-A2: Este vehículo es un carro de combate sobre ruedas macizas con un cañón de gran calibre pero baja velocidad. Es muy inestable ante los golpes laterales. Da unas malas prestaciones en terreno difícil, aunque en carretera es capaz de alcanzar los 150 km/h. Su cañón de 85 mm es ineficaz contra vehículos enemigos blindados. La única razón de que esté vehículo siga en producción es que, por ahora, no se ha enfrentado en ninguna batalla de gran envergadura. Las escuadras están formadas por cuatro vehículos.



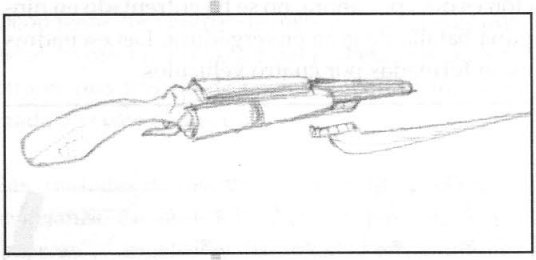
L03 TT: Transporte blindado de tropa sobre ruedas. Está bien blindado, aunque ha sido a costa de reducir sus p xrestaciones. Tiene capacidad para, además de la dotación, llevar a diez soldados con su equipo. Suele ir en grupos de tres unidades formando una sección. En la actualidad, las investigaciones de la industria armamentística de Oeon están intentando desarrollar un motor más potente que, conservando las características del L03 aumente sus prestaciones. El L04 (pues así se llama el prototipo ha comenzando una serie de descorazonadoras pruebas ya que el motor tiende a sobrecalentarse en incendiarse ante impactos enemigos.

ARMAS

El ejército de Oeon depende casi exclusivamente de las armas compradas a la R.F.P. Sin embargo, en los últimos tiempos, en un intento de los conseguir cierta independencia bélica de su vecino, el gobierno ha facilitado las investigaciones en este campo. Fruto de esto son dos armas, una civil, aunque utilizada por el ejército, y otra militar.



Lanzagranadas Ph/50: Curiosa arma que sólo tiene capacidad para lanzar granadas y que ni siquiera tiene la posibilidad de acoplarse a un fusil de combate. En cada unidad de combate, al menos, dos soldados van armados con el Ph/50.



Fusil Lock88: Este fusil fue desarrollado inicialmente como un arma civil, pero muchas unidades del ejército lo han adoptado como arma oficial. Tiene poca potencia y un alcance demasiado corto.

ANORCOS

La Agrupación No Oficial de Redistribución de la Cultura y el Saber, se dedica a transmitir conocimientos a planetas más atrasados o con visiones distintas de la vida. Fomenta también el intercambio con planetas muy desarrollados, porque entiende que la cultura es un bien no suficientemente valorado. Tiene millones de voluntarios a lo largo de la galaxia.

RELACIONES DIPLOMÁTICAS

El imperio de Oeon mantiene unas difíciles relaciones con todos sus vecinos debido, principalmente, a su costumbre de mezclar sus reivindicaciones sociales con sus acuerdos diplomáticos. Para Oeon es fundamental colaborar con los activistas sociales de los planteas con los que tratan. Desgraciadamente, estos personajes rara vez están en el poder y la mayoría son considerados terroristas por su gobierno.

La República Federal de Planetas ha acusado en repetidas ocasiones al Comité de Oeon de fomentar disturbios e intentos de sedición en diversos planetas fronterizos de ambos gobiernos. Sin embargo, las relaciones económicas persisten y Oeon exporta agricultura (de la que tiene en exceso) y compra tecnología (de la que carece). Además, la república suele acudir a Oeon como reserva económica cuando se prepara para una guerra.

El sistema social verriano es para los oeonianos una de las mayores aberraciones imaginables. No mantienen ninguna relación diplomática y económica con los verrianos y al menos oficialmente, mantienen un estado de beligerancia permanente con ellos. Afortunadamente para Oeon, quien no podría sobrevivir a una guerra, otras naciones galácticas se interponen y les separan de sus declarados enemigos.

Los oeonianos ven en el sistema sheller un reflejo de su propio sistema social y político y comparan los escritos de Ipalw Izkai muy de moda entre los intelectuales, con su propio Jon. Por tanto, los oeonianos se esfuerzan por mantener unas relaciones cordiales con sus vecinos sheller, aunque tras esta amistad, se esconde la necesidad política de contar con un aliado fuerte a un hipotético ataque de la república.

Oeon no considera una raza diferente a los tyranos, sino una evolución de la raza humana. Debido a ello, han intentado exportar su sistema social

a algunos mundos tyranos con variable éxito. Estos intentos, sobre todo los que acabaron bien, han ido enturbiando las relaciones entre ambas naciones hasta llegar a la situación actual de fingida cordialidad.

Oficialmente, los oeonianos aprueban y apoyan el plan de paz Iroiendi y la existencia de la base Adrasta en la cual participaron casi desde el primer momento. Sin embargo, internamente, Oeon es consciente de que una paz forzada entre la república y los verrianos puede hacer que los deseos expansionistas de los primeros se centren en otro lado y saben que, seguramente, ellos son los primeros en la lista.

Dentro de la multitud de mundos que forman la Federación, Oeon ha intentado exportar sus ideas en multitud de ocasiones, fracasando éstas en todas ellas por tres razones fundamentalmente: la gran, según palabras de Jon, inercia social al ser mundos muy antiguos; la lejanía con el planeta Oeon que ha impedido una ayuda realmente efectiva y, por último, las oportunas intervenciones de la república. Oeon apoya oficialmente a la Federación en todo lo que está en su mano en virtud del derecho de cualquier planeta a su propia autodeterminación, pero con la oscura intención de que una Federación fuerte limite en alguna medida las intenciones de la R.F.P.



SOCIEDAD

La sociedad de Oeon es, teóricamente, la más igualitaria dentro de todos los sistemas políticos de la galaxia. Legalmente, todos los oeonianos son iguales y tienen los mismos derechos y posibilidades, pero cientos de años han creado una clase burocrática que tiene más privilegios que la media. Aunque estas diferencias son difíciles de apreciar debido a la ausencia de propiedades que pueda evidenciarlas. La diferencia estriba más en la actitud de la gente hacia esa clase burocrática. A nadie le extraña que un miembro del comité tenga reservada mesa en un restaurante, que no deba esperar para proveerse de alimento o que tenga a su disposición un transporte privado. Estas pequeñas ventajas son lo que marca la diferencia entre la clase media y la clase política.

El nivel de vida dentro del Imperio de Oeon es uno de los más bajos de la galaxia, aunque, en realidad, es uno de los mejor repartidos no existiendo grandes diferencias sociales. Sin embargo, a pesar de los esfuerzos de los comités, existen diferencias entre los diferentes planetas. Así, hay diferencias entre los planetas agrícolas, industriales y tecnológicos.

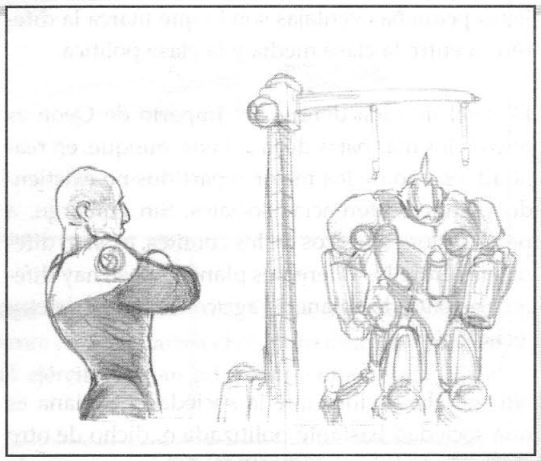
No se debe olvidar que la sociedad oeoniana es una sociedad bastante politizada o, dicho de otro modo, la política impregna cualquier aspecto de la sociedad. No es raro ver a los habitantes discutiendo sobre la necesidad de un plan quinquenal o la necesidad de formación de una ponencia. En palabras del anterior rey: "la política es a los habitantes del imperio, lo que el honor para los sheller o el deporte para la R.F.P.".

La lengua oficial de Oeon es el Vetterano, aunque algunas lenguas locales subsisten con declarada obstinación.

TECNOLOGÍA

El nivel científico de Oeon es el mismo que el de la república, no en vano han compartido cientos de años en común. Sin embargo su nivel tecnológico es bastante inferior. Dicho de otro modo, los científicos de Oeon poseen los conocimientos científicos al igual que sus compañeros de la república, pero carecen de los equipos técnicos y de la maquinaria para sacar provecho a esos conocimientos. Visto con un ejemplo, Oeon conoce la teoría del salto subespacial pero es incapaz de hacer los preciosos ajustes necesarios para construir un motor Faus-Calber y por ello debe comprarlos a la república.

Oeon posee la capacidad de construir naves espaciales de tamaño medio, pero algunos de los componentes de estas naves deben adquirirlos fuera del imperio, generalmente a la república. Sus investigaciones en este campo intentan subsanar sus deficiencias en la producción.



La colectivización tan arraigada en la sociedad de Oeon ha hecho que se abandonen casi todos los vehículos terrestres privados. Creándose una amplia y vasta red de servicios colectivos. Los colectiveros, como ellos los denominan, suelen ser vías férreas de monoraíl o amplios transportes aéreos de despegue vertical.

Una de las ramas de la ciencia donde lo dicho al principio de este apartado no se aplica es la medicina. Los médicos oeonianos pasan por ser los mejores de toda la galaxia, no sólo por sus conocimientos humanos, sino por el de todas las razas a excepción, posiblemente, de la raza verriana. La esperanza de vida de un ciudadano del imperio es bastante elevada, pudiendo alcanzar los 140 años de vida. Los oeonianos son una de las pocas razas que practica libremente la genética en todas sus posibilidades, desde la elaboración de alimentos transgénicos hasta la creación de miembros para implantes. La ley de Oeon no permite la formación de clones, ya tienen bastantes problemas de superpoblación en algunos planetas.

Las inteligencias artificiales se han desarrollado al mismo nivel que en la república, sin embargo los oeonianos consideran a las IA responsables de una parte de la decadencia de la sociedad capitalista, alienando al trabajador al reducir su esfuerzo laboral a una mera actitud contemplativa. Esto no quiere decir que no dispongan de inteligencias sintéticas (como ellos las denominan) sino que estas están más bien desprestigiadas. En la actualidad, los campos donde la IA esta mas extendida son el médico y el militar.

PODERES PSI

A pesar de las acusaciones morales de algunos sectores de la república sobre la manipulación genética de individuos realizada en el imperio con el oscuro fin de crear seres psíquicos, la realidad es que la proporción de individuos psi dentro de la sociedad es muy similar a la de la R.F.P., pero, a diferencia de ésta, los psi no tienen ninguna limitación para desarrollar su vida normal.

Una excepción a lo dicho en el párrafo anterior son los planetas Verio y Stander-3. Ambos están poblados casi en su totalidad por tyranos en los que, como se describe en el apartado dedicado a esta raza, los poderes psi son innatos y variados. Estos planetas pertenecieron en su día al Estado Tyrano, pero, tras una violenta revolución se escindieron de su anterior nación y se unieron a Oeon.

LA COMUNIDAD VERRIANA

Odiados por muchos, temidos por la mayoría y amos de cientos de pequeñas razas menores, los verrianos forman, probablemente, la sociedad más rara o más diferente de la galaxia.

LA HISTORIA

Hace mucho tiempo que los verrianos perdieron toda noción de sus orígenes y de su historia. Este es un concepto que para ellos no tiene excesivo sentido, ya que son una raza que vive el presente. Todo parece indicar que los verrianos son originarios de un planeta que actualmente está dentro de las fronteras de la Federación. En aquellos tiempos, los verrianos no eran una raza extraplanetaria sino que estaban circunscritos a su planeta natal. En él, las diferentes reinas mantenían una continua lucha por la hegemonía del planeta, hegemonía, por otra parte, que era imposible conseguir. Aquella fue una época llena de traiciones, acuerdos diplomáticos rotos, venganzas y, sobre todo, guerra. Si algo positivo tuvieron aquellos años fue el increíble avance tecnológico provocado por los conflictos. De todas las razas galácticas conocidas, los verrianos son los que han tenido un desarrollo tecnológico más rápido contado desde su desarrollo como inteligencia racial hasta sus primeros viajes extraplanetarios. Comparativamente con la raza humana, los primeros hechos históricos de los verrianos son coincidentes con las últimas fases de la segunda revolución industrial y sus primeros viajes intergalácticos coinciden con el principio, de los Años Oscuros. En tan poco tiempo, los verrianos fueron capaces de evolucionar de una sociedad cuasi-animal a una sociedad galáctica. Esto fue debido, principalmente, a dos importantes razones: los conflictos permanentes, como ya se ha dicho y la estructura social.

Los verrianos tienen un gran instinto de supervivencia de la raza y es por ello que, aunque sus conflictos eran permanentes, en ellos sólo participaban prescindibles individuos obreros y soldados. No poniéndose nunca en peligro ni los nobles ni la propia reina. El desarrollo científico permitió la creación de armas de destrucción masiva y, por primera vez, puso en peligro real a las reinas. Ello motivó lo que los verrianos han denominado el Tratado de Paz. No lo distinguen con ningún otro nombre porque los verrianos no tienen, porque no han necesitado, ningún otro tratado. Según éste, cada una de las reinas del planeta debía preparar un campeón durante diez ciclos y al finalizar ese periodo, todos los campeones se enfrentarían entre si mediante un complicado sistema de azar, pero que facilitaba que todos los campeones se enfrentaran al menos a tres rivales. Aquella reina cuyo campeón ganara el combate, podría permanecer en el planeta, el resto debería abandonarlo en unas naves que, al efecto, se habían construido. Inicialmente, los verrianos exiliados intentaron establecerse en planetas similares al suyo de origen, pero descubrieron que o bien ya estaban ocupados o bien eran colonizados por la incipiente expansión humana. Aunque hubo algunos enfrentamientos con varias razas y con humanos, los verrianos aún no estaban lo suficientemente establecidos ni eran lo suficientemente poderosos como para que les compensaran las pérdidas. Así pues, volvieron a embarcar en sus naves generacionales y partieron hacia zonas de la galaxia más alejadas, donde los humanos tardarían en llegar. Poco a poco, generación tras generación, los verrianos fueron adaptándose a las condiciones de vida en el espacio y tras los primeros mil años, se habían transformado en la raza extraplanetaria que hoy conocemos y habían olvidado sus orígenes en el otro extremo de la galaxia.

Sentadas las bases de su sociedad, los verrianos comienzan la autentica expansión, colonización y sometimiento de todos los planetas y razas que encuentran en su camino. Así continúan hasta que vuelven a encontrarse con los humanos. Aunque éstos habían olvidado los primeros enfrentamientos, los verrianos no lo habían hecho y, no sólo eso, los hombres se preparaban para expulsarles nuevamente de uno de sus planetas. La guerra fue total y aplicaron los verrianos la mayor parte de sus recursos. La guerra fue perdida cuan-

do en una de las batallas, la aparición de una flota de Oeon, hizo las perdidas insostenibles, pero lo que realmente hizo que se retiraran es que algunos planetas del interior de su nación tras la ausencia de los verrianos durante varios años (en algunos casos cientos) habían dejado de enviar suministros en la creencia de que los verrianos no volverían. Nuevamente, el instinto de supervivencia de la raza les hizo retirarse, ceder algunos planetas y volverse a resolver sus problemas internos.

Para los verrianos, el final de la primera guerra con los humanos nunca fue una derrota, sino, más bien, una tregua. Utilizaron el periodo de paz para prepararse nuevamente, consolidar sus colonias y asegurarse las suficiente estabilidad interior para poder dedicarse a la empresa de aniquilar a los humanos. La tácticas empleadas en esta segunda ocasión, fueron diferentes. Los verrianos ya no utilizaban grandes formaciones de variadas naves, sino que habían orientado sus esfuerzos en la construcción de naves de mediano tamaño con función polivalente, rápidas y poderosas y las dedicaron a una estrategia que, más tarde, sería denominada de dispersión. Esta consistía en que las naves se infiltraban en solitario en territorio enemigo buscando presas que capturar. En los momentos más intensos de la guerra, el número de naves en territorio enemigo superaba el centenar. La R.F.P. se vio obligada a dispensar todas sus naves de guerra para dar cobertura a todos los transportes. Entonces los verrianos cambiaron de táctica, formando grupos pequeños de naves (seis o siete) que atacaban en conjunto en lo que se ha denominado "enjambres". Ello obligó a los humanos a cambiar nuevamente su estrategia. En un esfuerzo productivo crearon una nueva flota que junto a la segunda, se infiltraron en territorio verriano a aplicar la misma estrategia de acoso que los verrianos estaban practicando. En un esfuerzo científico, diseñaron un sistema de detección de los saltos subespaciales y agruparon a sus unidades de escolta en grupos de intervención rápida. Cuando un salto no identificado (SNI) era detectado, el grupo de intervención acudía al lugar para interceptar la nave enemiga. Sin embargo, a pesar de que el detector de saltos frenó bastante la capacidad destructora de las naves verrianas, no fue este hecho el que marcó el final de la guerra. Algunos elementos de la 2ª flota interceptaron por casualidad una de las naves colmena verrianas. Creyendo que se trataba de una superpoderosa nueva nave, los humanos intentaron conquistarla. La batalla fue cruenta y los verrianos lucharon, por primera vez, por defender sus hogares. Los humanos huyeron derrotados, pero para los vencedores aquel ataque marcó una enorme duda en su espíritu de lucha. Si los humanos eran capaces de localizar y atacar una nave-colmena, serían capaces de destruir a las reinas. Nuevamente, el instinto de supervivencia de la raza fue más importante que su odio hacia los humanos. Se firmó un acuerdo con ellos en los que se les cedían los derechos de explotación de unos pocos sistemas.

Pero el pensamiento verriano no es tan limitado como para sentir aquel tratado como una humillación, sino que ellos pensaban en él como una nueva oportunidad de reorganizarse, idear nuevas estrategias y lanzarse nuevamente a la guerra. Los verrianos no son una raza expansionista en el sentido más habitual de la palabra. Cada reina

FIBROSILEX

Uno de los tejidos más empleados a lo largo y ancho de la galaxia. Es de fácil manufacturación, gran maleabilidad y ductilidad. Muy flexible, resistente y ligero se suele emplear en la fabricación de botas, guantes, monos industriales, salvaguardas para deportistas, maletas, etc. Algunas empresas de seguridad privada lo utilizan como uniforme de protección. No es inflamable, aunque a los 70 grados se disgrega, lo que le hace ineficaz para proteger contra el fuego. Existen una variante del fibrosílex (mezclado con gomil) extremádamente flexible con la que se elaboran cuerdas y similares. El fibrosílex se extrae de un vegetal, cuya base orgánica es el sílice, llamada silicia. La planta posee numerosos parientes por toda la galaxia, todas ellas pertenecientes a la familia de las silicias. En muchos lugares, el fibrosilex se elabora de forma sintética.

coloniza los planetas necesarios para garantizar la supervivencia de la colmena. Una vez conseguido esto, no tiene ninguna necesidad de seguir expandiéndose. Es por esta razón, que nunca habían visto la necesidad de explorar, pero ahora comprendieron que para vencer a los humanos era necesario aumentar su capacidad de producción de soldados, lo que equivalía a más reinas y, por ende, a más colonias. Por ello, las naves de exploración verrianas comenzaron a recorrer los sistemas de la espiral que hoy pertenece a los Iroiendi. Todas las naves enviadas desaparecieron y, entonces, creyeron culpables a los humanos que habían conseguido acceder a esa parte de la galaxia gracias a los planetas que tan descuidadamente habían cedido al final de la última guerra. Los verrianos enviaron a la zona una de sus más recientes flotas con la misión de explorar todo aquel espacio. Para su sorpresa, localizarón una flota humana en el sector de Adrasta. Aunque los enemigos eran superiores en número y en poder de fuego, se aprestaron para el ataque.

Como todo el mundo ya conoce, ésta batalla nunca tuvo lugar, ya que los Iroiendi eligieron ese momento para darse a conocer a la galaxia.

Actualmente, los verrianos viven circunscritos a su sector de la galaxia sin ningún deseo expansionista pues sus mundos cubren completamente sus necesidades. Sin embargo, saben que pronto estallará una guerra con los humanos y que, posiblemente, los Iroiendi estarán también en el otro bando. Por ello, los verrianos se preparan para la que saben será la guerra definitiva...



ORGANIZACIÓN POLÍTICA

El idioma verriano no tiene traducción para la palabra política y cuando se ven forzados a traducirla lo hacen con los términos de "pensamiento colectivo". En realidad, no conocen ni tienen una estructura política en el mismo sentido que tienen los humanos o los sheller. Los verrianos tienen un sistema de gobierno que podríamos denominar "dictadura matriarcal". Todas las decisiones, hasta las más insignificantes, son tomadas por la reina, que es a la vez presidente y juez de su colmena. Aunque éste último término no tiene sentido en la sociedad ya que carecen de delitos y, por tanto, de sistema judicial.

Lo dicho anteriormente no significa que los individuos de la comunidad verriana carezcan de individualidad o libre pensamiento, pero para ellos no tiene cabida pensar que la reina no lleve razón y por tanto no da lugar a pensamientos opuestos. En algunas ocasiones, algún individuo de la colmena (por deseo de la reina, por un largo periodo de aislamiento o por alguna otra razón) se transforma en una hembra. Entonces, si este transexualismo ocurre fuera de la colmena y el transformado tiene suficientes verrianos alrededor puede convertirse en una nueva reina; si está dentro de la colmena o con pocos seguidores y vuelve, deberá luchar con la reina antigua. La vencedora de este combate será la futura reina. Los verrianos no llaman a esto guerra civil, lo llaman evolución.

Las colmenas funcionan de forma autosuficiente no mezclándose unas con otras. Sin embargo, a veces, la situación (un ataque humano, la visita de los iroiendi o el litigio por un planeta) requiere un encuentro de dos o más reinas. Para ello, las naves-colmena se citan en un punto del espacio y las reinas hablan telepáticamente. Si llegan a un acuerdo, las naves se separarán y si no llegan a un acuerdo, los verrianos obreros construirán lo que se denomina una plataforma de campeones. En ellas, un representante de cada una de las colmenas luchará. El vencedor dará la razón a su reina y el resto acatará la decisión del combate. En la historia verriana, tan sólo dos hechos han provo-

cado la reunión de todas las reinas: el final de la segunda guerra con los humanos y, más recientemente, la visita de la nave iroiendesa al espacio verriano. Y, en ambos casos, no fue necesaria la decisión por combate.

La relación que los verrianos mantienen con sus planetas es de simbiosis o, al menos, ellos creen entenderlo así. Para los habitantes de los planetas, los verrianos protegen su espacio y les defienden en caso de agresión alienígena. Así mismo les aportan conocimientos tecnológicos que hacen desarrollar su sociedad pero nada que les permita iniciar los viajes espaciales. A cambio, los verrianos reciben productos de primera necesidad como alimentos, materias primas, etc. En algunas ocasiones, los verrianos han reclutado soldados entre sus planetas-colonia y los han llevado a combatir en la superficie de planetas enemigos. Los verrianos suelen nombrar en los planetas un gobernador y un gabinete de gobierno que se encarga de organizar los envíos de materiales al espacio y de controlar a la población nativa. Estos gobernadores suelen ser miembros del propio planeta con mucha tendencia al colaboracionismo. Los verrianos les suministran armas y equipo militar para amedrentar cualquier intento de sublevación.

ORGANIZACIÓN MILITAR

Es difícil comprender la organización militar de los verrianos si antes no se conoce sus estructura social. Sirva decir que los soldados son una clase social y que sus oficiales, los guardianes, forman otra. Los soldados verrianos nacen, creados genéticamente, para la lucha y por tanto son guerreros fuertes, disciplinados y muy eficaces en combate. Se sabe de casos de soldados que acabaron con toda la tripulación de una nave ellos solos.

A excepción de las diferencias raciales y sociales entre los mandos y la tropa, la organización militar de los verrianos es casi inexistente. No tienen ninguna unidad de combate estandarizada y agrupan a sus soldados y oficiales según las necesidades del combate. Esto es debido a las capacidades telepáticas de todos ellos, que permiten una completa coordinación de todos. Así es posible ver a quince soldados bajo el mando de un solo guardián; a veinte bajo el mando de tres o cuatro guardianes; o, incluso, a unidades de élite formada sólo por guardianes. Los verrianos denominan Grupo de Combate a la unión de varios soldados y guardianes para una tarea específica de la batalla. Las unidades de desembarco en un ataque espacial por ejemplo son un Grupo de Combate. Estos, aunque aparentemente caóticos, guardan unas reglas para su formación:

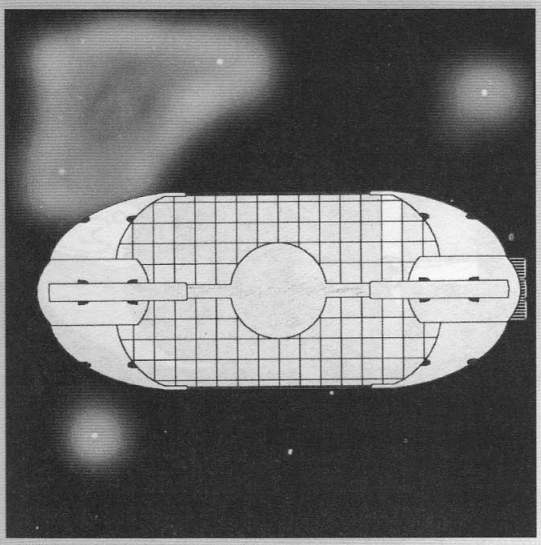
- Cada Grupo de Combate irá liderado por, al menos, un guardián. Si éste (o éstos) muriera en la batalla, los restos del grupo se unirán al primer guardián que les reclame.
- Habrá, al menos, un guardián por cada quince soldados, ésta proporción se mantiene incluso en combate.

Él o los guardianes de cada Grupo de Combate son coordinados a través de otro guardián. Todos los Grupos de Combate bajo la supervisión de un mismo guardián forman lo que los verrianos denominan una Unidad de Combate, que son, a su vez, coordinados por un noble o por la reina. Durante la batalla, la reina (o el noble) se encargan de organizar tácticamente sobre el campo de batalla a los Grupos de Combate.

Se puede decir que todos los Grupos de Combate entrarían dentro de la categoría de infantería espacial, ya que los verrianos carecen de unidades de tierra.

La armada verriana adolece de la misma falta aparente de organización que sus unidades de infantería. Cada reina o, mejor dicho, cada colmena construye sus naves siguiendo pautas diferentes, aunque, siguiendo criterios similares. Son estos criterios los que permiten establecer una clasificación de naves verrianas, pero debe tenerse en cuenta, que cada tipo no representa un modelo distinto de nave, sino naves diferentes entre sí con funciones parecidas. Ello hace muy difícil dar las caracterísiticas o imágenes de casa modelo de nave verriana. La incluidas a continuación son sólo ejemplos de algunas de ellas. Otras naves, de características similares pueden tener una apariencia completamente distinta.

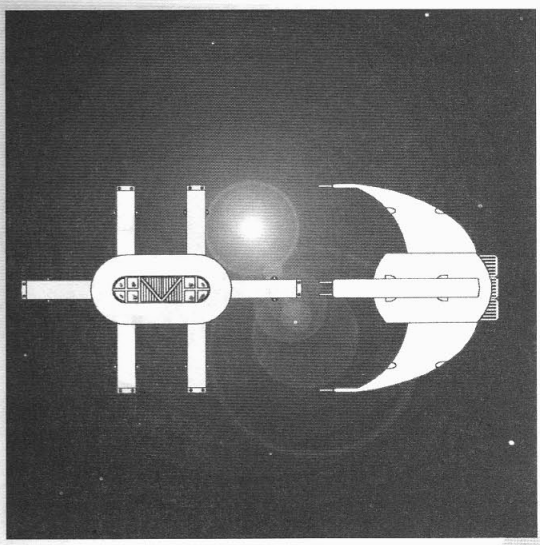
NAVES COLMENA



Hasta la aparición de los iroiendi, éstas eran las naves más grandes de la galaxia. No tienen una forma definida ya que sus ocupantes van añadiendo o quitando secciones según las necesidades. Inicialmente no iban armadas, pero la segunda guerra con los humanos les ha hecho equiparlos con grandes cañones, con cañones antinterceptores y con cazas de escolta. Una nave colmena es lo más parecido a un planeta artificial, ya que en su interior conviven millones de verrianos.

Masa vacío: Desconocida.
Masa cargado: Desconocida.
Longitud: Desconocida.
Envergadura: Desconocida.
Altura: Desconocida.
Autonomía: Desconocida.
Armamento:
· Proa sup.: Desconocido.
· Proa inferior: Desconocido.
· Popa sup.: Desconocido.
· Popa inferior: Desconocido.
· Estribor: Desconocido.
· Babor: Desconocido.
· Cazas: Desconocido.
Dotación: Desconocida.

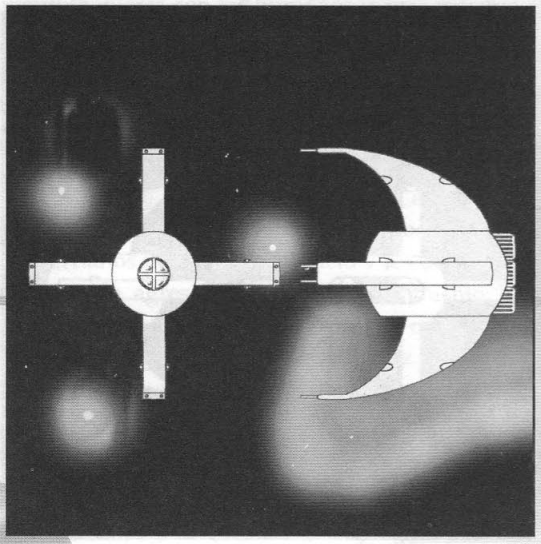
PORTANAVES



Tras los primeros combates con los humanos, los verrianos entendieron que la guerra moderna exigía la presencia de pequeñas naves interceptoras y que para ello era necesario la creación de un nuevo tipo de nave que las pudiera llevar hasta el lugar del combate. Esta filosofía dio lugar a la creación de los portanaves con una capacidad para llevar desde 100 hasta 150 cazas y con una capacidad de fuego mayor que la de los acorazados.

Masa vacío: 4.654 KTM.
Masa cargado: 6.890 KTM.
Longitud: 544 metros.
Envergadura: 847 metros.
Altura: 634 metros.
Autonomía: 20 meses y 10 saltos.
Armamento:
· Proa sup.: 6EM200 (2x3), 16 AI30 (4x4).
· Proa inferior: 6EM200 (2x3), 16 AI30 (4x4).
· Popa sup.: 16 AI30 (4x4).
· Popa inferior: 16 AI30 (4x4).
· Estribor: 1EM200 (1x3), 8 AI30 (2x4).
· Babor: 1EM200 (1x3), 8 AI30 (2x4).
· 10 alas de cazas (15 Ud.).
Dotación 80 tripulantes, 200 pilotos y 400 técnicos.

ACORAZADO

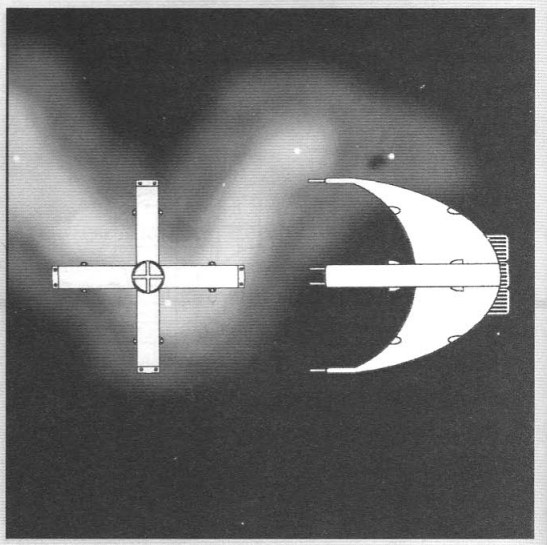


Naves de combate fuertemente armadas y con una pequeña dotación de cazas de escolta. Durante mucho tiempo, fueron las naves más poderosas de la galaxia y aún hoy en día son la nave principal de muchas formaciones espaciales de mediano tamaño. Durante la segunda guerra con los humanos, los acorazados, solos o acompañados de algunos destructores, fueron los encargados de realizar las misiones de infiltración en territorio enemigo.

Masa vacío: 4.950 KTM.
Masa cargado: 6.790 KTM.
Longitud: 544 metros.
Envergadura: 634 metros.
Altura: 634 metros.
Autonomía: 16 meses y 8 saltos.
Armamento:
- Proa sup.: 3EM200 (1x3), 8 AI30 (2x4).
- Proa inferior: 3EM200 (1x3), 8 AI30 (2x4).
- Popa sup.: 24 AI30 (6x4).
- Popa inferior: 24 AI30 (6x4).
- Estribor: 3EM200 (1x3), 8 AI30 (2x4).
- Babor: 3EM200 (1x3), 8 AI30 (2x4).
- 2 alas de cazas (15 Ud.).

Dotación 90 tripulantes, 10.000 soldados, 40 pilotos y 50 técnicos.

DESTRUCTOR

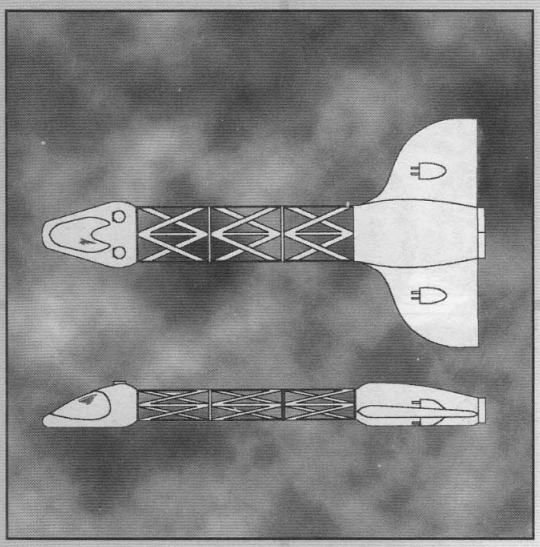


Naves de mediano tamaño diseñadas para ser utilizadas como escoltas en las formaciones armadas o en los convoyes de suministros. Van armadas con cañones de grueso calibre, antinterceptores misiles, y cargas subespaciales, siendo las únicas naves verrianas armadas con éste último tipo de arma.

Masa vacío: 4.000 KTM.
Masa cargado: 6.200 KTM.
Longitud: 506 metros.
Envergadura: 486 metros.
Altura: 486 metros.
Autonomía: 16 meses y 10 saltos.
Armamento:
- Proa sup.: 2EM150 (1x2), 8 AI30 (2x4).
- Proa inferior: 2EM150 (1x2), 8 AI30 (2x4).
- Popa sup.: 16 AI30 (4x4).
- Popa inferior: 16 AI30 (4x4).
- Estribor: 2EM150 (1x2), 8 AI30 (2x4).
- Babor: 2EM150 (1x2), 8 AI30 (2x4).
- 1 ala de cazas (15 Ud.).

Dotación 80 tripulantes, 10.000 soldados, 20 pilotos y 40 técnicos.

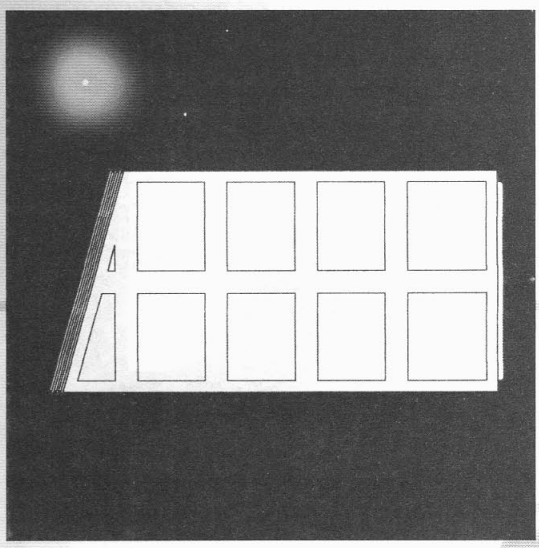
FRAGATA



Sería más correcto denominar a estas naves como lanchones de desembarco. Fuertemente blindadas, llevan en su interior varias Unidades de Combate especializadas en los abordajes espaciales; así mismo, llevan las lanchas de desembarco. Inicialmente no iban muy armadas, pero en los últimos tiempos se van armando más en detrimento de su otra función.

Masa vacío: 3.230 KTM.
Masa cargado: 5.890 KTM.
Longitud: 304 metros.
Envergadura: 156 metros.
Altura: 32 metros.
Autonomía: 15 meses y 8 saltos.
Armamento:
· Proa sup.: 8AI30 (2x4)
· Popa sup.: 4 EM150 (2x2)
· 15 lanchas de desembarco
Dotación 50 tripulantes, 400 soldados, 20 pilotos y 40 técnicos.

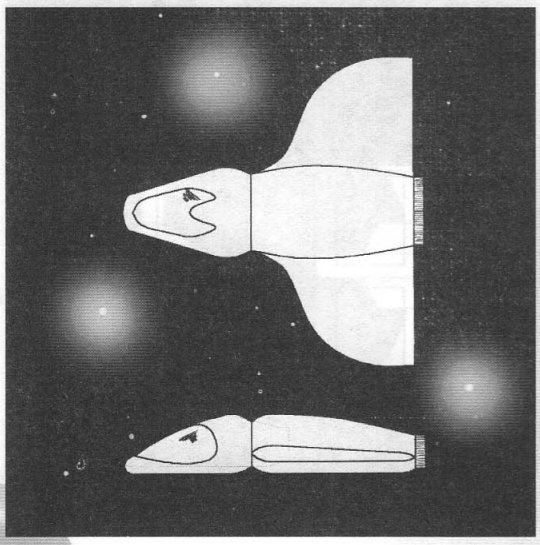
LANCHAS DE DESEMBARCO



Pequeños contenedores blindados donde entran unos 15 soldados y su guardián. No van armados ni tienen sistema de impulsión, maniobrando gracias a eyectores de aire comprimido. En su parte delantera, la más blindada, llevan varios anclajes magnéticos para abrir un boquete en ésta. El acceso de los soldados se hace por detrás.

Masa vacío: 1.2 TM.
Masa cargado: 2.8 TM.
Longitud: 19,96 metros.
Envergadura: 4,84 metros.
Altura: 4,84 metros.
Autonomía: 30 minutos
Armamento:
· Cañón magnetico de desembarco
Dotación: 32 soldados.

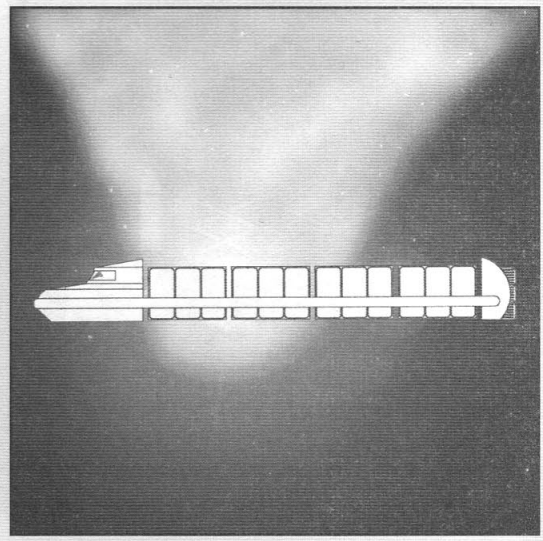
NAVES DE PLANETIZAJE



Diversas y variadas, generalmente armadas con armas contra infantería, son las encargadas de realizar los envíos de suministros entre un planeta y los transportes o, en algunos casos, las propias naves colmenas. Tienen gran capacidad. En las raras ocasiones en las que los verrianos han realizado ataques contra la superficie, han utilizado estas naves como vehículos de desembarco.

Masa vacío: 2,2 TM.
Masa cargado: 4,1 TM.
Longitud: 15,23 metros.
Envergadura: 15,66 metros.
Altura: 3,02 metros.
Autonomía: 100 horas y 5 despegues.
Armamento:
· Proa inferior: 2 AI30
· Estribor: 1 AI30
· Babor: 1 AI30
Dotación 8 tripulantes, 100 soldados.

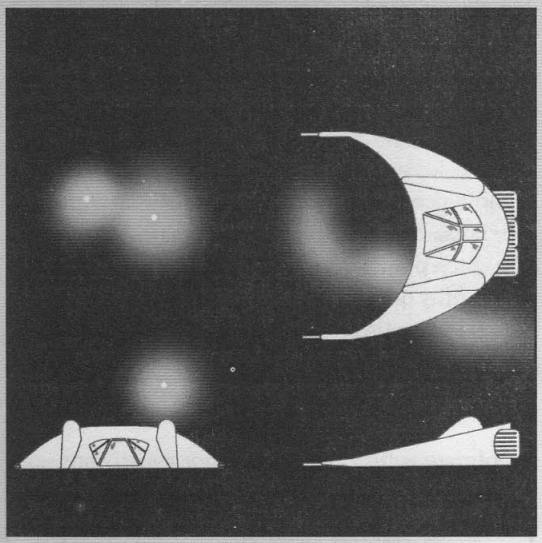
TRANSPORTES



Estas naves suelen ser grandes contenedores para transportar los suministros a los verrianos. Los últimos modelos tienden a llevar un pequeño cañón para defenderse de posibles ataques de los piratas espaciales.

Masa vacío: 2.230 KTM.
Masa cargado: 7.900 KTM.
Longitud: 1820 metros.
Envergadura: 102 metros.
Altura: 85 metros.
Autonomía: 30 meses y 15 saltos.
Armamento:
sin armamento
Dotación: 15 tripulantes.

CAZAS



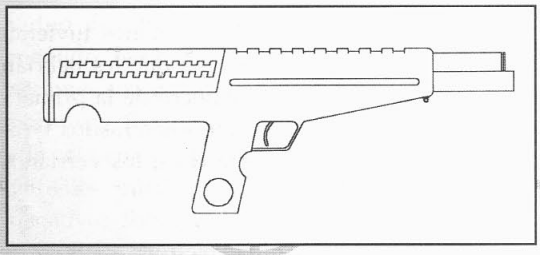
Esta es la única nave estándar de la flota verriana. La razón para ello es sencilla. Todos los soldados son entrenados para manejarlas y, por tanto, sólo existe un modelo de caza en toda la flota verriana. Dicho sea de paso, los soldados verrianos consideran una vergüenza ser destinados al servicio de cazas, ya que prefieren combatir cuerpo a cuerpo. Existe una versión de cazabombardero de este caza que es un poco más ancho que éste.

Masa cargado: 8 Tm.
Longitud: 5,06 metros.
Envergadura: 4,89 metros.
Altura: 1,45 metros.
Autonomía: 4 horas.
Armamento: 2AI30 en montaje independiente en estribor y babor.
Dotación: 1 piloto.

Como ya se ha comentado, los verrianos rara vez viven o combaten en la superficie de un planeta y es por ello que carecen de vehículos terrestres. Si han de desplazarse lo harán andando y si la distancia o la gravedad es grande, utilizarán una nave de planetizaje para moverse de un sitio a otro.

Inicialmente, los verrianos no combatían con armas a distancia ya que preferían los combates cuerpo a cuerpo. Sin embargo, las exigencias de la guerra moderna les ha obligado a adoptar dos tipos de armas para sus soldados.

Guantalete de disparo: Este arma es una especie de guante que se fija mediante un arnés al antebrazo. Deja completa libertad de movimientos a los brazos y las garras. Se apunta moviendo el brazo y se dispara cerrando bruscamente las garras. A pesar de lo que pudiera parecer, el guantalete no ofrece ningún peligro para el que lo usa ya que es imposible que se dispare si la mano no está cerrada. Existe una variante no muy extendida que combina la capacidad de disparo de proyectiles con el lanzamiento de hasta cinco granadas. Aparentemente, los soldados verrianos no encuentran esta variante del arma muy de su agrado porque es más pesada y estorba el movimiento de sus garras en el combate.



Fusil de combate Tyr-AP500: Arma a dos manos muy impopular entre los soldados ya que les impide usar sus garras mientras la utilizan. En realidad es una copia (o adaptación a las extremidades de los verrianos) del fusil humano Del-Fermer 12AZ, pero este hecho no debe llevar a menospreciarla. Aunque a disgusto, los soldados verrianos han aprendido a hacer un buen uso de estas armas. Su capacidad telepática de organización les permite repartir los blancos enemigos con una precisión y efectividad aterradora.

RELACIONES DIPLOMÁTICAS

De la misma forma que los verrianos carecen del concepto de política en su vocabulario. Diplomacia (traducible como política interestelar) también carece de significado en su lengua. Para los verrianos, las únicas formas lógicas de relacionarse con otras razas es mediante la colonización o mediante la guerra. Sin embargo, y a pesar de lo anterior, los verrianos sólo han practicado esta última con la R.F.P. Inexplicablemente, los verrianos no se han enfrentado contra los sheller sino que se mantienen apartados de ellos, ignorándolos o esquivándolos. Posiblemente, este respeto parta de la creencia de que si se enfrentan a los sheller, los humanos aprovecharían la situación para atacarles a su vez.

Los verrianos se han enfrentado en pequeños conflictos a los tyranos que han acabado, por regla general, en una especie de empate. Los verrianos tienen una capacidad militar superior y podrían fácilmente conquistar todo el Estado de Tyran, pero los tyranos tienen una capacidad psi superior y uno solo de ellos puede desbaratar toda la organización de una unidad de combate volviéndola torpe e ineficaz.

No cabe duda de que si los verrianos tuvieran frontera con Oeon, hace tiempo que les habrían hecho pagar su ataque traicionero de la primera guerra con los humanos, pero mientras los tyranos actúen de colchón entre ellos, los verrianos sólo pueden esperar.

La relación con los iroiendi es, así mismo, extraña e inexplicable. Por un lado han acusado de traición y condenado a muerte a Yrr Fercajj (subcomandante de la base Adrasta); y por otro, tras la visita de la nave iroiendesa a varias de sus reinas, mantienen a un embajador (ahora embajadora) en la base.

Los verrianos mantienen dentro de su territorio cientos de planetas en estado de semiesclavitud. Las relaciones con ellos son sencillas. Los habitantes del planeta firman un tratado con lo verriano que simplificando viene a ser que éstos puedan disponer de todos los servicios del planeta a cambio de un envío a los verrianos de suministros cada cierto tiempo. La cantidad y frecuencia de este envío depende de las capacidades del planeta. Además, los habitantes del planeta tienen prohibido abandonarlo bajo pena de muerte. A cambio los verrianos les facilitan conocimientos tecnológicos no bélicos. A pesar de la vigilancia verriana, algunos piratas espaciales comercian con estos planetas vendiéndoles armas y sacando habitantes que luego, por lo general, son vendidos como esclavos en otro lugar de la galaxia.

BUGESIP

El Banco Universal Genético de Seres Inteligentes y Psiónicos es una empresa que se encarga de reunir información genética de todos los posibles seres inteligentes de la galaxia, así como de los seres psiónicos de la misma, sean inteligentes o no. El tratamiento que realiza con dichos datos es desconocido, aunque se creé que es una tapadera de algún organismo oficial de algún imperio.

SOCIEDAD

La sociedad verriana ha sido definida por los sociólogos como un matriarcado fuertemente jerárquico, pero a deferencia de otras jerarquías, las diferencias sociales están marcadas genéticamente.

Las colmenas se relacionan poco entre si y muchos individuos pasan toda su vida sin tener conocimiento de los habitantes de otras colmenas. Tan sólo los soldados, en raras ocasiones, y los guardianes, más habitualmente, tienen contactos con otros verrianos.

La reina es, dentro de su colmena, el centro de toda la actividad, siguiendo los destinos de sus habitantes con autoridad indiscutida. Una de las funciones sociales primordiales de la reina es proveer a la colmena de nuevos individuos ajustándose a las necesidades de cada momento. La reina es la única hembra de la colmena y la aparición de

otra en la colmena degenera en un combate mortal del que sólo una podrá salir con vida.

Los nobles son los machos con mayor posición social dentro de la estructura verriana. Ellos están encargados de satisfacer todas las necesidades de la reina, tanto procreativas como del cuidado de las crías. Los nobles forman el consejo de la reina aconsejándola en cuestiones administrativa, procreativas, políticas o militares. Además, en caso de fallecimiento de la reina, excepto si es debido a otra, uno de los nobles ocupará su lugar. Los nobles forman, además, la élite científica de la colmena.

Los guardianes son los oficiales y altos mandos de ejército verriano. Su misión consiste en organizar y dirigir los ejércitos de su reina. En los últimos tiempos, estos individuos han adquirido mayor relevancia social, llegando, en algunos casos, a sustituir a los nobles en alguna de sus funciones menores.

Los soldados forman el grueso del ejército verriano. Al igual que los anteriores son un poco más altos y más fuertes que los obreros. Durante los breves periodos de paz que han disfrutado los verrianos, los soldados han actuado como obreros especializados en la construcción de naves espaciales, generalmente, de guerra.

Los obreros son la escala más baja de la sociedad verriana. Ellos se encargan del mantenimiento de las naves colmena y del resto de las naves, de la producción, del transporte de suministro, de bajar a los planetas, etc. Son la clase más numerosa de verrianos y, en algunas ocasiones, se les ha visto combatir junto a los soldados.

Existiría una clase adicional dentro de la sociedad verriana aunque ellos mismos no la consideran así. Esta clase estaría formada por los trillones de seres que habitan los planetas controlados por los verrianos. Su nivel social (de cara a los verrianos) sería equiparable a la esclavitud.

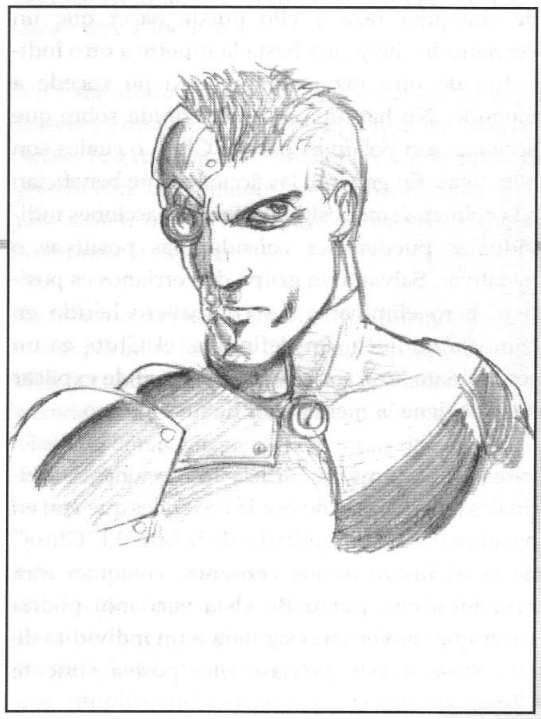
Las diferencias sociales dentro de la sociedad verriana no son sólo de nivel o función social, sino que estas diferencias son además fisiológicas. Los nobles son más altos, los guardianes son altos y fuertes, los soldados algo más bajos y menos fuertes y los obreros son los más pequeños. Además, están diferenciados por la disposición y número de las manchas de su exoesqueleto. Entre colmenas, los verrianos se diferencian por el tono de su piel verdinegra. Estas diferencias son muy sutiles y alguien ajeno a la sociedad verriana es muy difícil apreciarlo. Para un humano por ejemplo, cada verriano tiene manchas negras diferentes, sin ningún orden. Y, aunque es cierto que no hay dos verrianos iguales, el tono de la piel, la forma de las manos y la colocación de estas indican claramente la colmena de procedencia y el nivel social dentro de ella.

Dentro de la misma clase social, los verrianos mantienen una jerarquía social basada en el "Ghroj". Esta palabra no tiene traducción a ningún lenguaje. Es como una especie de "honor" o de "calidad del individuo". Un verriano con mucho Ghroj tendrá el respeto de los otros individuos de su clase social. Un noble con mucho Ghroj podría intentar retar a la reina para ocupar su lugar. Además, desde el punto de vista verriano, el Ghroj es adquirible por cualquier individuo de cualquier raza y ello puede hacer que un verriano se alíe y siga hasta la muerte a otro individuo de otra raza, aunque esto no sucede a menudo. No hay una norma definida sobre que acciones son positivas para el Ghroj o cuales son negativas. En general, las acciones que benefician a la colmena son positivas, pero las acciones individuales pueden ser consideradas positivas o negativas. Salvar a un grupo de verrianos es positivo, pero eliminar a un compañero herido en combate también. En definitiva, el Ghroj es un sentimiento, una sensación y es difícil de explicar si no se tiene la mentalidad de un verriano.

Este respeto no se gana por las acciones individuales o heroicas, sino por las acciones que van en beneficio de la comunidad o de la raza. El "Ghroj" no es exclusivo de los verrianos, cualquier otra raza (desde el punto de vista verriano) podría hacer que un verriano siguiera a un individuo de otra raza si éste pensase que poseía sufiente Ghroj.

Los verrianos carecen de lengua escrita y sólo usan el lenguaje hablado entre sus reinas o en las relaciones con otras razas. Decir que carecen de escritos es, sin embargo, incierto. Los nobles guardan registros de sus pensamientos en unas placas que se graban mediante un "mentógrafo", aunque los verrianos lo denominan Grhex. Tan sólo los nobles (y, probablemente, la reina) utilizan este sistema de escritura. Cuando quieren acceder a los datos escritos, tan sólo tocan la placa y los pensamientos guardados en ella son transmitidos al cerebro directamente. El resto de los verrianos carecen de lengua escrita y, con frecuencia, son incapaces de expresarse de forma oral. La forma de comunicación por excelencia de los verrianos es por la telepatía, poder psi que todos poseen.

Los verrianos no mantienen un registro temporal de los acontecimientos. Para ellos conceptos como día, años o siglos carecen de significado. La única unidad de tiempo que utilizan es el ghty (equivalente a un poco menos de medio segundo) y la usan como un método de coordinar sus acciones más que como una forma de registrar el tiempo que pasa.



TECNOLOGÍA

La ciencia verriana ha avanzado en campos muy restringidos enormemente mientras que otros aspectos del conocimiento han sido abandonados. Así, por ejemplo, poseen tecnología muy avanzada para la construcción de naves y armamento espacial, pero carecen por completo de capacidad subacuática. Es decir, ni tienen, ni saben construir, vehículos que se desplacen bajo el agua. Respecto a su capacidad espacial sin embargo, poseen capacidades similares, sino superiores, a las de la República. Gracias a su fisiología, las naves verrianas pueden acelerar más deprisa, lo que hace que sean, sobre todo sus cazas, más maniobrables.

La misma estructura de su sociedad, ha hecho que los verrianos carezcan de transportes de superficie y que utilicen siempre transportes aéreos en sus descensos a los planetas. Si la distancia a recorrer es tan pequeña que no justifica el movimiento de una nave aérea, los verrianos andan. Dentro de las naves-colmena tampoco existe mucho movimiento de los individuos ya que éstos suelen tener asignadas responsabilidades en zonas pequeñas y cercanas a sus propios dormitorios. Para cuando son necesarios, existen unos trenes (sustentados y accionados por energía electromagnética) que recorren toda la nave pero que, principalmente, se utilizan para el transporte de mercancías.

Los verrianos carecen de ciencia médica. En general, no padecen enfermedades y en caso de alguna plaga o infección virulenta, la reina, generalmente elimina a los individuos afectados sustituyéndolos por otros adaptados a resistir la enfermedad. Además los verrianos no tratan los traumatismos causados por accidentes. Si un verriano es herido, los otros verrianos simplemente lo eliminan en vez de tratarlo. Mención aparte merece, sin embargo, la genética. Esta forma parte de su propio sistema de vida. Cuando la reina pone los huevos y crea a los nuevos individuos, cada uno de ellos ha sido diseñado genéticamente. De hecho, podría decirse que el cuerpo de la reina es una perfecta factoría genética. Ese conocimiento

LEMM Y RANA

El sistema binario Lera, formado por los planetas Lemm y Rana, es un lugar de peregrinaje para todos aquellos que quieren sellar amor eterno. La tradición manda que uno de ellos (preferiblemente la hembra aunque no es estrictamente necesario), vaya a Lemm y recoja agua de los ríos Wi y Ni. Este agua debe ser recogida siguiendo unos estrictos rito de purificación del Wim (o alma). El peticionario debe permanecer tres días y tres noches en ayunas y sin pronunciar palabra. Después de este periodo debe meterse en el agua vestido de blanco y con sus propias manos ir llenando una pequeña vasija de cristal que a los efectos llevará.

Más tarde, deberá transportar la vasija con el agua a Rana y durante el viaje aunque puede comer y beber tranquilamente se debe abstener de pronunciar palabra. La creencia es que las palabras pueden pertubar la cristalinidad del agua. En su destino debe haber estado esperando su pareja (o parejas) realizando una meditación similar a la de Lemm y frabicando con sus propias manos un recipiente que pueda contener el agua traida.

Finalmente, la pareja (o grupo) de enamorados deberán velar durante la noche el agua y la vasija. Contarán a todos y entre todos los asistentes (familiares y amigos) historias relacionadas con la pareja, el rito o la propia experiencia personal. Por la mañana, antes de que la estrella Iijoler se levante todos se traladarán a la planicie sagrada donde está la pirámide Naranja que recibe su nombre por el color de las piedras con las que esta hecha y cuyos constructores desaparecieron hace eones. El portador del agua, verterá ésta en la vasija y juntos ascenderán la 233 escalones de la pirámide. Una vez arriba derramará el agua sobre la piedra mientras anuncian: "sólo dejaré de amarte cuando este agua vuelva a Lemm". Finalizado el rito, la pareja (o grupo) se considerarán unidas por el sagrado vínculo de Lemm y Rana que les traerá felicidad por el resto de sus días.

innato de sus propios genes, les ha llevado a estudiar y manipular la composición genética de todas las razas. Se dice que los hombres-gato llamados Lixnel son un fracasado experimento genético de algunos nobles verrianos que querían diseñar un guerrero humanoide que sirviera para entrenar a los soldados verrianos. Desgraciadamente para ellos, el pueblo resultante de la manipulación genética resultó inadecuado psicológicamente (eran pacifistas), y procreativamente (la mayoría de las hembras nacían estériles).

Los verrianos no tienen sistemas de inteligencia artificial en sus naves. Es cierto que existen determinados sistemas controlados mediante programas informáticos, pero suelen ser sistemas menores y los programas tener tan limitadas sus capacidades decisorias que no pueden ser considerados realmente, inteligencias artificiales. Los verrianos son, sin embargo, bastante amigos de los robots a los que utilizan principalmente en los descensos a los planetas y para la prospección de minerales en asteroides, aunque, claro está, estos robots carecen de programación inteligente que pudiera hacerles pasar por androides.

PODERES PSI

Todos los verrianos poseen poderes Psi en mayor o menor medida y el poder común a todos ellos es la rama de captar empatía. Los verrianos, salvo casos muy excepcionales, poseen la rama de captar empatía hasta el horizonte dos. Los obreros, generalmente, tan sólo poseen captar empatía y transmitir pensamiento y, en algunos casos, ciertas dosis muy pequeñas de la rama de telequinesia. Los soldados y los guardianes suelen poseer además de captar empatía hasta el cuarto horizonte, alguna otra rama psi, aunque, naturalmente, los guardianes tienen talentos psi más poderosos que los soldados. Los nobles poseen varias ramas psi, aunque no tienen que poseer un número de horizontes muy elevado. La reina controla, sin embargo, una gran cantidad de poderes psi, siendo, probablemente, la criatura psi más poderosa de la galaxia alcanzando todas las ramas y horizontes permitidos.

IMPERIO TYRANO

Rodeado por los mayores estados galácticos y acosados por casi todos ellos, los tyranos comienzan ahora a comprender su importancia dentro del esquema político de la galaxia y a abandonar, poco a poco, su actitud poco beligerante.

LA HISTORIA

Los estudiosos de la República consideran que los tyranos son una evolución de los ocupantes de una de las primeras naves generacionales enviadas antes del descubrimiento del viaje subespacial. Sin embargo, los propios tyranos consideran que los parecidos entre los humanos y ellos mismos son casualidades producto de una evolución paralela, pero no coincidente.

Como quiera que fuese, las primeras referencias históricas de los tyranos datan de hace ocho mil quinientos años y tienen su origen en el planeta Velder del sistema Ioaladar. En aquella época, los tyranos, al menos aparentemente, ya habían desarrollado plenamente su poder psi y, como consecuencia de él, se habían agrupado en torno a individuos de gran poder psi en estructuras tribales bastante reducidas y jerárquicas. Los escritos antes mencionados y que son conocidos como *cavernarios* hablan de una gran guerra (concretamente del final de ella) contra otra especie de homínidos de los que se dice que tienen poca inteligencia, pero que son muy numerosos. Evidentemente, los tyranos ganaron aquella guerra y sus oponentes fueron tan derrotados que no dejaron apenas restos de su paso sobre la faz de Velder. Es posible que la consecuencia de aquella guerra racial fuera la toma de conciencia de los tyranos como pueblo. Cierto es, que la unidad política del planeta no se consiguió hasta miles de años después y que los enfrentamientos bélicos existieron hasta entonces, pero en la historia tyrana los periodos de paz son la norma y la guerra la excepción.

Existen tres razones que han marcado la diferencia de la historia tyrana con respecto a otras razas:

- Su capacidad psi les ha llevado a explorar más las capacidades de la mente que las manuales y, por ende, tecnológicas. Como consecuencia de ello, su desarrollo tecnológico ha sido bastante lento.
- Los tyranos tienen una natalidad muy baja, lo que ha llevado a que sus deseos expansionistas hayan sido mínimos y a que nunca hayan sentido la necesidad de explorar al máximo sus recursos.
- Por último, la mentalidad psi que poseen les ha llevado hacia una conciencia racial tendente hacia el pacifismo que no les ha permitido la aceleración de los descubrimientos científicos que las guerras provocan.

Cuando la primera nave subespacial humana llegó a Velder, los tyranos, que hasta la fecha creían ser los únicos seres inteligentes del universo, sufrieron una gran conmoción. En aquella época los tyranos tenían los conocimientos científicos necesarios para construir, si lo hubiesen deseado, su propia nave generacional, pero sus esfuerzos se habían contentado con satélites orbitales y la colonización de una de sus lunas. En el campo teórico habían conseguido enunciar las ecuaciones del campo unificado, pero aún no habían hallado la solución a la misma. Por ello, cuando los tyranos descubrieron la nave humana acercándose a su planeta, sintieron miedo. El miedo fue sin duda la causa de la muerte de los tripulantes de la nave. Un planeta entero al borde del pánico es demasiada energía psi como para ser soportada por personas no preparadas para ello. Igual destino sufrió una segunda nave que pasados unos cien años se acercó a los tyranos. Pero esta vez los tyranos habían tenido tiempo para estudiar la primera nave y poseían unos toscos conocimientos de todos los avances científicos que en ella había. Las mentes de los ocupantes de la segunda nave fueron sondeadas para aprehender todos los conocimientos que encerraban. Desgraciadamente, los individuos hubieron de ser sacrificados en el proceso. Los Años Oscuros impidieron la llegada de nuevas naves.

Los tyranos llaman a los años posteriores al primer y segundo contacto con los humanos la "Revolución Tecnológica" y, efectivamente, en ese periodo alcanzaron el conocimiento científico

que les permitiría convertirse en una sociedad interplanetaria. De esta forma se inició la expansión del pueblo tyrano, pero, nuevamente, su baja natalidad impidió un gran alcance. Este avance fue frenado voluntariamente cuando los tyranos se encontraban con otras razas alienígenas. En aquella época, el espacio ocupado era demasiado extenso para la escasa población y nada justificaba un enfrentamiento bélico para cubrir más espacio.



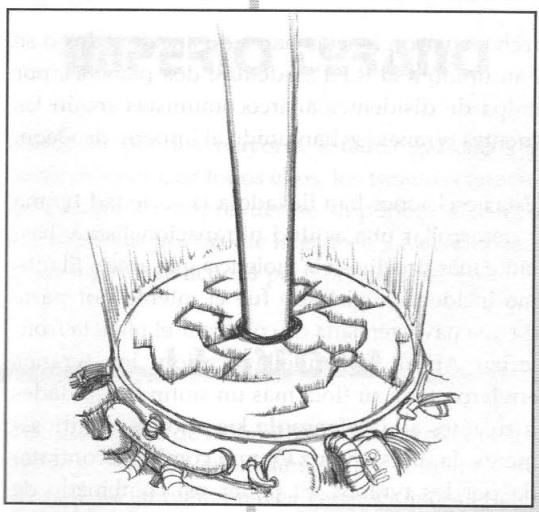
Los tyranos ocuparon mucho tiempo después de su expansión interplanetaria en explorar y poblar todos sus planetas. La sociedad tyrana evolucionó hacia una especie de autocomplacencia con los logros conseguidos. Al principio de la primera guerra humano-verriana, la R.F.P., que había descubierto las capacidades psi de sus enemigos, solicitó la ayuda de los tyranos en lo que ellos consideraban un enemigo común, pero éstos se negaron a ayudar. La respuesta humana no fue comprensiva. Enviaron a una unidad mercenaria (la división "luz oscura") a ocupar el planeta Xeo-3. La excusa oficial fue el descubrimiento de naves verrianas aproximándose al planeta. En realidad, la República tan sólo buscaba capturar algunas decenas de tyranos para intentar comprender el fenómeno psi. Las protestas tyranas no sirvieron de nada y los experimentos humanos también fracasaron. Finalmente, la R.F.P., ante la debilidad política y militar de los tyranos, anunció la anexión de Xeo-3. La esperanza del gobierno humano era que tras algunas generaciones asimilando la cultura de la República, los xeotritas se unieran a la lucha contra los verrianos. Este fue el primer incidente con la República, pero hasta la fecha, cuatro planetas han sido anexionados o se han unido a la R.F.P., además, dos planetas, por culpa de disidentes anarcocomunistas según las fuentes tyranas, se han unido al imperio de Oeon.

Estas escisiones han llevado a la sociedad tyrana a desarrollar una actitud ultranacionalista y bastante más proclive a la violencia que antes. El último incidente registrado fue el intento por parte de una nave verriana de colonizar el planeta fronterizo Arion. En aquella ocasión, los tyranos enviaron toda su flota más un sinfín de unidades mercantes a la defensa de los arionitas. Curiosamente, la división Luz Oscura combatió contratada por los tyranos. El poder psi combinado de cientos de miles de miles de mentes hizo estragos en las tropas verrianas y en pocas horas el enemigo había sido destruido. Los tyranos denominaron a este hecho histórico como "La Victoria de Arion" y marca el punto de inflexión entre el pacifismo y la autodefensa de este pueblo. Se han enfrentado en pequeños combates esporádicos con los verrianos, pero ellos saben que el enfrentamiento definitivo está por venir y se están preparando para él.

ORGANIZACIÓN POLÍTICA

Los tyranos tienen un sistema electivo bastante singular. Estrictamente hablando son una democracia, pero los cargos electos lo son de por vida. Así, por ejemplo, el presidente tyrano es elegido por sufragio universal, libre y directo pero ocupará el cargo hasta que dimita, cese o muera. Lo mismo puede decirse de otros puestos como senador, gobernador, juez, etc. Ello hace que la vida política tyrana sea muy estable, pero a la vez muy lenta para reaccionar ante la evolución de la sociedad. Ya que, aunque existen mecanismos para presentar mociones de censura y obligar a dimitir a los cargos electos, estos son bastante complicados.

Cada planeta tiene su congreso planetario cuyos miembros son elegidos (cuando hay alguna baja) por circunscripciones electorales o distritos. El número de congresistas por distrito depende del número de habitantes, pero la ley asegura que,



como mínimo, cada distrito tendrá tres representantes. Además, cada planeta elige de forma directa a su gobernador o, como lo denominan los tyranos, Primer Ministro del Planeta. Este, a su vez, elige a su gabinete de gobierno. Tanto éstos, como el congreso, tienen plena competencia en los asuntos internos.

Para dirimir las cuestiones interplanetarias, como defensa o política internacional, los tyranos eligen al senado teniendo cada planeta un número de senadores (mínimo cinco) en función del número de habitantes. La máxima figura política tyrana es el Presidente que es elegido por sufragio libre y directo entre todos los habitantes. El Presidente elige a su gabinete.

Existe una excepción a lo dicho anteriormente y son aquellos planetas cuyo status político es el de colonia. Estas dependen de un planeta (generalmente el que financió la colonización) para todos sus asuntos políticos. El Primer Ministro y su gabinete eligen al Prefecto de la colonia. Siendo éste el único cargo político tyrano que no es vitalicio, sino que debe ser nombrado cada año, aunque no hay límite al número de veces que se puede repetir en el cargo. Los planetas bajo el mando de un prefecto no son denominados colonias por los tyranos sino protectorados. El nombre de la colonia lo reservan para aquellas explotaciones bajo el patrocinio de empresas privadas en asteroides o satélites y dedicadas, generalmente, a la minería o a los trabajos en microgravedad. Las colonias no tienen derechos políticos ni representativos ya que sus habitantes son trabajadores de paso y los ejercen en sus planetas de origen. Las colonias suelen estar a las órdenes de un director más preocupado por los niveles de producción y los costes que por los derechos civiles. Algunas de estas colonias son, a la vez, penales y, entonces, el director se convierte en alcaide.

El sistema jurídico tyrano mantiene también la ocupación de los cargos de forma vitalicia, aunque no es electivo como el político, sino por oposición. Hay tres funciones fundamentales en la justicia tyrana.

- El Árbitro: encargado de interpretar la ley, impartir justicia y aplicar las penas.
- El Acusador: encargado de investigar las causas criminales y presentarlas ante el Árbitro.
- El Apelador: defensor ante el Árbitro de las causas criminales.

Excepto este último que debe ser contratado por el acusado, los otros dos puestos son ocupados mediante los correspondientes exámenes oposición.

Dentro de un mismo planeta existen varios tribunales especializados en tipos de delitos (contra la propiedad, psíquicos, homicidios, etc.), varios tribunales superiores (cuyos miembros son elegidos cada cuatro años por los árbitros de cada distrito judicial) y un tribunal supremo (cuyos miembros son elegidos entre los árbitros un 50% por los miembros de los tribunales superiores y otro 50% por el congreso). Finalmente, existe un Tribunal Máximo cuyos miembros son elegidos un 50% por los Tribunales Superiores y el otros 50% por el Senado.

El sistema judicial tyrano es bastante rápido y eficaz. Sobre todo considerando que la policía judicial tiene autorización para utilizar sus poderes psi en el transcurso de sus investigaciones y que se consideran válidas judicialmente las confesiones obtenidas gracias a estos métodos. Los policías judiciales forman una élite dentro del Cuerpo de Fuerzas de Seguridad del Estado. Dicen que son insobornables e inconmovibles.

ORGANIZACIÓN MILITAR

El profundo pacifismo imperante en la sociedad tyrana ha dado a su ejército, de relativa reciente creación, una estructura peculiar. Tan sólo los mandos (de sargento para arriba) forman parte del ejército permanentemente. Son la rama profesional de la organización militar tyrana. La tropa, cuando es necesaria, es constituida mediante levas o reclutamientos forzosos. El ejército, sabedor de la necesidad a veces de una respuesta rápida, organiza cursillos de instrucción a los que pueden acudir los ciudadanos de forma voluntaria. En ellos se forma a los civiles en las bases de la estrategia militar y del manejo de las armas y tienen la completa seguridad de que serán llamados a filas en caso de conflicto. Los intentos de hacer la instrucción obligatoria a todos han encontrado una fuerte oposición en las capas más jóvenes de la sociedad. Actualmente se estudia la posibilidad de formar un ejército profesional. La estructura social ha obligado a que un gran porcentaje de la defensa militar esté en manos de unidades mercenarias, la mayoría de ellas con un fuerte componente humano, pero también hay olieros, graochinek e, incluso, silvanos (como asesores). Esta política, que puede parecer errónea por la veleidad de los mercenarios, no lo es tanto ya que los tyranos son buenos pagadores, tanto que un dicho se está extendiendo entre los soldados de fortuna cuando quieren desearse buena suerte: "Ojalá te contrate un tyrano..." Sin embargo, este sistema de buenas pagas está llevando a la bancarrota al Estado.

BATIKHANNER

Éste es un planeta especializado en entrenamientos de todo tipo: militar, de supervivencia, de operaciones especiales, etc. Los batikhannitos, como son conocidos los instructores, son muy valorados en gran parte de la galaxia, siendo mayoritariamete shellers y Crelin, aunque hay otras razas. Sus entrenamientos son de los más duros y se comenta que incluso una vez un Boron se sometió a uno de ellos pasándolo sólo dignamente. Aunque el planeta está en territorio Sheller, goza de una especie de autonomía muy amplia. Ni que decir tiene que sus servicios no se cuentan entre los más baratos de la galaxia, aunque, eso sí, entre los más completos y satisfactorios.

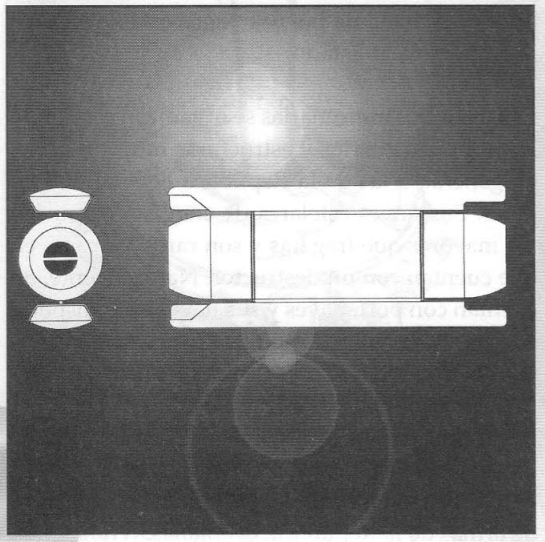
Las unidades mercenarias se organizan siguiendo sus propios criterios y estructuras muy similares, en general, a las de la República Federal de Planetas. Sus naves estelares de combate no suelen ser mayores que fragatas y son raros los casos en que cuentan con un destructor. Naturalmente, no cuentan con portanaves y sus naves de transporte suelen ser cargueros modificados para transportar a la tropa. No se espera de una unidad mercenaria que combata en naves espaciales y su cometido suele reducirse a combates en superficie o asaltos a naves o estaciones enemigas. Su armamento y sus vehículos suelen ser una mezcolanza de armas de la República, oeonianas, tyranas y, al menos se conoce un caso, verrianas.

El ejército semiprofesional tyrano, cubiertas sus necesidades en la superficie se ha orientado más hacia la Armada. Aunque ésta es joven, está creciendo rápidamente en poderío y número. Los tyranos tienen en la actualidad dos flotas espaciales más una tercera en construcción que estará acabada, si se cumplen los plazos, en diez o quince años. La estructura de las flotas es como sigue:

- 1 portanaves clase Magnius (8 alas de cazas + 2 alas de cazabombarderos)
- 4 portanaves clase Bolsillo (3 alas de cazas)
- 2 acorazados clase Entellion
- 10 destructores clase Garan o Derel indistintamente
- 20 fragatas clase Tyran
- 200 cazas + 20 cazabombarderos (embarcados)
- 4 divisiones de infantería (generalmente mercenarios)
- Varias naves de apoyo
- 10.000 técnicos + 150 pilotos.
- 500 psi de alto nivel.

Los informes indican que los tyranos están desarrollando un nuevo tipo de acorazado clase Evel que aumentará la capacidad de combate de los modelos antiguos.

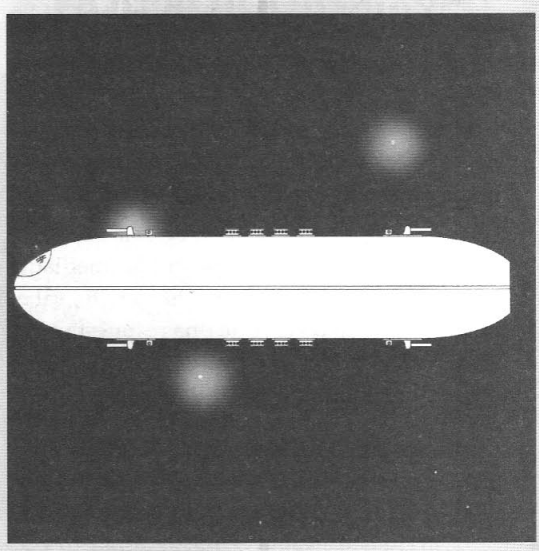
PORTANAVES CLASE MAGNIUS



La necesidad de contar con una nave para el transporte de los cazas y la premura de ello obligó a los tyranos a adoptar una solución de emergencia. En resumen, este portanaves es un carguero de gran tamaño transformadas sus bodegas en hangares de cazas y ligeramente armado. Militarmente no es una buena nave, pero, hasta el momento, es la única de este tipo que tienen los tyranos.

Masa vacío: 7.836 Km.
Masa cargado: 9.763 KTm.
Longitud: 1.990 metros.
Envergadura: 840 metros.
Altura: 500 metros.
Autonomía: 10 meses y 5 saltos.
Armamento:
· Proa sup.: 4 AI30 (2x2).
· Proa inferior: 4 AI30 (2x2).
· Popa sup.: 4 AI30 (2x2).
· Popa inferior: 4 AI30 (2x2).
· Estribor: 4 EM150 (2x2).
· Babor: 4 EM150 (2x2).
· 12 ala de cazas (9 Ud.).
Dotación: 120 tripulantes, 10.000 soldados con naves de desembarco, 110 pilotos y 200 técnicos.

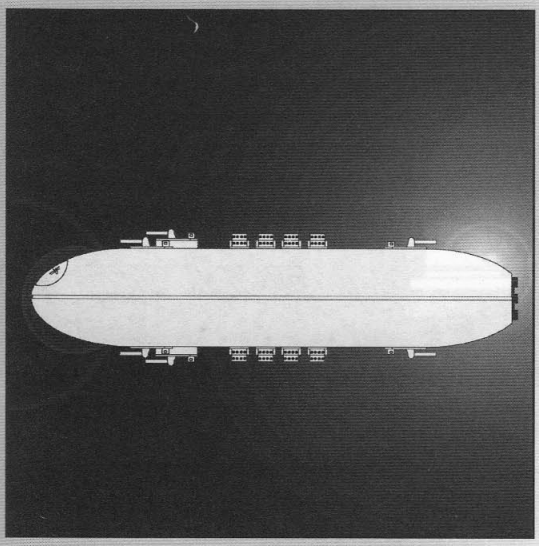
PORTANAVES CLASE BOLSILLO



Los teóricos militares tyranos, vista la experiencia de la segunda guerra humano-verriana, creyeron que las naves espaciales se deberían dedicar en el futuro a combatir en pequeños grupos rápidos y fuertemente armados. Fruto de este criterio son estos portanaves con gran maniobrabilidad, abundante armamento y una pequeña dotación (27) de cazas de combate. Son más parecidos a un destructor con un hangar grande que a portanaves.

Masa vacío: 4.110 Km.
Masa cargado: 5.920 KTm.
Longitud: 1.003 metros.
Envergadura: 562 metros.
Altura: 232 metros.
Autonomía: 20 meses y 10 saltos.
Armamento:
· Proa sup.: 2 EM150 (1x2), 8 AI 30 (2x4).
· Proa inferior: 2 EM150 (1x2), 8 AI 30 (2x4).
· Popa sup.: 2 EM150 (1x2), 8 AI 30 (2x4).
· Popa inferior: 2 EM150 (1x2), 8 AI 30 (2x4).
· Estribor: 32 AI (8x4).
· Babor: 32 AI (8x4).
· 3 ala de cazas (9 Ud.).
Dotación 70 tripulantes, 10.000 soldados con sus correspondientes naves de desembarco, 40 pilotos y 60 técnicos.

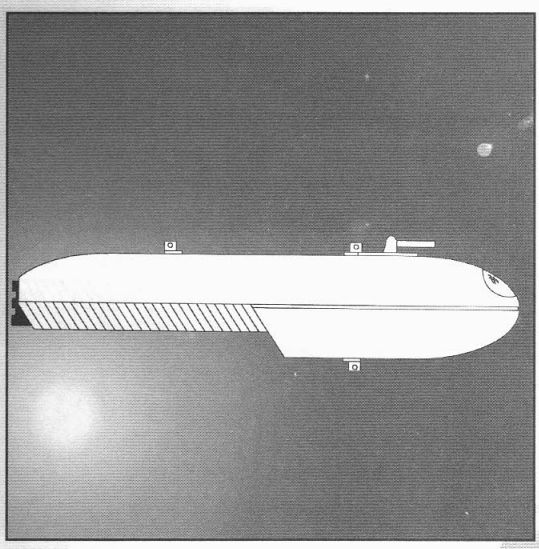
ACORAZADO CLASE ENTELLION



Los tyranos están comprensiblemente orgullosos de los buques insignia de sus flotas. Aunque algo anticuados en su naviónica, siguen siendo formidables adversarios en combates cerrados. Tienen como principal defecto una casi completa ausencia de cañones antiinterceptores. De hecho, los que tiene el modelo representado en la imagen, han sido añadidos con posterioridad y no estaban presentes en el diseño original. Para defenderse de los cazas y cazabombarderos, suelen recurrir a la escolta de uno o más destructores. Se sabe que la nueva clase Evel va a paliar este defecto.

Masa vacío: 5.233 Km.
Masa cargado: 8.052 KTm.
Longitud: 1.359 metros.
Envergadura: 562 metros.
Altura: 362 metros.
Autonomía: 15 meses y 10 saltos.
Armamento:
· Proa sup.: 4 EM150 (2x2), 8 AI 30 (2x4).
· Proa inferior: 4 EM150 (2x2), 8 AI 30 (2x4).
· Popa sup.: 4 EM150 (2x2), 8 AI 30 (2x4).
· Popa inferior: 4 EM150 (2x2), 8 AI 30 (2x4).
· Estribor: 64 AI 30 (16x4).
· Babor: 64 AI 30 (16x4).
· 1 ala de cazas (9 Ud.).
Dotación: 120 tripulantes, 30.000 soldados (con naves de desembarco, 15 pilotos y 30 técnicos.

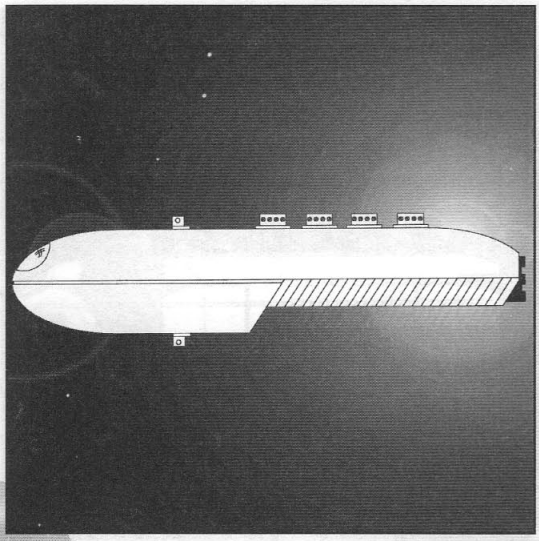
DESTRUCTOR CLASE GARAN



También denominado por algunos teóricos acorazado de bolsillo. Basado en los mismos principios que dieron lugar al portanaves clase bolsillo, la clase Garan es rápida, maniobrable, con armamento poderoso, aunque escaso. Su principal ventaja es su autonomía que le permite estar en el espacio casi tres años, haciendo de este destructor una nave ideal para la infiltración en territorio hostil.

Masa vacío: 3.430 Km.
Masa cargado: 5.500 KTm.
Longitud: 793 metros.
Envergadura: 423 metros.
Altura: 206 metros.
Autonomía: 34 meses y 15 saltos.
Armamento:
· Proa sup.: 4 EM150 (2x2), 4 AI 30 (1x4).
· Proa inferior: 4 AI 30 (1x4).
· Popa sup.: 8 AI 30 (2x4).
· 1 ala de cazas (9 Ud.).
Dotación 60 tripulantes, 10.000 soldados con su correspondiente dotación de naves de desembarco, 15 pilotos y 30 técnicos.

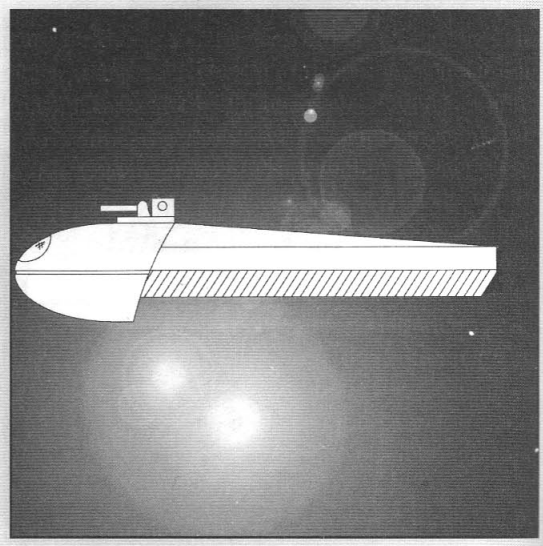
DESTRUCTOR CLASE DEREL



Esta nave ha sido diseñada para cubrir las misiones de escolta de la flota tyrana. Ya sea a los portanaves, con sus cañones antiinterceptores, o a los transportes de tropas, con sus cañones de mediano calibre.

Masa vacío: 3.430 Km.
Masa cargado: 5.500 KTm.
Longitud: 793 metros.
Envergadura: 423 metros.
Altura: 206 metros.
Autonomía: 24 meses y 10 saltos.
Armamento:
· Proa sup.: 8 AI 30 (2x4).
· Proa inferior: 8 AI 30 (2x4).
· Popa sup.: 8 AI 30 (2x4).
· Estribor: 16 AI 30 (4x4).
· Babor: 16 AI 30 (4x4).
Dotación 60 tripulantes, 10.000 soldados con su correspondiente dotación de naves de desembarco.

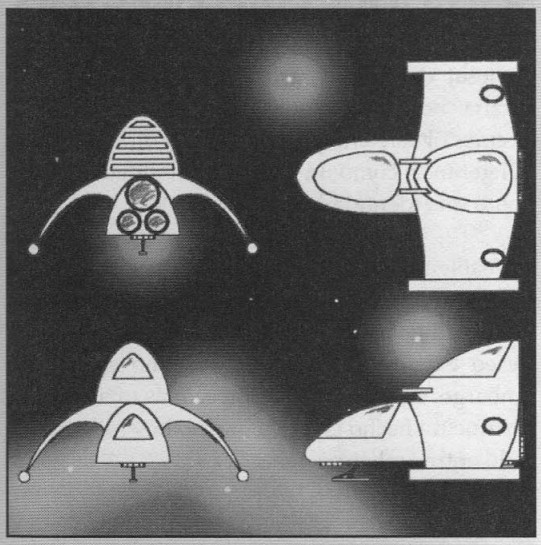
FRAGATA CLASE TYRAN



Aunque las primeras fragatas tyranas habían sido diseñadas como pequeños acorazados polivalentes, las de la clase Tyran han sido especializadas en el transporte de tropas. Van armadas con cañones de pequeño calibre y con grandes hangares.

Masa vacío: 1.230 Km.
Masa cargado: 3.690 KTm.
Longitud: 398 metros.
Envergadura: 180 metros.
Altura: 101 metros.
Autonomía: 20 meses y 10 saltos.
Armamento:
· Proa sup.: 2 EM100 (1x2), 4 AI30 (1x4)
· 100 naves de desembarco
Dotación 40 tripulantes, 10.000 soldados, 250 pilotos y 400 técnicos.

CAZA VIREL



La industria tyrana tiene aún pendiente el diseño de un caza o un cazabombardero que esté a la altura de los de otras naciones. Son grandes, lentos y poco maniobrables. Eso sí, van perfectamente blindados.

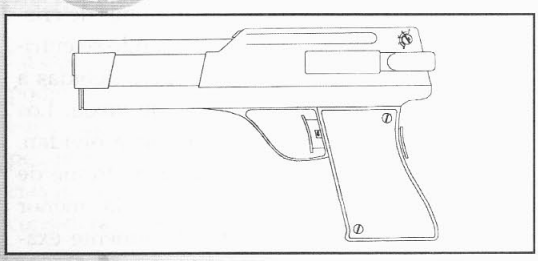
Masa cargado: 10,75 Tm.
Longitud: 5,93 metros.
Envergadura: 6,20 metros.
Altura: 3,81 metros.
Autonomía: 4,5 horas.
Armamento: 2 AI de montaje gemelo de 30 mm.
Dotación: 1 piloto y un artillero.

VEHÍCULOS

La mayoría de los vehículos de superficie tyranos guardan ciertas similitudes. Se mueven gracias a la acción de dos clases de motores: el de suspensión, generalmente un motor eléctrico que hace girar una hélice hacia abajo, y el de impulso, atmosférico cuyo combustible son derivados plásticos del alcohol. Sin embargo, como ya se ha dicho, las tropas de superficie tyranas son unidades mercenarias y sus vehículos, generalmente comprados o robados en la R.F.P. van incluidos en el precio del servicio.

ARMAMENTO

Hay que diferenciar en este apartado también las armas utilizadas por las unidades mercenarias y las utilizadas por los soldados de la Armada. Respecto a los primeros, decir que su armamento es muy variado y variopinto y puede tener cualquier origen. Los segundos, sin embargo, han desarrollado su propio armamento que, en general, es ligero y adaptado a las necesidades del combate en una nave espacial.



SH1A: Pistola muy similar a la 2100 GR republicana, aunque con mayor número de proyectiles y un poco más larga. No es una pistola muy apreciada, aunque es más un desconocimiento de sus capacidades que una realidad en si. El arma es bastante potente y tiene unas dimensiones bastante correctas. La oficialidad tyrana suele ir equipada con este arma, tanto la de superficie como la de la armada. La tropas de seguridad, así como la policia judicial tienen autorizado también el uso de esta pistola. Aunque en este último caso, también llevan armas más potentes no todas ellas tyranas.

Fusil Ligero AD-T: No es un arma que haya tenido un desarrollo muy afortunado y que ha sido debido a muchas injerencias político-económicas durante su diseño. Ha resultado un fusil poco potente y con poco alcance para los combates de superficie. Las fuerzas militares tyranas lo utilizan, aunque más como una imposición política que por deseo propio. Se ha visto también algunos AD-T en manos de piratas veddios para quienes su escaso alcance no es un defecto en sus combates espaciales.

Fusil Syorel 101: Paralelamente al desarrollo del AD-T, la marca Syorel desarrollo un arma de características similares, aunque más potente. Inicialmente, el Syorel fue desarrollado para el combate espacial, pero visto el escaso éxito del modelo oficial del ejército, los diseñadores lo modificaron para que tuviera una alcance efectivo de 1500 metros lo que lo hacía bastante mejor que el modelo AD-T.

XA-XALNA

El planeta Xa-xalna es una de las maravillas del universo. En su superficie hay millones de cristales de voxia que al atardecer, cuando se enfrían, generan un espectáculo de luces debidas a la descomposición de los gases de voxia. Los privilegiados que lo han visto nunca olvidan. Suelen sufrir, incluso, el llamado síndrome de Xa-xalna, cuyos síntomas son que a la menor oportunidad hablarán de ello totalmente exacerbados. A pesar de este síndrome, el planeta Xa-xalna recibe miles de visitantes diarios para contemplar el espectáculo.

Las autoridades del planeta han creado una fundación para tratar a los enfermos del síndrome e, incluso, se han establecido controles de asistencia para evitar que un turista pueda contemplar demasiado tiempo o demasiadas veces el fenómeno. Ni que decir tiene, que estos controles lo único que han conseguido es que el precio de la visita se haya disparado alcanzando cifras astronómicas.

RELACIONES DIPLOMÁTICAS

A pesar del inherente pacifismo de la sociedad tyrana, no ha conseguido llevarse bien con sus vecinos. Posiblemente, éstos hayan visto su no beligerancia como un signo de debilidad más que como una identidad social.

Probablemente, la única nación galáctica con la que los tyranos mantienen una relación amistosa son los Sheller con los que comparten su falta de deseo expansionista y su pacifismo social. Sin embargo, esta buena relación es más una costumbre que un hecho en sí, ya que no hay ningún tratado entre ambas naciones.

Las relaciones con la república son ambivalentes. Por un lado, los tyranos reconocen las semejanzas evolutivas que los unen, pero, políticamente, no comparten los deseos expansionistas de los republicanos. Incidentes como los de Xeo-3 han enturbiado las relaciones entre ambas naciones. Tres son las razones que han impedido a los tyranos recuperar sus planetas: el increíble poder militar de sus vecinos, su inherente pacifismo y, por último, la posible necesidad de contar con su ayuda en el próximo enfrentamiento con los verrianos.

Aunque los de Oeon son también humanos, los tyranos no sienten por ellos ningún respeto. Consideran que son una sociedad decadente gobernada por corruptos e incompetentes que alimentan sus ambiciones de poder con la agitación social y el engaño. Un par de planetas han anunciado su unión a Oeon escindiéndose del imperio tyrano, aunque estos últimos no han admitido nunca este hecho. Esto lleva a dos planetas que están, virtualmente, bajo el gobierno de dos naciones, lo que provoca tensiones y algún que otro enfrentamiento menor en la zona. Que la situación desemboque en un enfrentamiento armado entre Oeon y Tyran sólo depende de la evolución de otros acontecimientos colaterales. Por si acaso, Tyran se está preparando.

La victoria de Arion marcó un punto de inflexión en las relaciones de los tyranos con los verrianos. Hasta la fecha, éstos últimos los habían ignorado

ocupados como estaban en sus enfrentamientos con la R.F.P. El agotamiento bélico y el "status quo" impuesto por los iroiendi hicieron que los verrianos volviesen sus ojos hacia los planetas tyranos. En Arion, éstos demostraron a sus enemigos que eran un rival temible dándoles una razón para intentar un ataque global. Una hipotética unión entre la capacidad militar de la república y la capacidad psi tyrana significaría, casi con seguridad, el fin de la guerra verriana. Los verrianos lo saben; los tyranos saben que los verrianos lo saben; y por ello, se están preparando.

Paradójicamente, a pesar de que la aparición de los iroiendi en el panorama galáctico ha incrementado los riesgos bélicos de los tyranos, han apoyado pública y oficialmente todas las iniciativas políticas de éstos. Hasta el caso de ser la primera nación (contando incluso a los iroiendi) en tener un embajador en la base Adrasta. Para ellos, la diplomacia es una oportunidad más de recuperar los planetas perdidos.

SOCIEDAD

La sociedad tyrana está bastante estratificada, teniendo cada clase social o casta un férreo hermetismo que las hacen casi impermeables entre sí. El nacimiento es el que marca el status social del individuo para el resto de su vida. Sin embargo, una excepcional capacidad psi o una carencia de ella pueden provocar ascensos o descensos dentro de la escala social. Esta estructura de castas está muy integrada en el pensamiento tyrano y salvo raras ocasiones es aceptada por todos los individuos.

El escalón mas bajo de la sociedad tyrana lo forman los denominados "sin casta" y agrupa a dos clases de personas: esclavos o trabajadores de otras razas y tyranos "malformes". Respecto a estos últimos, las taras físicas no suponen una traba social. Para la sociedad tyrana un individuo malforme es aquél que carece de poderes psi. Esta malfunción, aunque rara, se daba ocasionalmente en los matrimonios tyranos. Sin embargo, en los últimos tiempos, se han dado casos de alumbramientos de madre tyrana y padre humano (al revés no hay compatibilidad genética) dando un híbrido de apariencia tyrana, pero sin capacidad psi. La mayoría de estos nacimientos terminan sus días entre los sin casta e, incluso dentro de esta clase, se consideran lo más bajo y despreciable de la sociedad. Los sin casta carecen de los más elementales derechos no pudiendo participar de ninguna manera en los actos sociales o políticos. Sus trabajos, siempre duros, son los propios de los esclavos.

La casta manual tyrana está formada por todos aquellos individuos que, con bajo poder psi, realizan labores remuneradas en la industria o en la agricultura. Los "manuales" son la clase proletaria de la sociedad tyrana.

La casta de servicios, realmente una subclasificación de la anterior, está formada por todos los trabajadores dependientes del estado tyrano. Esto no sólo incluye a los funcionarios, sino también a la policía, a los miembros del ejército, etc. Teóricamente su nivel psi es superior a la casta manual, pero esto es más una apreciación subjetiva que una realidad.

La casta civil está formada por individuos con un poder psi relevante que, generalmente, tienen trabajos de orden liberal: abogados, ingenieros, pequeños y medianos empresarios, etc. Los policías judiciales, aunque trabajadores estatales, son considerados socialmente dentro de esta casta.

Los individuos de gran poder psi que ocupan los puestos de responsabilidad política de segundo nivel dentro de los engranajes del imperio tyrano, forman la llamada casta política. Ellos son los directores, gobernadores, alcaides, etc.

Finalmente, los tyranos con mayor poder psi se encuentran en una casta aristocrática o casta noble bajo cuya tutela se encuentra todo el imperio tyrano. Tienen grandes fortunas, son dueños de la mayoría de las empresas y poseen grandes extensiones de tierra. Además, controlan todos los puestos políticos importantes. De la casta noble se dice que son, después de las reinas

verrianas, los individuos psíquicos más poderosos de la galaxia.

Aunque la aparición del poder psi es una cuestión genética en la que interviene, en cierta medida, la casualidad, la selección que durante generaciones han venido haciendo los tyranos impidiendo las relaciones intercastas ha fortalecido las diferencias genéticas entre las diferentes castas sociales y, hoy en día, es muy difícil que aparezca un psi poderoso entre los Sin casta o un Psi débil entre la casta noble.

El idioma oficial tyrano es el "velder", una sencilla lengua formada por cuatro sonidos vocálicos y veintidós consonánticos. Además posee una estructura sintáctica enormemente sencilla. El veldero es en realidad un idioma desarrollado artificialmente basado en las antiguas lenguas de su planeta de origen. La casta noble y, parcialmente, la política mantienen todavía una lengua antigua a la que denomina tyrano. Este idioma es bastante complejo y de difícil pronunciación, pero usarlo es considerado como un toque de exquisito gusto entre la alta sociedad.

TECNOLOGÍA

Como ya se ha indicado, los tyranos no han destacado durante su historia por un gran desarrollo tecnológico. Su criterio respecto a los avances científicos bien podría resumirse en la frase: "Si funciona, ¿para qué cambiarlo?

Su tecnología espacial, correctamente subespacial, es herencia directa de las naves capturadas a los humanos durante la expansión de estos. Aunque, naturalmente, en el tiempo transcurrido los tyranos la han desarrollado, las bases son las mismas que las de la R.F.P. y sus diseños se basan en los mismos principios y, por tanto, guardan cierta semejanza.

El planeta Velder es una improbabilidad evolutiva dentro del desarrollo de las razas. Con grandes casquetes polares, grandes masas oceánicas y una superficie útil relativamente pequeña, su orografía ha determinado su forma de vida. Los tyranos construyen ciudades con altos edificios que ascienden miles de metros de la superficie dejando ésta libre para otras necesidades. La realidad es que sus edificios son una de las maravillas tecnológicas de esta galaxia, aunque estéticamente no puede decirse lo mismo de ellos. La estratificación existente en la sociedad tyrana también puede observarse en los edificios. Las primeras plantas, sucias, oscuras y arracimadas entre los grandes cimientos de las torres, están ocupadas por los "sin casta" donde malviven, mientras que las amplias viviendas de los pisos superiores están ocupadas por la casta política y la noble. Estos utilizan para sus desplazamientos lujosos aerodeslizadores y se dice que un noble puede pasar sin llegar a pisar la superficie, cuatrocientas plantas más abajo, toda su vida. En las plantas intermedias es donde habitan las castas medias. Todos estos niveles están saturados de aerodeslizadores de diferente calidad. Y, a pesar de la existencia de un transporte popular a esta altura de la ciudad que los tyranos denominan colectivero, el tráfico, sobre todo a determinadas horas, es infernal. Las castas inferiores deben conformarse con las pasarelas deslizantes a diferentes alturas dentro de tu zona o utilizar el subterráneo, una especie de ferrocarril eléctrico bajo los cimientos de la ciudad. Algunos edificios poseen enormes turboascensores para ir desde las azoteas hasta los cimientos pero, realmente, no son muy utilizados.

La ciencia médica tyrana es una de las asignaturas pendientes de la tecnología. Poseedores de grandes poderes psi con los que manipular sus propios cuerpos han abandonado o ignorado otras posibilidades médicas. Desconocen los procedimientos para realizar intervenciones abiertas y un transplante es algo impensable. Los médicos tyranos, llamados por otras razas curanderos psi, se limitan a potenciar la capacidad natural de curación del organismo. Aunque, aparentemente, este sistema puede parecer inefectivo, la realidad es que el índice de mortalidad por enfermedad no es más elevado que en otras razas (sin contar a los sin casta en la estadística). En los últimos tiempos y gracias a la influencia de la república, algunos médicos están empezando a utilizar métodos de diagnóstico, prevención y curación más modernos y en los barrios más humildes empiezan a

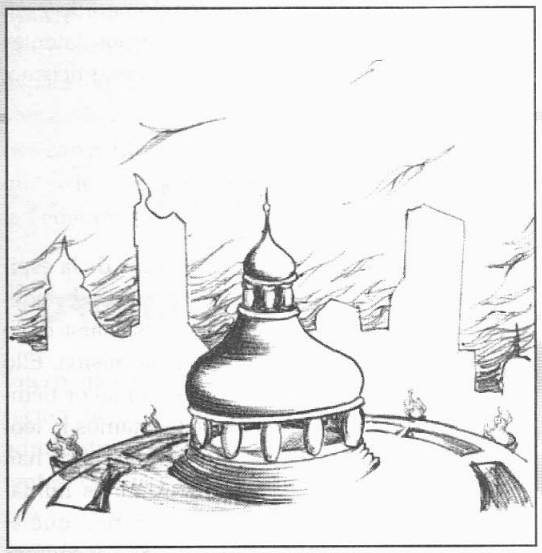
aparecer farmacias y centros de vacunación. La figura del médico psi es muy respetada por todos los tyranos y algunas familias (nobles y políticos) contratan los servicios de un médico en exclusiva siendo muy bien tratado y atendido. Las familias más antiguas pueden tener contratada a toda la familia del médico. Así, si este fallece, su hijo, generalmente su ayudante, ocupa su lugar.

Casi todas las inteligencias artificiales tyranas son herencia o evolución de sistemas algorítmicos de la república. En general, son bastante limitadas e, incluso, lentas, no pudiendo compararse con las IA de otras razas. La reciente probeligerancia tyrana ha provocado el inicio de investigaciones en este campo para su aplicación militar. Ya se está hablando de la nueva generación IA tyrana, pero aún le quedan un par de años para que éstas sean una realidad a todos los niveles.

PODERES PSI

Los tyranos son una de las razas psi más poderosas de la galaxia y descontando a los verrianos de la Federación, son la única raza planetaria psi que ha evolucionado hasta conseguir un imperio galáctico. Los tyranos son un hecho particular en muchos aspectos dentro de la galaxia. Existen otras razas psi, pero en general, las razas con esta capacidad tienden a evolucionar de forma más lenta y menos violenta, haciéndoles víctimas fáciles de vecinos más belicosos. Muchos historiadores no tyranos indican que el fortuito encuentro con una nave humana provocó la supervivencia de este pueblo, pero los propios tyranos creen que ello es debido al sen.

Un tyrano (excepto los sin casta) puede tener cualquier rama psi, en cualquier horizonte y con cualquier Nivel de Habilidad, pero todos ellos (algunos autores creen que incluso los sin casta) poseen una conexión al sen. Esta es un especie de conciencia empática colectiva que comparten todos los tyranos. La naturaleza y particularidades de este sen son desconocidas aún. En concreto, un colectivo tyrano emana unos sentimientos que pueden ser percibidos por un émpata y que serán mayores cuanto mayor sea el número de éste. Además, el sen permite a los tyranos sentir la presencia de otros tyranos cerca. La desaparición (ya sea violenta o por entrar en el subespacio) de un colectivo tyrano es percibida por el resto de los tyranos. De hecho, los tyranos saben cuando entran y salen sus naves del subespacio. El sen actúa también como una especie de radiofaro



galáctico. Un tyrano, en cualquier lugar de la galaxia, puede sentir donde está la mayor concentración de tyranos y, por tanto, puede indicar hacia donde está su imperio. Parece ser que, también debido al sen, los tyranos son capaces de percibir de forma inconsciente el sutil entramado del subespacio permitiéndoles sentir los puntos o, más exactamente, las direcciones a los puntos de salto. Naturalmente, esta capacidad no se muestra en todos los tyranos de igual forma o con similar aptitud. Y que se sepa, sólo un tyrano loco intentaría un salto sin corroborar su instinto con los cálculos del ordenador de la nave. Esta intuición del salto tiene su utilidad ya que un navegante tyrano orientará su nave y acelerará antes de que la IA lo determine ahorrándose la espera.

El sen, como conciencia empática colectiva, tiene un efecto amortiguador en los sentimientos tyranos. Cuando un individuo de esta raza es aislado del sen (ya sea por entrar en el subespacio o por entrar en un sala de aislamiento), se vuelven irascibles, hoscos e irritables. Se desconoce aún las causas de este fenómeno.

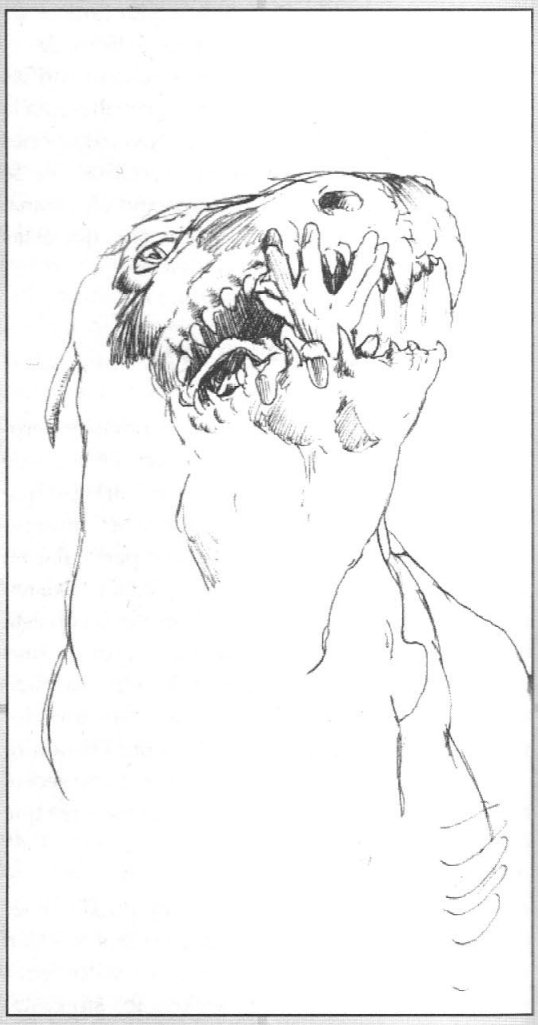
LA FEDERACIÓN

Cuna de casi todas las civilizaciones galácticas y origen de todas las leyendas, la Federación sobrevive en un estado de casi completo asedio por parte de la R.F.P. Sin una conciencia política unificadora, la Federación en un conglomerado político de multitud de conflictos internos latentes que algunos denominan, con cierto romanticismo, como la Frontera.

LA HISTORIA

Los cosmólogos aseguran que el brazo de la espiral galáctica en cuyo extremo se encuentra la federación fue uno de los primeros en desgajarse de lo que fue la protoforma original de la misma. Ello permitió que fuera una zona con un mayor tiempo de evolución y explicaría, si aceptamos la teoría de los científicos, que sea una zona donde han surgido tantas razas diferentes. Algunos humanos relevantes creen, no sin cierta razón, que el planeta originario de la raza humana se encuentra en la Federación y que alguno de los mundos poblados por humanos puede ser ese mítico planeta cuya localización se perdió en los albores de la Primera Expansión Humana. Sea como fuere, la verdadera historia de la Federación es muy reciente y no se puede hablar de ella como tal hasta hace unos pocos cientos de años.

Cuando la República de Vettera organizó la Segunda Expansión Humana a lo largo de los antiguos territorios ocupados por la civilización de los hombres, una zona del espacio, demasiado alejada de Vettera y rebosante de razas alienígenas para que fuera políticamente interesante, quedó sin explorar (o anexionar) convenientemente. Esa zona, algo más reducida hoy en día, fue la que dio lugar a la Federación. La gestación política de La Federación tiene su origen en la Segunda Guerra Humano-Verriana. Durante esta, la R.F.P. se preocupó de la existencia de múltiples planetas potencialmente problemáticos a sus espaldas y de las consecuencias de que una guerra local que estallara en esa zona le obligaría a desviar efectivos militares que, por otra parte, eran escasos. La solución adoptada fue diplomática. El gobierno de la República escogió a un planeta cercano a su frontera, con una civilización avanzada y con amplios deseos expansionistas. El elegido fue la Baronía Hassel. Se le ayudó a construir un moderado ejército disuasorio y se le nombró capital de la Federación. Ni que decir tiene que el resto de los planetas rechazaron tal nombramiento, pero el trabajo diplomático, las breves pero devastadoras muestras de fuerza de la República y, en algunos casos, la fortuna, se aliaron para que en el 3.099 se firmara el Tratado de Agoreh, en el cual se fundaba la Federación y se creaban lazos de cooperación económica, militar y política entre ésta y la República Federal de Planetas.



Muchos estudiantes de historia galáctica desde esa fecha a la de hoy han sido preguntados sobre el porqué la R.F.P. no se limitó exclusivamente a invadir militarmente la zona y anexionarla a sus territorios. La respuesta evidente de que estaba en medio de una guerra de formidables dimensiones no justifica el hecho de que no lo hicieran después. La respuesta es, casi exclusivamente, económica. La R.F.P se tendría que involucrar en una campaña militar de elevado coste (tanto en dinero como en prestigio político) para obtener unos resultados nimios desde un punto de vista de materias primas o tecnología alienígena. El proceso de conquista, asimilación y anexión de un planeta podría llevar varias decenas de años y, finalizado el proceso lo único que hubiera ganado la R.F.P. es tener que asignar más fondos para industrializar y mantener el nuevo planeta que sería, en casi todos los casos, poco autosuficiente. Según los estudios, el beneficio económico que obtiene la R.F.P. vendiendo productos de tecnología media y armas es superior al que se produciría si la Federación ingresara en la República ya que finalizarían sus conflictos internos y la venta de armas (parte sustancial del pastel) se reduciría enormemente. Las grandes corporaciones no verían con buenos ojos una invasión cuya única consecuencia sería recortarles beneficios futuros. Mientras esta situación se mantenga, ningún político republicano se atreverá a moverse militarmente contra la Federación.

Independientemente de algunas razas menores como los Ukaros, los Olieros o los Qatar, seis grandes bloques políticos o militares se han establecido en el interior de la Federación:

La Baronía Hassel. Agrupa al 80% de los planetas habitados por humanos dentro de la Federación y que ha alcanzado su posición gracias al apoyo público de la R.F.P.

El Ducado Wintell. Agrupa al resto de los planetas humanos, gobernados por una férrea dictadura militar muestran una gran determinación nacionalista.

Imperio Docte. Agrupa un sistema con dos planetas habitados, pero de posición estratégica dentro de las rutas comerciales de la Federación.

La Luz Blanca. Nombre dado a la agrupación de los tres sistemas estelares en los que habitan los Ielserkaren en constante guerra civil entre ellos.

República de Verea. Nombre dado a los planetas ocupado por los Marbagan que se han mostrado como un pueblo a tener en cuenta en el futuro política y militarmente.

Martia. Planeta del interior de la Federación y único ocupado por los verrianos. Aunque su expansión física no es muy grande. Su influencia sobre sus vecinos y enemigos, sobre los que practica con asiduidad la piratería, es enorme y de ahí que se le considere uno de los grandes bloques de la Federación.

ORGANIZACIÓN POLÍTICA

Internamente, cada uno de los planetas de la federación tiene su propia organización política y administrativa y, debido a las rivalidades existentes, es difícil hablar de una organización política común en toda la Federación. Teóricamente, la sede del gobierno de la Federación está en el planeta Hassell de la Baronía del mismo nombre. En la realidad, éste gobierno no es más que un requisito protocolario y la representación de la Federación la ostenta el propio Barón Hassell. Aunque este hecho no es corroborado por ninguno de los otros poderes fácticos de la Federación, si desean tratar con la R.F.P. deben hacerlo a través del barón, pues para la República es el único interlocutor válido.

Existe un Senado Federal que se reúne bastante a menudo donde los planetas que forman la Federación debaten y discuten sus problemas. Cada una de las seis potencias internas tiene derecho de veto, lo que implica que casi nunca se consigue que un acuerdo salga de esta cámara, ya que siempre perjudica a una de las seis que con su derecho a veto impiden cualquier resolución.

Judicialmente la Federación no tiene ninguna organización dejando la resolución de las tareas judiciales a los mecanismos internos de cada uno de los planetas.

ORGANIZACIÓN MILITAR

La organización militar de la Federación es tan variada como planetas hay en la misma y en algunos casos, más. Aunque, en líneas generales, podemos decir que la tecnología militar y las organizaciones militares están muy supeditados a la R.F.P, excepto, tal vez, el planeta ocupado por los verrianos.

La Baronía Hassell tiene una estructura que es una copia de la de la República Federal de Planetas. Tiene cuatro divisiones completamente equipadas repartidas por todos sus planetas que incluyen varios lanchones de transporte y algunas unidades de cobertura. Su armada espacial era bastante poderosa, pero gran parte de ella se perdió en el ataque a la base de Adrasta. Actualmente, se cree, que está llevando a cabo una urgente remilitarización de su armada lo que le ha llevado a un endeudamiento de su frágil economía. Los últimos informes cifran su armada en un acorazado clase Glorius (en préstamo), 3 fragatas clase Coriaceus (una de ellas superviviente del ataque a Adrasta en reparaciones) y unos 200 cazas clase Trialon (algunos de ellos sin pilotos capacitados).

El ducado Wintell tiene una capacidad tecnológica limitada debido a su autoexclusión en las relaciones con la República. Ha desarrollado, sin embargo, su propia tecnología militar caracterizada por la fragata Emil (de la que tiene diez unidades) y por el formidable vehículo de combate multipropósito denominado Dessel 3000 MP. Sus unidades militares están organizadas en células (unos 10.000 hombres) autosuficientes e independientes. Su estructura militar está planteada de cara a un conflicto de resistencia contra sus beligerantes vecinos. Sin embargo, el reciente descalabro de la Baronía Hassell ha realizado una reestructuración de sus unidades. El objetivo de ésta no está claro, pero parece tener una clara tendencia ofensiva.

El imperio Docte es, probablemente, uno de los más avanzados tecnológicamente de la Federación. Aunque poseen la capacidad de construir grandes naves espaciales, se han limitado a construir pequeñas embarcaciones de acción rápida (patrulleras) con las que han realizado varias acciones punitivas a vecinos demasiado confiados. Los Doctes carecen de ejército profesional, pero en caso de necesidad pueden realizar levas donde reclutan a todo el que necesitan. La formación militar es una asignatura obligatoria en su sistema de enseñanza, aunque los Docte prefieren cimentar su imperio en unas fuertes relaciones económicas y políticas con sus vecinos.

Los ielserkaren de la Luz Blanca, como ya se comenta más adelante, están en una constante guerra civil. Ello ha destrozado sus sistemas de producción y obligado a adquirir toda su tecnología militar a potencias extranjeras, principalmente la R.F.P.

La República de Verea basa todo su poder militar en su capacidad de "apropiarse" de equipo de otras naciones. Tiene en su poder un destructor de la clase invencible (capturado a la Baronía Hassel), un par de fragatas de la clase "Coriaceus" (capturadas a los ielserkaren) y un centenar de cazas de diverso origen. Sus unidades militares son, principalmente, batallones independientes de marines espaciales armados con armamento de la R.F.P.

La organización militar de Martia es similar a la de los verrianos. De hecho, aunque se desconoce como es posible, comparten los adelantos tecnológicos de éstos. Sus soldados de asalto han demostrado ser los mejores guerreros sobre la superficie de un planeta en numerosas ocasiones. A diferencia de sus congéneres extraplanetarios, los verrianos de Martia están acostumbrados a la gravedad planetaria y ello les facilita sus movimientos de combate.

BABUP

Empresa dedicada al comercio de alimentos exóticos entre sistemas, comerciando incluso con género cuyo origen está en zona verriana. Se rumorea incluso que tiene tratos comerciales con los Iroiendis, pero, posiblemente, es un rumor creado por la misma empresa.

RELACIONES DIPLOMÁTICAS

Las relaciones diplomáticas de la Federación no son difíciles de explicar. A excepción de su casi total sumisión con la República Federal de Planetas y las escasas injerencias de Oeon, éstas no existen. Dicho de otro modo, la R.F.P. es la única potencia que, oficialmente, mantiene relaciones diplomáticas con la Federación. Para el resto de los imperios, la Federación es parte integrante de la R.F.P. y como tal la tratan. La aparición de Adrasta en el panorama político galáctico ha hecho que algunos de los poderes fácticos de la Federación (el ducado Wintell, el imperio Docte y la república de Verea) hayan enviado embajadores a la base. Su aceptación está todavía discutiéndose dada la negativa de la R.F.P. a aceptarlos, pero los iroiendi han conseguido, tras el ataque de la Baronía Hassell, que éstos sean aceptados como observadores.



SOCIEDAD

La sociedad federal es una de las más variadas y variopintas del universo y hacer una descripción de cada una de las múltiples razas que habitan esa zona del espacio queda fuera del propósito de este apartado.

La Baronía Hassell es una monarquía hereditaria con un sistema social casi feudal. Unos pocos señores son dueños de las tierras y de sus productos y la gran mayoría de masa social trabaja para ellos en forma de asalariados, esclavos o individuos libres dueños de pequeños negocios artesanos. El señor se encarga de dar a sus súbditos el acceso a la educación y la sanidad y a la vez rinde vasallaje al Barón de Hassell. Los súbditos, por su parte, juran fidelidad a su señor. Esta fidelidad es difícilmente entendible por alguien ajeno a esta sociedad pues se han dado caso de súbditos que se han suicidado tras conocer la muerte de su señor.

El Ducado Wintell conserva su nombre de una época anterior en la que estaban unidos por vasallaje a la Baronía Hassell, pero en realidad su sociedad es una dictadura militar del proletariado. Las atrocidades cometidas por el último Duque de Wintell (apodado el Vampiro de Wintell) hicieron que sus súbditos se alzaran en armas contra él. Sus propios jefes militares encabezaron la revuelta popular que le destronó y acabó con su dinastía. Tras la guerra con los Hassell, la clase militar se instauró en el poder creando una burocracia del proletariado que se ha mantenido hasta el día de hoy. En teoría, en Wintell no hay clases ni diferencias sociales, pero la realidad es que existen grandes diferencias entre la clase trabajadora y la numerosa clase burocrática.

El imperio Docte no parece tener una estructura social coherente o estable. Los Docte adaptan las estructuras sociales a las necesidades de la sociedad con una facilidad asombrosa. En caso de conflicto, elegirán un Estado Mayor que controlará toda la economía y sociedad del planeta en un esfuerzo bélico común. Sin embargo, en tiempos de paz tendrán comités de producción o serán

capaces de elegir a un embajador para que los represente en Adrasta sin que por ello necesiten estructuras políticas o sociales estables. Las diferencias sociales de los Docte parecen producto de su inteligencia. Cuanto mayor es la capacidad deductiva del individuo tanto más respetado y considerado está en su sociedad.

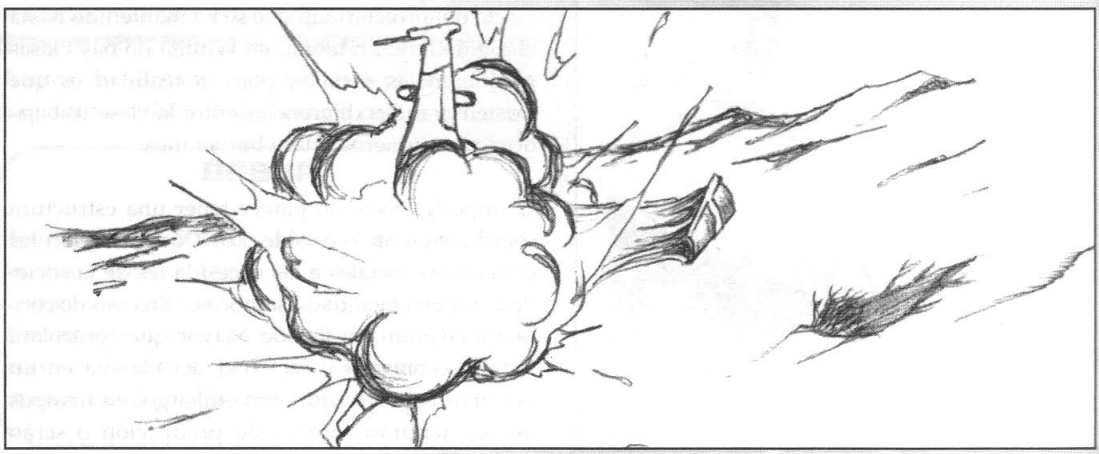
Los Ielserkaren tiene una sociedad dividida en clanes alrededor de un jefe militar o "Halendi". Cada clan consta de un centenar de individuos que se identifican en combate por los colores de sus banderas. Cuando uno de los clanes gana honor en una de las batallas añade una franja de color a su bandera. El color blanco está reservado a aquellas gestas de mucho renombre. Alrededor del Halendi están los "Mufit" o consejeros cuyo rango sería comparable al de los comandantes de un ejército. Los Mufit son guerreros valientes que se han reconocido en combate y entre los cuales es elegido el Halendi si éste cae en batalla. Para un Halendi no morir en batalla es el mayor de los deshonores y si eso pasa, el clan se dispersa y sus guerreros se convierten en "Furel", guerreros sin clan o mercenarios. Las diferencias sexuales entre los ielserkaren son muy grandes y las hembras suelen ser botín de guerra y su condición social es equiparable a la de los esclavos. Los machos ielserkaren se dividen en tres categorías: ancianos (guerreros de gran valor jamás vencidos en combate y muy respetados por sus conocimientos); guerreros y esclavos (miembros de clanes vecinos).

Los Marbagán tienen unas enormes diferencias dentro de su estructura social. Tienen grandes y poderosas riquezas, una enorme clase media, un gran proletariado e, incluso, un gran número de esclavos. Su estructura economicosocial está basada en el libre mercado y en una controlada ley de la oferta y la demanda. Tienen estructuras políticas elegidas mediante sufragio cada cinco años, pero los niveles de corrupción dentro de la clase política es una cosa con la que los Marbaganos se han acostumbrado a vivir. En todas las elecciones, algún político, promete acabar con la corrupción de la clase política y, tras su mandato, suele tener problemas con la justicia por alguna que otra malversación.

La sociedad de Martia es un estricto matriarcado en el cual una reina verriana gobierna con control absoluto sobre todo el planeta. Su estructura social es similar a la estructura verriana y, por tanto, te recomendamos que consultes lo explicado para esta raza para saber como son los martianos.

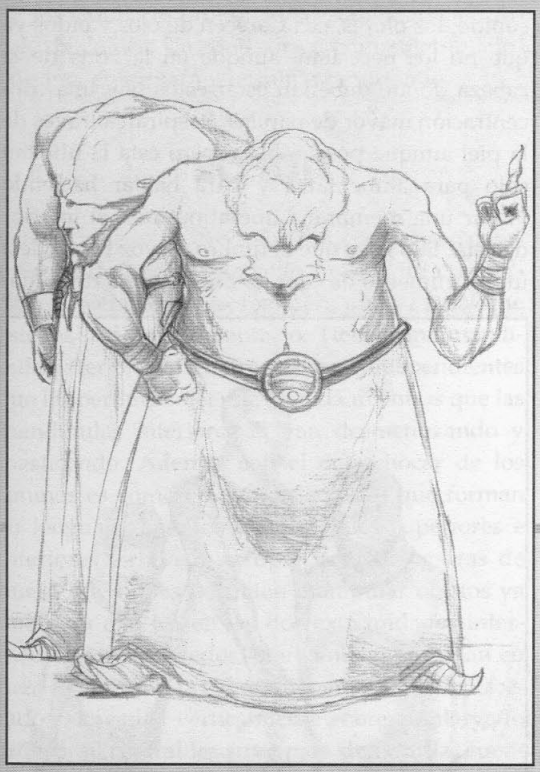
PODERES PSI

De todas las razas que forman la federación, muchas son las que han desarrollado una capacidad psi. Te recomendamos que consultes el capítulo dedicado a las razas menores (a continuación) para saber las características de cada una de ellas.



RAZAS MENORES DE EXO

ABRITAS



Los Abritas son originarios del planeta Ellera dentro de la zona de la galaxia dominada por los Sheller. Su historia y desarrollo tecnológico y cultural se vio completamente truncado cuando entraron en contacto, por primera vez, con los sheller. Hubo un enfrentamiento que los Abritas, poco preparados, estaban condenados a perder. Las condiciones de la rendición impuestas por sus enemigos les obligaron a permanecer confinados en su planeta y les prohibieron cualquier tipo de desarrollo tecnológico que les permitiera salir al espacio. De hecho, en Ellera-7, un planetoide del cinturón de asteroides, los sheller mantienen una guarnición constante de vigilancia al planeta abrita. Cuando un científico desarrolla secretamente un avance tecnológico de los denominados "prohibidos", los sheller realizan un ataque de castigo al planeta, matan al científico y destruyen su obra. Esto ha originado en la sociedad abrita una especie de culto hacia los "vengadores celestiales" y ha provocado un retroceso de la sociedad hacia el barbarismo. Sin embargo, la vigilancia sheller no es impermeable y el planeta ha sido visitado en diferentes ocasiones por piratas que cogiendo a los incautos abritas, los han vendido como esclavos en otros puntos de la galaxia. Es posible encontrar Abritas en cualquier parte de la galaxia, a excepción del resto del espacio sheller donde si son descubiertos los Abritas son capturados y devueltos a su planeta original.

Los Abritas tienen una forma física que recuerda un poco a la humaniforme, aunque carecen de cabeza. Carecen de ojos y oídos ya que poseen una especie de sentido de radar que les permite saber la disposición de las cosas y, a través de su sensible membrana receptora, pueden interpretar los ruidos que escuchan. Aproximadamente a mitad del pecho, los Abritas tiene una válvula semiquitinosa a través de la cual respiran. Además, a través de este miembro y mediante unas vibraciones provocadas en su enorme caja torácica, hablan. Su voz suena siempre muy grave debido a su sistema de habla y algunas razas tienen dificultades en escuchar sus registros más bajos. En el abdomen tienen una abertura que comunica directamente con el estómago. Los Abritas no mastican la comida sino que, simplemente, la introducen en el estómago directamente con sus manos.

Tecnológicamente, lo Abritas que viven en el planeta son muy atrasados. Siguen funcionando con combustibles fósiles y las cosas que a otras razas les parecen habituales son maravillas en su mundo. Además, las armas de pólvora, aunque existen son muy escasas y los individuos siguen resolviendo sus disputas con arcaicas armas de filo. El planeta no tiene un gobierno global y está fragmentado en múltiples y pequeños reinos con continuos enfrentamientos entre si.

Aparentemente, ningún Abrita ha desarrollado capacidades psi.

AiOLL

Esta es una extraña raza cuyo planeta, Sterea, está dentro de las fronteras de la República Federal de Planetas. Tienen una estructura social basada en la familia. De hecho, ésta es la única estructura social que poseen. La familia está compuesta por tres individuos de tres sexos diferentes más todos los descendientes que, por regla general, permanecen con los padres hasta que alcanzan la madurez y forman su propia familia. Tras un examen superficial, las triadas parecen estar formadas por una hembra, provista de una bolsa escrotal, y dos machos, provistos de gonopodios. Sin embargo, un examen genético que uno de los mal llamados machos es en realidad una hembra y que la aparente hembra es en realidad un tercer sexo definido por un doble cromosoma YY.

Los Aioll son en realidad unos ingenieros genéticos naturales que tienen su descendencia mediante la manipulación de los genes del macho y la hembra en el cuerpo del doble YY. Generalmente, las familias son homogenéticas (de la misma raza) pero a veces se dan heterogenéticas (de distinta razas). Las Aioll utilizan su capacidad para manipular sus olores corporales para hacerse irresistibles a individuos de otras razas y así superar su innata repulsión a unirse sexualmente con ellos. Antiguamente este fenómeno era más habitual, ya que las relaciones heterogenéticas son, según su punto de vista, una forma de evolución, pero en la actualidad la República ha prohibido su "comercio" genético y les obliga a permanecer en su planeta.

Los Aioll manipulan genéticamente cualquier cosa y así han modificado animales para que les sirvan de vehículos de transporte, para que les sirvan de casa que, además, les provea de alimentos e, incluso, para vehículos espaciales. Antes de entrar en contacto con la R.F.P., los Aioll tenían unas naves espaciales parecidas a enormes ballenas con las que surcaban el espacio. Actualmente estos enormes animales están extintos, pero los Aioll guardan aún su recuerdo genético para poder reconstruirlos.

Su apariencia física es chocante ya que carecen de cualquier tipo de vello corporal. Su piel tiene un color gris azulado brillante y está cubierta de infinidad de pequeños puntos rosáceos que les hace parecer víctimas de una enfermedad infantil como el sarampión. En realidad estos puntos son sus papilas sensitivas a través de las cuales son capaces de percibir el movimiento, el calor, el sonido, los olores, etc. Carecen de ojos y oídos ya que no los necesitan, aunque en la zona de la cabeza donde deberían estar éstos hay una concentración mayor de papilas. Respiran a través de la piel aunque poseen boca, pero ésta la utilizan sólo para alimentarse y para hablar haciendo vibrar una membrana queratinosa en el interior de ésta. Ello hace que el timbre de voz recuerde a un instrumento de cuerda. En sus dos extremidades superiores tienen tres dedos que utilizan poco para agarrar y mantienen siempre juntos, ya que en su interior hay papilas sensoriales muy sensibles que, gracias a un delgado músculo, pueden salir hasta medio metro. Estas papilas especiales son con las que los Aioll realizan sus manipulaciones genéticas, ya que tiene una capacidad sensitiva comparable a un microscopio electrónico. Las palmas de sus pies, más parecidas a manos de cuatro dedos, son las que utilizan para manipular



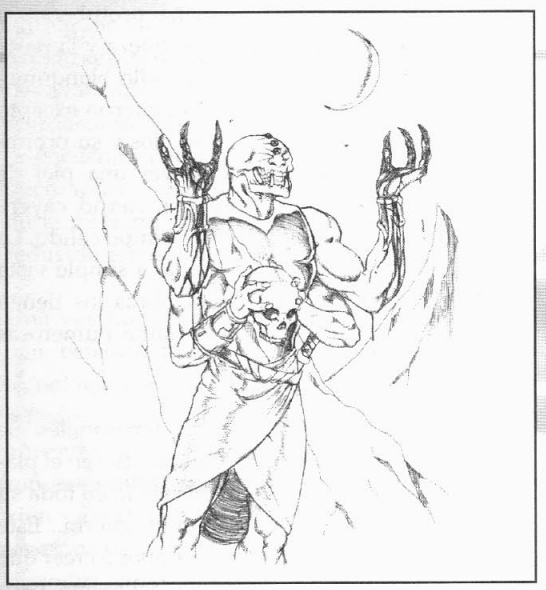
las cosas. A pesar de su apariencia obesa y torpona, los Aioll tienen un gran sentido del equilibrio.

Los jugadores que quieran interpretar personajes Aioll deben tener en cuenta que éstos seres siempre viajan acompañados de los otros miembros de su familia. No es ésta una costumbre social que pueda obviarse, ya que para los Aioll la presencia de sus familiares proporciona estabilidad emocional y biológica. Un Aioll sin sus compañeros enloquecerá, enfermará y terminará muriendo.

BORON

Esta raza de seis extremidades tiene todo su cuerpo cubierto por un fino vello cuya textura recuerda a la piel del melocotón, pero que, al igual que éste, es urticante al contacto. Tienen una mandíbula exterior con cuatro caninos independientes que les permite sujetar la comida mientras que las mandíbulas interiores la van desmenuzando y masticando. Además con el entrechocar de los caninos es como emiten los sonidos que forman su lenguaje. Las dos extremidades superiores e inferiores terminan en tres poderosas garras de hueso que no les permiten manipular objetos ya que para ello tienen las dos extremidades intermedias con tres dedos, que también terminan en fuertes uñas. En la cabeza tienen tres ojos trifacetados alineados verticalmente sobre su alargado cráneo. El central les sirve para detectar las fuentes de calor haciéndoles estupendos habitantes nocturnos.

Se desconoce por completo el planeta origen de esta raza y algunos autores especulan sobre su posible origen extragaláctico. Lo que si se conoce son sus costumbres de cazador. Los Boron, no siempre actuando en solitario, descienden sobre los planetas con la sana intención de practicar su deporte favorito: la caza. Desgraciadamente, sus presas suelen ser los habitantes de dichos planetas. Son coleccionistas pues les gusta guardar los cráneos de aquello que atrapan. Dicen los rumores que un Boron tiene entre sus trofeos el exoesqueleto de una reina verriana, aunque claro, dada la insociabilidad de los Boron, este punto no ha podido ser aclarado. Apenas mantienen contacto con las demás razas a las que sólo ven como víctimas. Por su parte, las demás razas los ven como ángeles vengadores o demonios encarnados y sólo aprecian los resultados de sus cacerías: cientos de bajas si el Boron sobrevive o una zona devastada si no lo hace, ya que sus naves llevan un dispositivo de autodestrucción (nuclear) si el propietario llega a morir.



Tecnológicamente hablando son bastante avanzados, aunque estos avances parecen centrarse exclusivamente en sus naves espaciales y en su equipo personal de caza que suele contar con dispositivos de camuflaje, armadura, armas de proyectiles y lanzamisiles. Se desconoce totalmente los logros que este pueblo pueda tener en otras ramas de la ciencia.

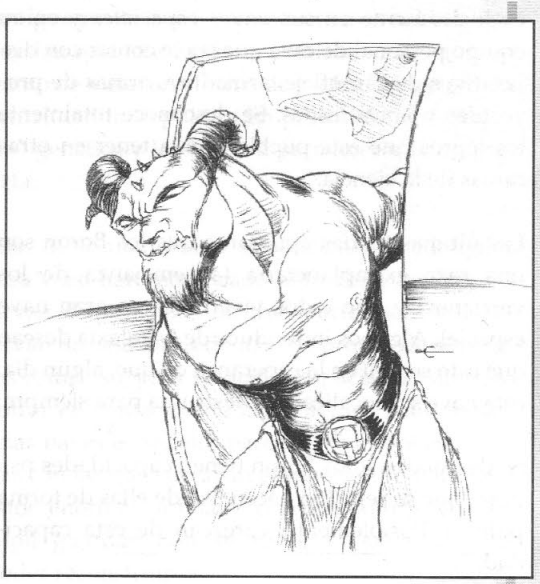
Las últimas teorías apuntan a que los Boron son una raza extraplanetaria (a semejanza de los verrianos) y que todos viven en una gran nave espacial. Algunos individuos de la galaxia desean que esto sea así en la esperanza de que, algún día, esta nave sea localizada y destruida para siempre.

Se desconoce si los Boron tienen capacidades psi, pues, que se sepa, no hacen uso de ellas de forma pública. Posiblemente, carezcan de esta capacidad.

CRELIN

Esta raza humaniforme habita en el planeta Osawa dentro de los límites de la Comunidad Verriana, pero sin estar bajo su dominio. Tienen en la cabeza dos grandes cuernos duros y resistentes que recuerdan en gran medida al de los rebecos de algunos planetas humanos. Además, entre estos, tienen una pequeña protuberancia ósea puntiaguda que recorre su cabeza y la parte central de su espalda. Un corto vello blanquinegro duro y áspero cubre todo su cuerpo excepto sus dedos (en pies y manos), su ojos y su prominente mandíbula donde dejan ver una piel de color cuero. El vello les crece en invierno, cayéndoseles en parte cuando llega el tiempo cálido. La única diferencia sexual apreciable a simple vista son los cuernos, ya que las hembras los tienen más cortos y gruesos y son bastante numerosas (en una proporción de diez a uno).

Los Crelin son muy belicosos y territoriales. Se puede afirmar, sin temor a exagerar, que en el planeta Osawa no ha habido un momento en toda su historia en el que no estuvieran en guerra.. Este conflicto continuo llevó a los verrianos a creer que sería posible controlar el planeta fácilmente, pero su sorpresa fue grande pues todas las veces que lo han intentado, los Crelin se han unido y enfrentado al invasor demostrando que en combate cuerpo a cuerpo su fuerza y sus cuernos eran tan temibles como las garras y mandíbulas verrianas, sobre todo teniendo en cuenta que estos últimos peleaban impedidos parcialmente por la gravedad del planeta.



Desdeñan la tecnología. Tienen amplios conocimientos sobre agricultura, biología, meteorología, metalurgia, pero no les interesan los campos más teóricos como las matemáticas subespaciales o la física cuántica. Carecen de grandes vehículos de transporte o aéreos y, hasta la fecha, no han mostrado interés en visitar alguna de las tres lunas que orbitan Osawa.

Algunas naves piratas han secuestrado crelianos para venderlos como esclavos en planetas de la R.F.P., de Oeon o de la Federación. Esto ha hecho que en algunos de estos planetas (liberados de la esclavitud por su propia fuerza) hayan aparecido pequeñas comunidades de Crelin, generalmente en la ladera de las montañas más altas y alejados de la civilización que intentó esclavizarlos.

CROMTER

Los cromters son criaturas humaniformes de piel azulada muy lisa. Su estatura varía entre el metro ochenta y los dos metros diez. No poseen el más mínimo rastro de vello en sus cuerpos. Son delgados y estilizados, sus huesos son livianos y no se dan casos de obesidad entre los cromters, lo que les permite volar con dos poderosas alas dorsales. Las alas son morfológicamente idénticas a las de las aves, con la excepción de que en vez de plumas el cromter posee miniplacas coriaceas, es decir de piel endurecida ultrafina. Sus rostros suelen ser angulosos y estrechos destacando sus ojos de color amarillento o ambarino. Muy peculiares también son sus llamados 'cabellos'.

Son magníficos seres voladores capaces de realizar maniobras de gran belleza y perfección. Para ello se sirven de sus 'cabellos'. Estos forman un abanico de piel membranosa unido por 'varillas' cartilaginosas, que al abrirse es empleado como timón en sus vuelos atmosféricos. Sus alas son extremadamente sensibles y odian comprimirlas

contra nada. Siempre se sientan en taburetes o similares.

Los cromters fueron descubiertos a mediados del segundo milenio en dos incidentes separados. El primero de ellos fue el descubrimiento de la gran farsa que suponía a los Jional tan buenos ingenieros como comerciantes. Un grupo cercano a la R. F. P. siguió con éxito una nave mercante jional que planetizaba en un mundo fronterizo, descubriendo que su mano de obra barata eran unas criaturas aladas de azul claro. Estos eran muy buenos tecnos y fáciles de manejar debido a su ingenuidad. La R. F. P. consideró útil liberar a los cromters de su pseudoesclavismo y que así pudieran servir libremente a la República.



Casi al mismo tiempo se descubrió un planeta refugio de los piratas marbagan oculto en un sistema asteroidal. Una intervención de los cuerpos de seguridad de la R. F. P. desbarató las instalaciones descubriendo que la mayoría de los esclavos eran tecnos cromters nativos del planeta. Casi incivilizados y supersticiosos, adoraron desde el primer momento las fuerzas liberadoras humanas.

Lo curioso residía en que estos dos planetas cromter se encontraban separados por una gran distancia. Poco a poco grupos EXO han encontrado un total de diez mundos cromter, casi equidistantes, en lo que actualmente es la frontera iroiendi, desde casi el centro de la galaxia hasta la actual Federación. Un total de doce mundos, en otros tantos sistemas, para una raza marginal y en absoluto tecnológicamente avanzada, desconocedora del viaje sublumínico.

En alguno de los planetas los cromters habían dejado sus cuevas tribales para formar civilizaciones avanzadas regidas por consejos democráticos matriarcales. Sus mayores progresos tecnológicos se encuentran en el campo de la electrónica y la microóptica, sus naves son auténticos prodigios de la miniaturización y el aprovechamiento del reducido espacio de un buque.

Una vez fuera de su oscuridad, los cromters se han beneficiado enormemente del intercambio tecnológico, que les ha impulsado a una nueva era de progreso por el espacio. Construyeron apresuradamente naves comerciales que enlazaron sus mundos con otros cercanos. Su complexión y morfología se adaptó maravillosamente a las gravedades bajas, e incluso al vacío durante periodos cortos de tiempo. Sus navíos-garaje se pueden encontrar en muchos de los centros neurálgicos de la R. F. P. Su fama de competentes y fiables reparadores de componentes les asegura un mercado y unas ganancias suculentas.

La limitada inteligencia de los cromters les impide ser crueles o retorcidos por sí solos. Son excepcionalmente buenos recibiendo órdenes y los especialmente entrenados pueden llegar a ser las mejores unidades de infiltración y sabotaje. La mentira no surge de sus mentes de manera espontánea siendo normalmente ingenuos en sus respuestas a preguntas comprometedoras. Los poderes psi que desarrollan casi nunca son empleados para dañar a nadie.

Su oscuro pasado, su extraña ubicación en territorio iroiendi, su escaso número inadecuado a su avance tecnológico o su alto potencial psiónico les hace ser una de las razas más enigmáticas de la galaxia.

DOCTE

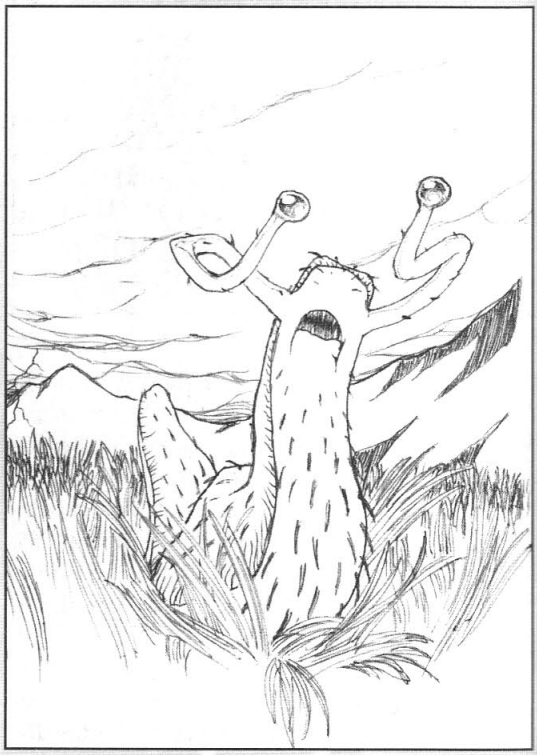
Esta raza tiene la forma de una babosa gigante por lo que, durante mucho tiempo, fue ignorada y evitada por los investigadores humaniformes. En realidad, todo su cuerpo está formado por un grueso y poderoso músculo en cuyo interior se alojan todos los órganos vitales, incluyendo el cerebro que de forma alargada va de un extremo a otro del cuerpo. Por fuera del músculo, están todas las terminaciones nerviosas que sirven de sistema sensorial al Docte ya que van conectadas a los numerosos pelos que recubren su cuerpo. Utilizan la mitad posterior de su cuerpo para moverse, mientras que la mitad anterior la mantienen erguida. En caso de necesidad, pueden reptar con todo su cuerpo. Su boca está compuesta exclusivamente de colmillos con los que desgarran el alimento que luego tragan sin masticar ya que en sus estómagos llevan piedras (tragadas previamente) con las que machacan los alimentos. A ambos lados de la boca surgen dos largos tentáculos terminados en una esfera. Inicialmente se pensó que aquellos eran una especie de ojos, pero más tarde se descubrió que no era así ya que ellos ven a través de los pelos de su cuerpo con los que sienten el frío, el calor e, incluso, el movimiento de lo que les rodea. Las esferas son su forma de comunicación. Mediante combinaciones de movimientos de éstas consiguen expresarse. Los Docte han aprendido a interpretar el sonido con el que se comunican el resto de las razas, pero sólo aquellas personas dedicadas toda su vida a ello son capaces de entender a un Docte sin ayuda del traductor. Su piel externa puede adoptar formas simples que le permiten agarrar objetos.

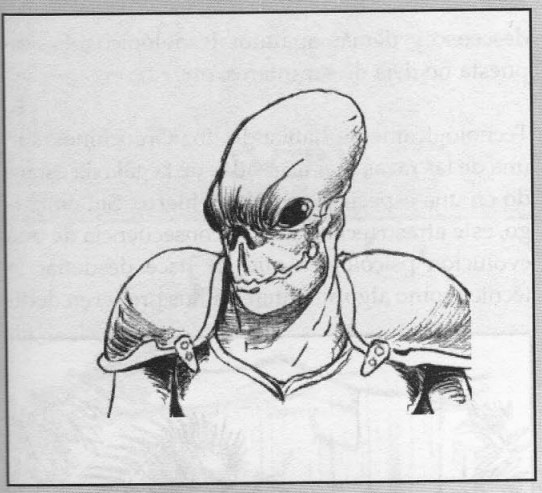
Los telépatas que han mantenido contacto con la mente de un Docte dicen que su cerebro trabaja a dos niveles (a diferencia de los tres de otras razas setientes). El primero de ellos controla todas las funciones parasimpáticas y reflejas de su organismo y el segundo controla las funciones conscientes. Lo que hace más singulares a los Docte es que ambos niveles de inteligencia no están conectados. Es decir, no pueden realizar conscientemente funciones reflejas. Por ejemplo, no pueden evitar orientar los pelos de su cuerpo hacia las fuentes de luz o movimiento.

Los Docte son originarios de Exheriel que es un planeta dentro de los límites de la Federación, pero actualmente han colonizado sus tres lunas más un segundo planeta de su sistema solar

Los Docte son bastante fríos e insensibles y todas sus acciones son producto de la lógica. Esta actitud suele poner nerviosos a sus interlocutores quienes esperan de ellos alguna respuesta emocional que nunca llega.

Tecnológicamente, los Docte están bastante avanzados, tanto en el campo teórico como en el práctico. Poseen naves espaciales con capacidad subespacial, grandes transportes aéreos y terrestres y enormes y bien organizadas ciudades subterráneas. Aunque limitados geográficamente, es posible encontrar un Docte en cualquier lugar de la galaxia, principalmente en puestos subordinados donde su capacidad de deducción lógica es muy apreciada.





EISIL

Los Eisil son una raza humaniforme anfibia que habita en las costas del planeta Glebus dentro del imperio de Oeon. Su piel tiene un aspecto y tacto graso debido a unas glándulas bajo ésta que segregan una sustancia parecida al aceite que les ayuda a nadar. Sus manos y pies están palmeados con una ligera membrana semitransparente entre sus dedos. Su cabeza tiene forma hidrodinámica con una protuberancia ósea en la parte posterior que les sirve de timón en sus desplazamientos acuáticos. Tienen un ligero color verdoso y, a excepción de los tobillos, carecen de vello en todo el cuerpo. La parte externa de sus aparatos reproductores se encuentra precisamente en los tobillos y su exposición pública fuera del agua se considera inmoral en la cultura esilense. Pueden permanecer fuera del agua todo el tiempo que quieran ya que tienen un sistema respiratorio doble, pero deben humedecer su cuerpo cada, como máximo, veinte horas estándar.

Los Eisil carecen de gobierno o de cualquier sistema legislativo o ejecutivo. Los sociólogos han sido incapaces de determinar qué tipo de organización social poseen. Cuando son interrogados a este respecto, los Eisil siempre contestan con una pregunta: "¿Qué es organización?". Carecen, al menos lo aparentan, de cualquier forma organizativa y podría decirse que son unos seres que se limitan a existir. Cuando se les pregunta cómo solucionan los problemas, ellos comentan que los que tienen problemas los solucionan entre ellos. Y si se les interroga sobre lo que hacen si los implicados no se ponen de acuerdo, los Eisil contestan lacónicamente: "Pues... no se soluciona el problema". Su idioma carece de conceptos abstractos como sociedad, política, jerarquía, etc. y, hasta la fecha, todos los intentos de Oeon por formar un comité planetario o conseguir que envíen representantes al comité central, han fracasado.

Científicamente hablando, poseen conocimientos muy elevados, tanto a nivel físico-matemático como de biología molecular. Los Eisil encuentran apasionante cualquier debate que tenga como fondo una cuestión científica. Paradójicamente, desdeñan la tecnología a la que no dedican ningún esfuerzo colectivo, pero que, sin embargo, es la dedicación exclusiva de algunos elementos sobresalientes de la sociedad a los que consideran más como artesanos que como ingenieros.

De las razas que no son completamente psi, como los verrianos o los tyranos, los Eisil son una de las que mayor porcentaje de individuos psi tiene pudiendo elegir cualquier rama y horizonte.

Aunque no han desarrollado el viaje subespacial, a pesar de poseer los conocimientos científicos para ello, los Eisil tienen una gran curiosidad y eso lleva a encontrarlos en los más variopintos lugares de la galaxia. Su incapacidad para entender las órdenes o las jerarquías les ha ocasionado más de un grave problema.

VRESIX

Es una empresa que se dedica al comercio de naves espaciales de segunda mano, así como componentes de la mismas. También construyen naves de encargo, pero son muy caras para la calidad que proporcionan. Si compras en VRESIX, asegúrate bien de lo que compras, pues luego puedes tener problemas. Vresix tiene su mercado en los planetas menos dearrollados o en comunidades que, por la razón que sea, no tienen acceso al mercado habitual de naves espaciales.

GRAOCHINEK

El planeta Zeon dentro de la zona de la galaxia controlada por los Sheller tiene más del 75% de su superficie cubierta por un bosque de grandes árboles de más de treinta metros de altura ligeramente emparentados con los "quercus". El otro 25% se presenta en forma de pequeños lagos de agua dulce. Este planeta orbita alrededor de un sistema binario de estrellas formado por un astro de clase G y una enana blanca lo que origina una órbita con gran precesión. La posición de las estrellas hace que en algunas épocas del año (primavera y otoño) no exista noche ya que cuando una se pone la otra está saliendo. La concentración de oxígeno del planeta es una de las más elevadas, llegándose a dar casos de euforia en los visitantes ocasionales. Inicialmente, los Sheller no consideraron que el planeta estuviera habitado y establecieron en él una colonia. Su sorpresa fue grande cuando miles de Graochinek, a los que hasta entonces habían considerado animales, se presentaron armados para intentar expulsar a la colonia. Así comenzó lo que los Sheller denominan guerras Zeon en el año 8.546 de su cronología. Desde este incidente hasta la fecha de hoy, los Graochinek mantienen su oposición contra el poderoso imperio.

Los Graochinek son humaniformes con largos brazos y una cola prensil lo que les confiere una gran agilidad. Unas protuberancias óseas en forma de pinchos en la parte externa de sus extremidades y en el centro de la espalda prolongándose hasta su cabeza, les confieren una apariencia temible. Carecen de dientes, pero sus labios son rígidos y duros y con ellos abren los frutos de los árboles que es casi su único alimento. Entrechocando los labios emiten un "cloqueo" que forma su lenguaje. Los estudios más recientes revelan que su cerebro se haya alojado en el interior de la columna vertebral y que su capacidad intelectual es bastante elevada. Cuando los Sheller interrogaron a los primeros prisioneros y les preguntaron por qué no se habían mostrado como una raza inteligente, la respuesta fue chocante: "No hicieron nada digno de nuestro interés". Considerando que los Sheller llegaron al planeta con naves de descenso y demás aparatos tecnológicos, la respuesta no deja de ser interesante.

Tecnológicamente hablando, los Graochinek son una de las razas más atrasadas de la galaxia estando en una especie de edad del hierro. Sin embargo, este atraso tecnológico es consecuencia de una evolución psicológica que les hace desdeñar la técnica como algo sin interés. Ellos prefieren dedi-

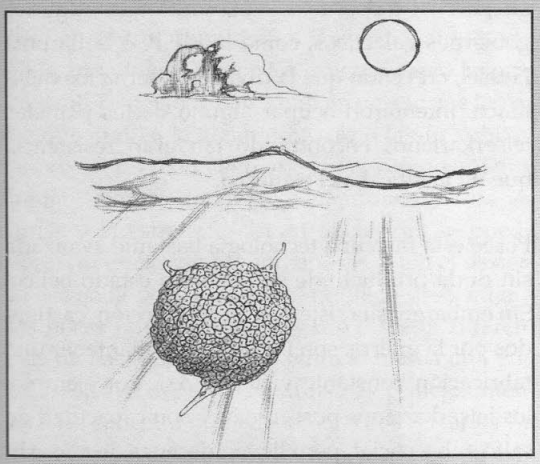


carse a temas con mayor profundidad intelectual. Estudios recientes han descubierto que conocen las ecuaciones del campo unificado y alguna de sus soluciones particulares. Teóricamente podrían construir naves espaciales con capacidad de salto, pero no lo hacen por carecer de capacidad intelectual. Ello no evita que de vez en cuando individuos notables experimenten tecnológicamente y hagan avanzar un poco a la sociedad. Desgraciadamente, estos Graochinek son los primeros en ser sacados del planeta por los traficantes de armas e, incluso, por los propios Sheller.

Los jugadores que quieran interpretar personajes de esta raza deberán tener en cuenta su irreconciliable odio hacia los Sheller y su deseo de regresar

a Zeon. Como dicen los Graochinek: "El universo es algo grande y vacío carente de interés".

GWEN



En el planeta Osirio, dentro de los límites del Estado Tyrano, viven los Gwen. Son seres unicelulares de gran tamaño (aproximadamente un centímetro) que viven en los mares tropicales del planeta. Cuando los tyranos colonizaron el planeta, no fueron conscientes de la existencia de los Gwen hasta cierto tiempo después. Concretamente cuando aquellos fueron capaces de sentir la actividad psi de éstos. Hasta la fecha, la comunidad científica no se pone de acuerdo sobre la inteligencia de esta raza.

Un individuo Gwen aislado tiene una forma pseudoesférica de color azul verdoso. Nada le diferencia de los seres unicelulares de otros planetas. Cuando se coloca cerca de un segundo individuo Gwen, entre ambos y mediante deformaciones de su membrana exterior se forman ramificaciones o "dentritas" que los ponen en contacto. Entonces, su color azul se ve cruzado de forma aleatoria y esporádica de líneas de verde intenso que indican la existencia de comunicación. Cuando se juntan muchos individuos forman entidades más complejas y las líneas verdes de comunicación son tantas y tan cambiantes que provocan un efecto hipnótico en los que los observan. Este es su sistema de defensa contra los depredadores. Estas colonias de Gwen tienen una fuerte capacidad telepática y gracias a ella pueden ponerse en contacto con otras razas. Y es por esta cualidad que se cree que los Gwen, más concretamente sus colonias de individuos, poseen inteligencia. Otra capacidad de las colonias es la de poder imitar formas multicelulares complejas como peces, animales e, incluso, seres humaniformes. Aunque esta imitación no es perfecta ya que en su piel se notan las diferencias entre los diferentes individuos como pequeñas superficies de un centímetro cuadrado. No son capaces de inventar formas, sino que imitan aquellas con las que están en contacto. De hecho, esta incapacidad creativa es lo que algunos antropólogos esgrimen como prueba irrefutable de su falta de inteligencia. Sin embargo, exceptuando los poderes psi, el color de la piel que siempre es azulada con líneas verdes cambiantes y la capacidad reproductora, la copia Gwen es virtualmente perfecta. Respecto al último punto, cada uno de los individuos de esta raza se reproduce por mitosis (división de la célula en dos completamente iguales), pero las colonias no tienen esta capacidad y las mitosis de los Gwen individuales que lo forman se utilizan para mantener la colonia, hacer que crezca o cambie.

En las colonias, cada individuo Gwen se especializa en una función concreta. Así, pueden tener pulmones, estómago, dientes, ojos, etc. Las líneas verdes de comunicación permanecen y por ello las colonias Gwen parecen individuos recorridos por millones de corrientes eléctricas. Una colonia puede mantener su apariencia todo el tiempo que haga falta, pero para cambiar de forma debe realizar un proceso que dura de 2 a 5 días dependiendo de la complejidad de la forma que se quiera adoptar. Al realizarlo, pierde todos los recuerdos y experiencias de su forma anterior.

Los individuos Gwen no son interpretables por los jugadores ya que un personaje unicelular de un centímetro de tamaño no parece, a priori, muy jugable. Sin embargo, los tyranos se han mostrado muy abiertos a permitir viajar a las colonias Gwen y éstas pueden hallarse en muchas zonas de la galaxia. Los jugadores, si lo desean, pueden interpretar colonias, pero deben indicar en la forma en la que están. Además, deberán tener en cuenta que, en realidad, son un cúmulo de individuos

independientes que nunca hablarían de sí mismos en primera persona del singular.

Los Gwen puede adquirir la rama psi de captar empatía hasta el máximo horizonte, pero no podrán coger ninguna otra rama.

IELSERKAREN

Esta es, probablemente, la única raza de la galaxia que no cumple el conocido principio antropológico de la "inteligencia erguida" y que podría resumirse diciendo que sólo aquellas razas que evolucionan enderezando su espalda e irguiendo su cuerpo son capaces de manipular objetos y, por ende, de desarrollar su inteligencia. Los Ielserkaren se apoyan sobre cuatro patas robustas que les permiten desarrollar una velocidad considerable. Su columna vertebral, en la parte superior de la espalda, está en posición horizontal y se prolonga por un cuello de unos cincuenta centímetros hasta terminar en la parte superior de la cabeza. Esta es alargada en cuyo extremo tiene dos protuberancias óseas planas que ocultan dos filas de potentes mandíbulas. De la parte lateral surgen dos pseudópodos musculosos que generalmente descansan sobre la grupa y que utilizan para manipular los objetos de forma precisa. A excepción de éstos y sus pezuñas, tienen el resto del cuerpo cubierto con un corto plumaje blanquinegro que les protege del árido clima de su planeta original: Vederun.

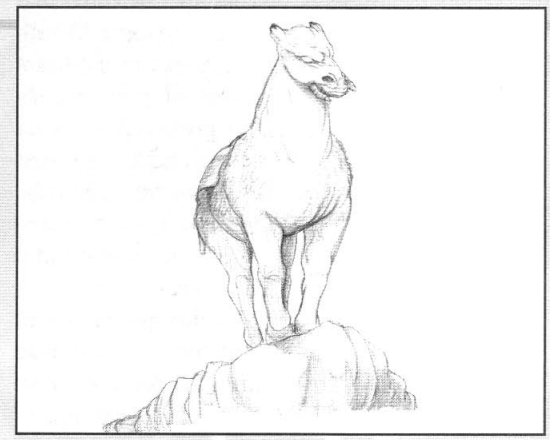
Los Ielserkaren son una raza extremadamente prolífica. Un individuo puede tener a lo largo de su vida, si no tiene una muerte prematura, cosa por otra parte bastante normal, una media entre 20 y 30 hijos. Los mellizos, trillizos y cuatrillizos son bastante habituales. De hecho, lo raro son los nacimientos en solitario. Cuando esto ocurre, los Ielserkaren creen que es una buena señal y que grandes proezas aguardan al nacido pues, según su creencia, se ha apoderado de la fuerza vital de sus hermanos no-natos. Esta alta natalidad ha provocado que esta raza sea bastante belicosa y que se encuentre permanentemente combatiendo entre ellos o con otras razas.

Los Ielserkaren ocupan cuatro planetas en tres sistemas estelares en la zona conocida como la Federación. Están divididos en tres gobiernos o alianzas que ocupan cada uno una parte en cada de uno de los cuatro planetas los que hace que las guerras en todas ellas sean continuas. Algunos gobiernos galácticos, como la R.F.P. o la Baronía Hassel, creyendo que la división interna los debilitaba, intentaron ocupar alguno de los planetas ielserkarianos encontrando tan gran resistencia que no justificaba el esfuerzo.

Posee esta raza una tecnología bastante avanzada sin duda producto de su continuo estado bélico. Sin embargo, sus sistemas de producción, castigados por la guerra, son incapaces de mantener una fabricación constante y fiable. Así, por ejemplo, los ielserkarianos poseen naves con capacidad de salto subespacial, pero llevan decenas de años sin construir ninguna nueva dedicándose a comprarlas a otros gobiernos (principalmente la R.F.P.) y a hacerles el mantenimiento mínimo que garantice su funcionamiento lo que obliga a hacer remiendos y "chapuzas" que convierten cualquier paseo espacial en una aventura.

Que se sepa, los Ielserkaren no han desarrollado ninguna capacidad psi.

Nada prohibe a los miembros de esta raza viajar por la galaxia. Ahora sí, para su constitución cuadrúpeda las naves de diseño humano son muy incómodas.



JIONAL

Son los pequeños habitantes de los desiertos de Calene, enorme planeta en la frontera entre la R.F.P. y los verrianos reclamado por ambos pero bajo el control de ninguno. De hecho, ahora está en la zona marcada por los iroiendi como bajo su control. Tiene dos lunas también de enorme tamaño que junto a la gigantesca roja a la que orbitan provocan un fenómeno que se ha venido a denominar "mareas de arena" Cuando alguna de las lunas y la estrella están en oposición, se puede observar en las zonas montañosas como el desierto asciende por la ladera para luego descender a las pocas horas. Se han llegado a medir diferencias de hasta diez metros entre la marea alta y la baja. Esto es debido a dos razones principalmente: a las enormes masa de los cuerpos cercanos y a que la arena del desierto está formada por la erosión de fuertes vientos durante miles de millones de años dando lugar a unos granos finos y ligeros.

Los Jional no miden más de medio metro de altura, tienen costumbres nocturnas y habitan en ciudades subterráneas en las zonas rocosas pero sin alejarse en exceso del desierto donde cultivan (varias especies de tubérculos) y cazan. Si no fuera por los párpados quitinosos que protegen sus ojos del viento y por la estructura ósea que cubre su pabellón auditivo, parecerían niños humanos barbilampiños y melenudos. Sus pies son muy anchos y fuertes para andar mejor por las arenas del desierto y su planta está almohadillada y cubierta con una especie de fuerte cuero para aislarles del calor de ésta.



Los Jional tienen una economía basada en el trueque y de hecho son conocidos en toda la galaxia por su habilidad e instintos comerciales. Cuando estás buscando algo concreto, seguro que un Jional lo tiene y seguro que tú tienes algo por lo que él estaría dispuesto a cambiarlo. Aceptan las cosas de valor como el oro, las piedras preciosas o similares, pero desdeñan el dinero al que consideran un engaño. Los Jional mantienen unas excelentes relaciones con todas las razas, incluso los verrianos, y son la columna vertebral que permite el intercambio cultural y tecnológico entre ellas.

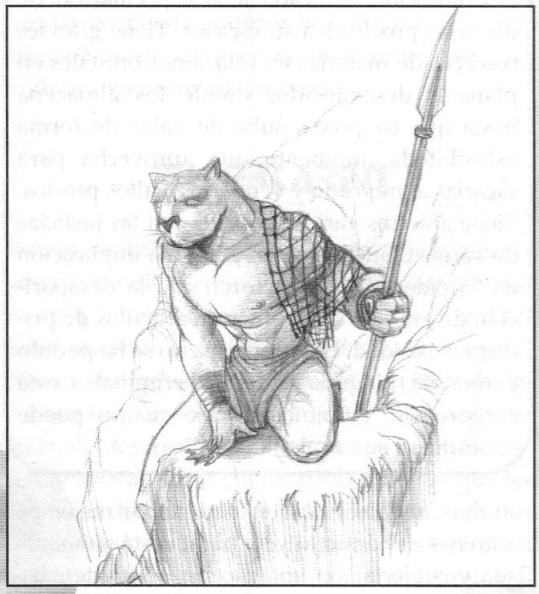
Carecen de conocimientos científicos elevados, pero sus contactos y comercios con otras razas les permiten todo el equipo tecnológico que necesitan. Sus naves espaciales, por ejemplo, son una mezcla heterogénea de diversas tecnologías y más de uno se pregunta cómo es posible que funcionen con tanto remiendo y uniones improvisadas entre sus componentes.

Aunque no con mucho poder, los Jional pueden coger cualquier rama de poderes psi hasta el horizonte que deseen y puedan.

CRONÔDA

Corporación dedicada a la especulación de materias proclives a su escasez. Tiene grandes reservas de materias en estaciones orbitales en planetas desconocidos donde los almacena hasta que su precio sube de valor de forma exhorbitada, momento que aprovecha para sacarlas al mercado y venderlas a altos precios. Tiene abiertos varios procesos con las justicias de varios planetas por su presunta implicación en "accidentes" que ocurren con la desaparición de grandes cantidades de artículos de primera necesidad. Hasta la fecha no se ha podido demostrar ninguna actividad criminal a esta corporación, pero no se sabe cuanto puede durar su suerte.

LIXNEL



Los Lixnel son una raza creada genéticamente por los verrianos en un intento de crear perfectos soldados que pudieran utilizar para sus descensos a los planetas. El experimento resultó un fracaso, ya que aunque ágiles y fuertes, los Lixnel preferían dedicarse a actividades pacíficas como la ganadería o la agricultura. El final de la segunda guerra humano-verriana y la anexión de planetas por parte de la R.F.P. tras ésta salvó a los lixnelianos. Tuvieron la suerte de que su planeta fuera uno de los anexionados ya que los verrianos habían decidido su exterminio. Ni que decir tiene que no guardan simpatía hacia sus creadores y que miles de voluntarios sirven en la Armada de la República en la esperanza de que comience una nueva guerra contra los verrianos.

Tienen el cuerpo cubierto completamente de vello blanquinegro que forma diferentes dibujos en cada individuo y que, de alguna manera, los identifica frente a los demás. Su cabeza es redonda con dos orejas puntiagudas en la parte superior parcialmente orientables. La nariz es tan pequeña que apenas sobresale del rostro y su mandíbula, algo más prominente, carece de incisivos, siendo caninos la mayoría de sus dientes. Encima de su labio tiene tres pares de bigotes o largos pelos que facilitan su sentido del olfato. Los dedos de sus pies y manos finalizan en agudas garras retráctiles.

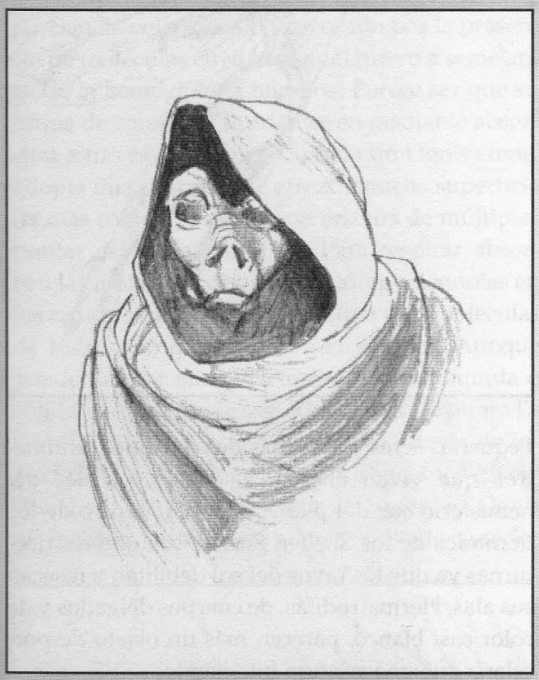
Los humanos, concretamente el gobierno de la R.F.P., tienen interés en que esta raza prospere y crezca bajo el amparo de su ayuda. Por ello ha puesto a su alcance todos los medios tecnológicos posibles y les ha otorgado los máximos derechos civiles y políticos. El objetivo del gobierno de Vettera es sencillo. Necesita un planeta poderoso que estabilice la región recientemente anexionada. Los Lixnel han sido elegidos para ello y gracias a esto prosperan como nunca hubieran podido hacer con los verrianos.

Hasta la fecha, ningún lixneliano ha desarrollado poderes psi. Parece que los verrianos diseñaron esta raza para que careciera completamente de esta capacidad.

MARBAGAN

A excepción de algunos detalles menores, como la ausencia de orejas, los Marbagan tienen una apariencia externa casi humana. Miden poco menos de metro y medio y suelen llevar largas melenas y barbas. Tienen la nariz achatada y justo en los bordes del cráneo, por encima de los oídos, tienen un exoesqueleto que se junta en la parte posterior de la cabeza a la altura del cuello. Generalmente, esta protuberancia no es visible debido al pelo. Internamente tienen más diferencias con los humanos, ya que carecen de corazón o, más exactamente, éste se haya sustituido por bombas sanguíneas en todo su cuerpo que podrían ser comparadas con pequeños corazones. También carecen de sistema linfático ya que está integrado en el sistema sanguíneo. Su sangre es de color verde porque su hemoglobina tiene como base el cobre. Los Marbagan controlan cinco planetas en tres sistemas dentro de la zona de la galaxia conocida como Federación. La relación con sus vecinos, especialmente la R.F.P. y la Baronía Hassel, no es muy buena y en más de una ocasión ha habido "incidentes fronterizos" con estas dos naciones. La principal actividad económica es el pirateo del que han hecho todo un arte y el tráfico de cual-

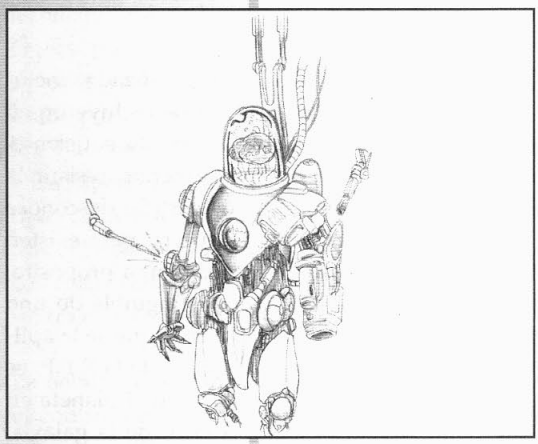
quier mercancía peligrosa o ilegal en el que son unos expertos. Muchas de las actividades esclavistas detectadas en la galaxia tienen su origen en una nave comercial marbagana. Tienen una tecnología bastante elevada, aunque en su mayoría ha sido adquirida o robada a otras razas. Sin embargo, los marbaganos han demostrado una gran capacidad para el mantenimiento o adaptación de estos equipos.



Las diferencias sociales dentro de este colectivo son enormes, existiendo desde esclavos (generalmente de otras razas) hasta grandes riquezas poseedores de varias naves espaciales. Su sistema de gobierno está descentralizado controlado por lores que son dueños de pequeñas porciones de territorio que gobiernan a su antojo. Hay numerosas fricciones e incidentes entre cada uno de estos señores locales, pero no se puede hablar de un estado generalizado de guerra.

Rara vez se dan entre los ciudadanos marbaganos poderes psi, pero aquellos que los poseen los utilizan, sin ningún escrúpulo, en su propio beneficio. Hasta la fecha, los Marbagán sólo han desarrollado individuos psi con capacidad en las ramas de telequinesis, escudo mental o percibir psiónico.

NHETI:NARÄ



Esta raza, más bien una metaraza, ya que engloba a muchas de ellas, tiene su origen en una evolución tecnológica muy importante, su civilización llegó a la conclusión que como lo único que cuenta en un ser inteligente es su cerebro, ¿por qué no aislarlo, introducirlo en un recipiente prácticamente invulnerable y que se comunique con el exterior a través de interfaces? Son recipientes en los que va alojado el cerebro, memorias informáticas, un transmisor subespacial, nutrientes para aproximadamente 20 días, una pequeña depuradora de sangre y una serie de conectores para los sentidos, intercambio de datos y recolección de nutrientes. Incluye seis patas finas plegadas a los lados que les proporciona una muy limitada movilidad en casos de necesidad.

Su forma de vida es introducirse en cuerpos artificiales creados ex profeso genéticamente para ellos, con las más diversas formas, de tal manera que pueden cambiar de cuerpo cuando quieran. También pueden alojarse en máquinas directamente. Son asexuados, aunque puedan ir en cuerpos de distintos sexos y puedan disfrutar del mismo (incluso cada vez como un sexo distinto). Se reproducen artificialmente gracias a máquinas. Los humanos se refieren a ellos con el nombre de NheTi:Narä, pero, al parecer ese no es el nombre correcto de la raza ya que sólo el prefijo "Nhe" y el sufijo ":Narä" forman parte del nombre. El núcleo de este hace referencia al nombre de la raza original del cerebro. Así, se sabe que algunos

se denominan a si mismo como NheKi:Narä o NheBo:Nhara, aunque se desconoce (y ellos no lo cuentan) a qué razas hacen referencia las raíces "Ki" y "Bo".

Tenían una sociedad bastante avanzada, incluyendo cerebros de otras razas que incluyeron en su banco de reproducción, y eran lo suficientemente avanzados para, por lo menos, resistir la guerra que les enfrentó a la R.F.P. Se desconoce cómo o porqué perdieron la guerra, pero existen rumores que dicen que la perdieron a propósito. Un cuerpo NheTi:Narä es indistinguible de uno de una raza a la que imita a menos que se le aplique un escáner. La posición oficial de la R.F.P. es que los NheTi:Narä sólo existen en el planeta en que están recluidos, en el exterior de la galaxia, prohibiéndose el contacto con ellos.

Poco se sabe más, ya que la República ha controlado mucho su conocimiento, pero lo único que se sabe con certeza es que se encontraron con una raza que cayó demasiado fácilmente y de una forma muy limpia, para su nivel tecnológico del que, curiosamente, poco sacaron en claro los humanos.

Al ser una raza tan evolucionada se supone que algunos miembros puedan tener poderes psi, pero no se sabe con certeza. En teoría, podrían poseer cualquier rama psi hasta cualquier horizonte.

Los jugadores que quieran interpretar a algunos miembros de esta raza deberán decidir con qué cuerpo van a aparecer. Podrán cambiar este cuerpo siempre que deseen y estén en su planeta de origen. Como observarás, en el capítulo de creación de personajes, no existe capacidades especiales innatas para los Nhe Ti:Nara. Como se ha comentado, estos seres provienen de la unión de un cerebro con un cuerpo ajeno al suyo. Por tanto, deberán coger de la raza a la que pertenece su cerebro aquellas capacidades o defectos que afecten a la inteligencia, el instinto o el psi (o sus atributos y habilidades derivadas) y de la raza de su cuerpo las capacidades o defectos que afecten al cuerpo, a la destreza o a la presencia. (o sus atributos y habilidades derivadas).

NITILOS



Pequeños seres de no más de cincuenta centímetros que viven en los bosques tropicales del hemisferio sur del planeta Regula, dentro de los dominios de los Sheller. Son de costumbres nocturnas ya que los rayos del sol debilitan y resecan sus alas. Hermafroditas, de cuerpos delgados y de color casi blanco, parecen más un objeto de porcelana que una criatura inteligente.

Cuando los Sheller entraron en contacto con ellos la primera vez, los nitilos se mostraron muy cordiales y muy interesados en aprender todo lo posible de aquellos visitantes venidos de más allá de las estrellas. Hoy, tras cuatrocientos años desde el primer contacto, los nitilos se hayan perfectamente integrados en la sociedad sheller, siendo habitual verlos en cualquiera de sus planetas o con cualquier equipo tecnológico adaptado a su reducido tamaño..

Los Nitilos ven compensadas sus escasas características físicas con una gran capacidad psi. Tienen acceso a cualquier rama psi hasta cualquier horizonte.

OGNIS

Estos seres viven en los planetas dentro de la nebulosa de Calar en el Estado Tyrano y son, probablemente, la única especie inteligente cuyo cuerpo no está compuesto en su mayor parte de agua, sino de alcohol. Los Ognis son seres etéreos (realmente son una nube de gas denso) que no guardan una forma definida durante mucho tiempo. Son de color rosado provocado por la presencia de moléculas cuya base es el hierro a semejanza de la hemoglobina humana. Parece ser que su forma de conseguir nutrientes en mediante absorción a través de su piel. Cuando un Ognis come, adopta una postura que ofrezca mucha superficie (la más común es una esfera erizada de múltiples puntas estilo puercoespín). Para respirar absorben las moléculas de agua descomponiéndolas en los radicales alcohol que necesitan y en moléculas de hidrógeno que expulsan al exterior. Aunque pueden entrar en contacto con el agua líquida o sólida no pueden arovecharla para respirar. Es por ello que los Ognis viven en las alturas de los planetas o en la superficie de los gigantes gaseosos. Los antropólogos estiman que los Ognis alcanzaron la inteligencia en un estado anterior de evolución que le permitía manipular más fácilmente objetos, progresar tecnológicamente y comunicarse entre ellos. En la actualidad, utilizan la telequinesis y la telepatía para todo ello. Los Ognis pueden aguantar el vacío del espacio durante varios minutos, pero finalmente el frío acaba por entumecer sus reacciones hasta matarlos. Pueden permanecer en ambientes cerrados o en la superficie de planetas que tengan una humedad relativa del 20%, aunque para sentirse cómodos debe ser mayor del 40%. Los planetas desérticos están vedados, excepto que bajen a ellos con un traje de control de humedad.



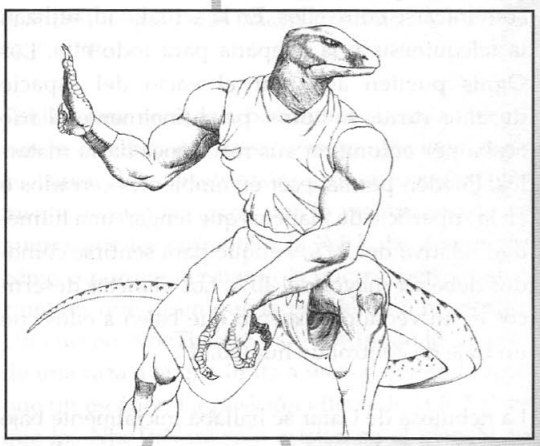
La nebulosa de Catar se hallaba inicialmente bajo el control de los verrianos, pero estos no dieron ninguna utilidad a un planeta poblado de seres que flotaban en las altas corrientes y que nunca tocaban el suelo y decidieron abandonarlo. Mas tarde, los Sheller exploraron y colonizaron el planeta y hoy se ha integrado completamente en su comunidad.

La tecnología ogniseña es bastante avanzada, aunque, en líneas generales, de poca utilidad para otras razas ya que ellos la diseñan para su especial presencia física. Uno de sus grandes logros son sus trajes de humedad (que les ha permitido relacionarse con otras razas) o sus ciudades flotantes. Aprovechan el hidrógeno que desprende su respiración para, mediante un proceso de fusión, obtener energía. El Helio, producto de esa fusión, lo utilizan para generar la sustentación de la ciudad. Unos potentes motores le dan la posibilidad de convertirse en una nave espacial.

Los Ognis poseen poderes psi, sobre todo telequinéticos, que les permiten relacionarse con el entorno que les rodea. Aunque pueden coger cualquier rama psi, los Ognis deben escoger, al menos, la rama de telequinesis.

Los jugadores que deseen interpretar este tipo de personajes deben tener en cuenta que determinadas acciones o expresiones no tienen sentido en un Ognis. Nunca treparán por una pared o intentarán esconder algo tras ellos.

OLIEROS



Enormes seres anfibios de más de tres metros de longitud de la cabeza a la cola de fuerte constitución y que pueden pasar largos periodos fuera del agua. Tienen la cabeza en forma triangular cubriendo su cerebro con un robusto hueso. Los cabezazos olieros tienen fama en toda la galaxia. Sus manos son de palma pequeña, pero con cuatro largos y gruesos dedos. Los dedos de sus pies son más cortos, pero de igual grosor. Su cola es larga (un metro) y la utilizan como arma y para mantener el equilibrio en posiciones difíciles. Tienen la piel negra y cubierta por un fino vello que les hace más hidrodinámicos en el agua y que en el exterior les hace tener un tacto similar al terciopelo.

Los Olieros son originarios del planeta Jotilsa en la zona conocida como Federación. No son una de las potencias políticas de la zona ya que su planeta está dividido en muchas naciones con una perenne rivalidad entre ellas. Hay dos bloques ideológicos importantes en el planeta abanderados por dos grandes superpotencias. Ambas mantienen unas relaciones muy estrechas con la R.F.P. de la que se proveen de armamento y tecnología. Sin duda, la escalada tecno-militar ha supuesto a ambos imperios una especie de bancarrota. Sin embargo, la estrategia de la disuasión por el miedo parece que está, hasta el momento, funcionando a pesar de que cada uno de estos bloques tiene poder militar suficiente para destruir su planeta y parte de su sistema solar. Una de las formas de pago habituales de las naciones olieras es el préstamo de soldados para el ejército de la R.F.P. Ésta los acepta de buen grado ya que los olieros son estupendas fuerzas de choque y que han sido utilizadas en más de una ocasión como fuerzas de apaciguamiento de colonias o planetas con grandes disturbios o sublevaciones parciales. Paradójicamente, la R.F.P. no hace distinciones con respecto a la nación de origen de los olieros y habitantes de naciones diferentes pueden, perfectamente, participar en la misma unidad. Por ahora, no hay constatación de ningún incidente por este motivo en el ejército de la R.F.P., pero en el planeta, lo veteranos que regresan a él (aquellos que no se independizan del planeta y se reenganchan en el ejército humano) están creando un ambiente de distensión y de globalización de su mundo. Gracias a estos veteranos, el planeta Jotilsa está conociendo una revolución tecno-cultural a través de los adelantos que estos olieros se traen cuando regresan al planeta.

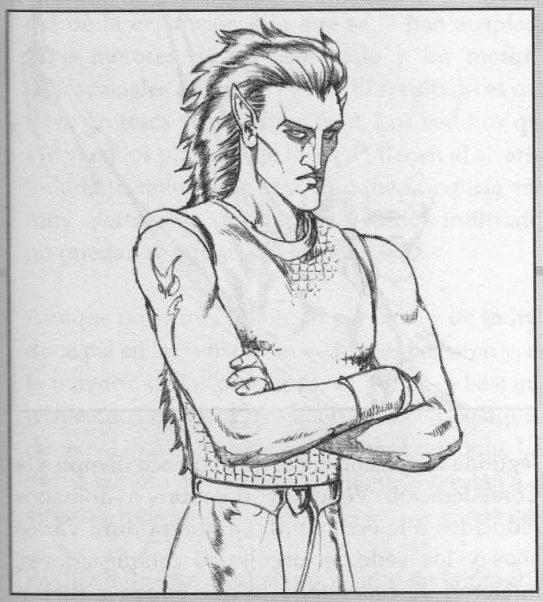
A pesar de las múltiples pruebas realizadas por la R.F.P., ningún oliero ha dado hasta la fecha muestras de poseer un poder psi.

QATAR

Estos seres miden aproximadamente dos metros, son de constitución delgada, pero, aunque de aparente debilidad, son ágiles y atléticos. Su cabeza es alargada, sus orejas terminan en punta y el pelo les crece desde la cabeza siguiendo por el centro de la espalda como si fuera un crin. A ésta le dedican mucho tiempo adornándola y tiñéndola de vivos colores. Tienen seis dedos en manos y pies.

Los Qatar son originarios del planeta Vesta-3 en los límites externos de la Federación, pero hace unos quinientos años debieron ser evacuados ante las inestabilidades que presentaba su estrella. Esta evacuación fue llevada a cabo gracias a la colaboración de varios planetas de la Federación y la R.F.P. Los qatarianos, aún hoy, están pagando la deuda económica de aquello. Como en todas las decisiones políticas, ésta no fue del gusto de todos. El planeta Hervea, en el que ahora están, es

reclamado por la Baronía Hassel como propio y desde poco después del traslado de los qatarianos se han enfrentado casi continuamente con éstos. Gracias al apoyo semioculto que el Imperio de Oeon les da, han podido resistir las ambiciones expansionistas de la familia Hassel, tras las cuales está la propia R.F.P.

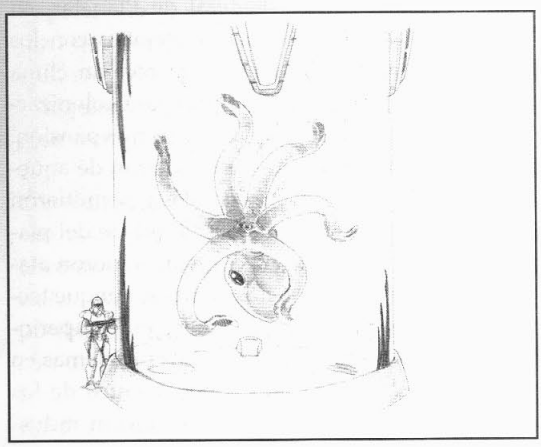


La tecnología de los qatarianos procede, en su mayor parte, de Oeon y, en menor, de los piratas y traficantes del espacio. En ambos casos es lo mismo que decir que toda ella procede de la R.F.P. Sin embargo, en los últimos años, desde la llegada al poder de su actual rey: Yzzel IV, están intentando desarrollar una tecnología propia, fruto de la cual es el fusil de asalto Yzzel muy apreciado en círculos militares o el vehículo terrestre de suspensión IAL 386 que aunque de mecánica poco fiable, tiene mucho éxito por sus líneas aerodinámicas.

Algunos Qatar presentan poderes psi, principalmente telepáticos (sólo podrán escoger la rama de captar empatía, golpe mental o percibir psiónico), pero no son bien vistos por la sociedad qatariana por lo que es normal ver a estos individuos fuera de su planeta sirviendo como mercenarios o dedicándose a la piratería.

SILVANOS

Esta extraña raza subacuática habita los mares cálidos del planeta Veria dentro de los límites de la Comunidad Verriana. Estos siempre habían considerado al planeta Veria carente de formas de vida inteligentes e, incluso, cazaban a los silvanos como entretenimiento o entrenamiento de sus soldados. Los silvanos tienen seis largos brazos alrededor de una cabeza oblonga. Todo su cuerpo es muy elástico (carecen de estructura ósea) y puede transformarse y moverse a voluntad. De hecho, es mediante estas convulsiones que los silvanos consiguen moverse por el fondo marino. En la parte interior de los tentáculos tienen dispuestas varias ventosas que les permite agarrar y manipular objetos. Su piel es de color blancuzco pero pueden adaptarla a los colores del fondo marino para mimetizarse. Tienen la boca en el centro de los brazos a donde dirigen la comida con éstos. Tienen dos ojos en el centro aproximado de la cabeza diametralmente opuestos que les permiten una visión periférica casi completa. Sus orejas no son más que meros agujeros que comunican con sus oídos. Los silvanos no pueden vivir fuera del agua, pero han construido diversos vehículos (esquemáticamente peceras sobre orugas) que les permiten explorar el 15 % de tierras emergentes de su planeta. Los silvanos han construido en secreto varias naves espaciales sublumínicas con las que han intentado escapar del yugo verriano. Sólo unas pocas han conseguido llegar a su destino. Una de las cosas que más sorprendió a los planetas donde llegaron fue que las naves silvanas



iban llenas de agua. Actualmente, una delegación silvana intenta, sin éxito, encontrar ayuda en Adrasta para liberar su planeta.

Los silvanos carecen de una tecnología espacial que les permita realizar vuelos espaciales más deprisa que la luz. Sin embargo poseen un gran conocimiento sobre la vida submarina y el aprovechamiento de sus recursos. A cambio de estos conocimientos, los silvanos están construyendo una nave subespacial en un astillero abandonado de la R.F.P. y trabajando en este campo intentan costear la adquisición de la tecnología necesaria. La nave se llama Liberación y los cálculos más optimistas estiman que para dentro de cien años podrá hacer su vuelo inaugural y partir hacia Veria a repatriar a todos sus hermanos silvanos. Según la forma de pensar silvana, cien años no son muchos si tras ellos está la liberación.

Los silvanos tienen la capacidad de regenerar partes del cuerpo que hayan sido amputadas, excepto que el daño sea muy grave. Tienen una gran esperanza de vida pudiendo llegar a vivir hasta 2000 años.

Los jugadores que quieran interpretar silvanos deberán tener en cuenta la dependencia con el agua que les impide relacionarse completamente con otras razas.

VEDDIOS

Habitantes del planeta Extrema dentro de los límites de la República Federal de Planetas, su historia es un altibajo en sus relaciones con los humanos. Extrema es un planeta con un clima subtropical y por ello fue elegido para colonizarlo por una de las misiones de la gran expansión. Al principio los veddios se escondieron de aquellos seres que venían de las estrellas y permitieron que estos se establecieran en la superficie del planeta. A los pocos meses, los humanos fueron atacados y hechos esclavos. Los veddios, aunque tecnológicamente más atrasados, pero muy superiores en número, no tuvieron muchos problemas en vencer y apropiarse de los conocimientos de los extranjeros. Ello provocó una revolución industrial en la civilización veddia que les llevó a construir sus propias naves y, amparados por los años oscuros, atacar y conquistar varios planetas humanos cercanos. Cuando Vettera inicia su



segunda expansión encuentra en poco tiempo a la Confederación Veddia y descubre a humanos reducidos a la esclavitud. La guerra duró varios años y los veddios, orgullosos conquistadores, hubieron de ceder todo lo que tenían y fueron reducidos a la esclavitud por sus antiguos sirvientes. Algunos veddios escaparon formando el núcleo de la sociedad extraplanetaria conocida como Piratas Veddios. Tras la creación de la R.F.P., los veddios fueron liberados y admitidos como miembros de pleno derecho de la sociedad. Aquello no fue suficiente para los Piratas Veddios quienes aún vagan por el espacio atacando (y escapando en seguida) en recuerdo de sus glorias pasadas.

Los veddios son mamíferos cuyo cuerpo está cubierto de un duro vello negro. Tienen seis extremidades: dos piernas terminadas en garras, dos brazos con garras más pequeñas y dos alas membranosas que les permiten volar. Su cabeza es redonda, de grandes ojos, nariz achatada y orejas felinas. Su boca es grande provista de muchos dientes entre los que destacan dos grandes caninos ya que al cerrar la boca quedan por fuera del labio inferior. Las hembras tienen cuatro pechos

pequeños a la altura del abdomen con los que alimentan a sus hijos.

La tecnología veddia de los piratas es una mezcla de antigüedades supervivientes de épocas antiguas combinadas con los últimos avances adquiridos o robados. La nave madre de los veddios extraplanetarios es una enorme nave generacional de la expansión a la que se le han acoplado unos motores de un acorazado y los motores subespaciales de varias naves. El resultado es una nave grotesca y poco funcional. Los veddios que viven en los planetas de la R.F.P. tienen al alcance toda la tecnología de ésta, aunque la policía está muy alerta para que piratas veddios infiltrados no puedan comprar alta tecnología.

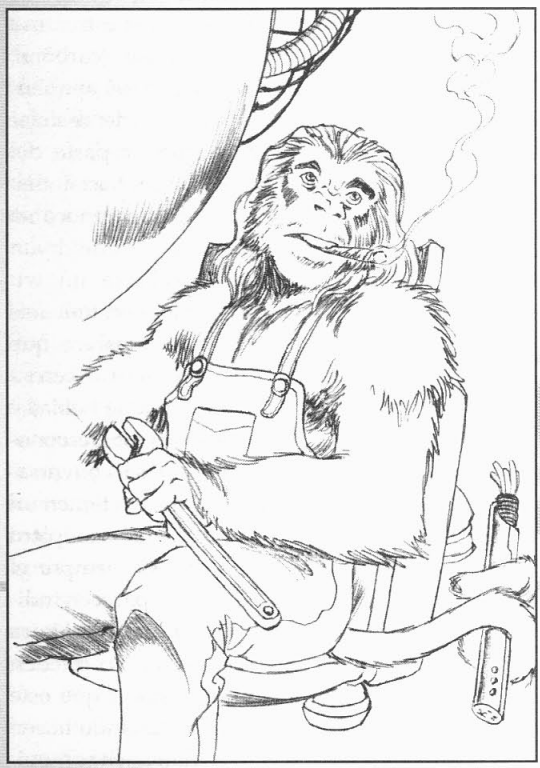
Aunque no es inexistente, el porcentaje de individuos psi en la civilización veddia es bajísimo y, en la mayoría de las ocasiones, su poder es bastante reducido. Los veddios tienen acceso a cualquier rama psi que empiece en el primer horizonte. Las ramas escudo mental y golpe mental no están a su alcance.

Es difícil que un ciudadano veddio de la república desee abandonar las comodidades de su existencia para unirse a los piratas, pero aún así, la policía de la R.F.P. mantiene un férreo control sobre los desplazamientos de los veddios fuera de sus planetas. Esta medida, acusada muchas veces de racista, no tiene visos de derogarse, pero la Armada está empezando a admitir, tras un examen de lealtad, a los veddios entre sus filas.

UKAROS

Los ukaros son una raza humaniforme de pequeño tamaño (en comparación) que apenas alcanza el metro y medio de altura. Están completamente cubiertos de un vello marrón anaranjado que mudan continuamente. Tienen los ojos grandes y, generalmente, oscuros. Su mandíbula es prominente y está equipada con una gran dentadura. Sus manos son pequeñas y ágiles, así como sus pies con los que manipulan objetos con igual pericia. Los ukaros disponen de una cola prensil que es capaz de soportar su peso e, incluso, algo más.

La sociedad ukara no es una de las más avanzadas de la galaxia. Su planeta, Herebon, es muy



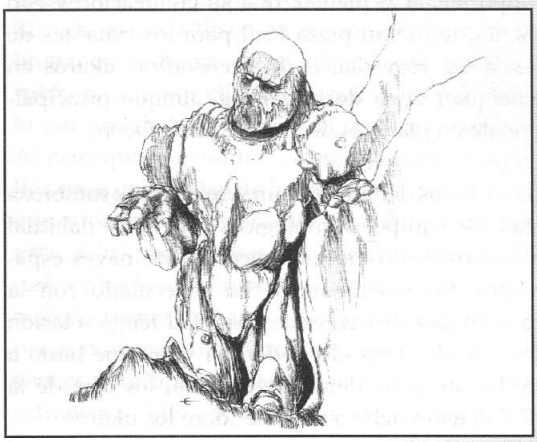
rico en gas natural y, antes de su descubrimiento por unidades de exploración Exo, estaban inmersos en una especie de revolución tecnológica con base en éste gas. Inicialmente no se dio excesiva importancia al planeta ni a su civilización y ello hizo que fueran pieza fácil para los tratantes de esclavos. Hoy día, es fácil encontrar ukaros en cualquier zona de la galaxia, aunque principalmente en planetas de la R.F.P. o de Oeon.

Los ukaros demuestran una capacidad asombrosa con los equipos tecnológicos y es muy habitual encontrarlos como mecánicos de las naves espaciales. Recientemente se ha especulado con la posibilidad de que esta capacidad tenga relación con un desconocido poder psi y aunque hasta a fecha no se ha demostrado nada, los ojos de la R.F.P. han vuelto a posarse sobre los ukaros.

WU

Los wu son unos extraños seres que viven en el planeta Wu del sistema Acielher que, aunque está dentro de las fronteras Sheller, mantiene una independencia política total. Tiene una estructura molecular similar a la de otras razas (carbono, hidrógeno, oxígeno y nitrógeno), pero su apariencia externa es pétrea. Son capaces de realizar movimientos rápidos, pero la mayor parte del tiempo permanecen quietos lo que los hace indistinguibles de una roca normal. Se desconoce su sistema reproductivo, pero parece ser que de un fragmento de wu puede desarrollarse un wu completo. Utilizan la telepatía para comunicarse entre ellos y con otras razas, pero parece que encuentran agradable hacer surgir un rostro en su piel (generalmente una copia del que le habla) y hablar a través de él con otras razas. Se desconoce sus capacidades pero parece, por las conversaciones mantenidas con ellos, que los wu tienen un concepto no lineal del tiempo o, dicho de otro modo, que, para ellos, el tiempo es siempre el mismo. Los últimos estudios Sheller parecen indicar que los wu tienen una capacidad natural para manipular el tiempo que les afecta. No pueden viajar en el tiempo, pero pueden hacer que este vaya más deprisa o más despacio. Cuando hacen lo primero, los wu parecen rocas sin apenas movimiento; con lo segundo, pueden desaparecer y aparecer como si se hubieran teletransportado.

Se desconoce por completo la estructura social que tienen aunque, aparentemente, los wu mantienen una estricta individualidad en todo lo que hacen. Los wu no necesitan buscar acuerdos para realizar tareas en común; simplemente, no realizan tareas en común. Por ejemplo, podemos hablar con un amable wu que nos de la bienvenida y nos invite a pasear por su planeta para, en ese paseo, encontrar otro wu que nos ataque por haber invadido su territorio. Aunque no mantienen una forma estable o fija, los wu parecen reconocerse entre ellos.



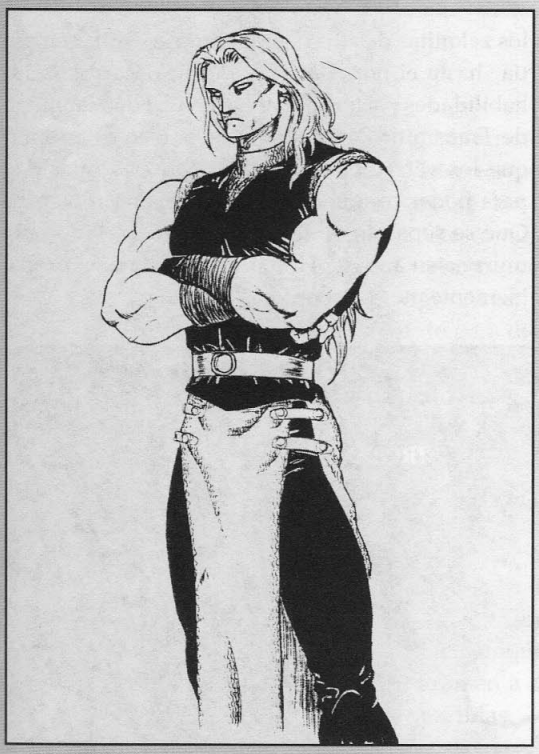
Carecen por completo de tecnología o de cualquier aparato tecnológico. Sin embargo, tienen un profundo conocimiento de los temas científicos. Dicen, aunque no lo han mostrado, poseer la solución de las ecuaciones del campo unificado ya que, según ellos dicen, con el conocimiento que poseen del tiempo es fácil encontrar la solución.

Tienen acceso a cualquier rama psi en cualquier horizonte.

YEMER

Los estudios antropológicos yemerianos dicen que ellos evolucionaron desde un animal que habitaba la superficie de los gigantes gaseosos. Sin embargo, nada en su constitución física indica que esto sea así. Son humaniformes, aunque presentan cuatro brazos en vez de dos. Tienen la piel que parece la costra pétrea que queda encima de la lava de un volcán y, con sistemas que les ayuden a mantener su temperatura corporal y a respirar, puede soportar el vacío. Tienen cuatro dedos en cada una de sus extremidades y garras retráctiles en la punta de éstos. Tienen tres ojos en la cabeza, estando el tercero de ellos en el centro encima de los otros dos. Gracias a este tercer ojo, los Yemer tienen una perfecta visión en tres dimensiones. Carecen de incisivos, teniendo en su boca sólo caninos y molares. La altura media de la raza es el metro y medio.

Los Yemer son conocidos en toda la galaxia por su capacidad comercial y su extraño sentido del humor. Una de las bromas más habituales es sacar sus garras cuando estrechan la mano disculpándose a continuación por ser un acto reflejo al



haber apretado la palma. Habitan en grandes naves espaciales y rara vez bajan a los planetas ya que la gravedad no les gusta.

Su capacidad tecnológica es desconocida pues nunca han mantenido la seriedad como para completar una conversación sobre este tema. Sus naves, enormes monstruos espaciales, parecen un cuidado diseño entre lo práctico, lo funcional y lo simplemente estético. Ello hace suponer una gran tecnología. Sin embargo, sus equipos personales (ordenadores, armas, etc.) son modelos antiguos adquiridos a otras razas; lo que implica una falta de capacidad tecnológica. Seguramente, la realidad se descubra pronto pues mantienen ciertas tiranteces con los Jional y hay acusaciones de "usurpación indebida" (lo que quiera significar eso) de mercados.

Parece ser que algunos yemerios desarrollan poderes psi (tienen acceso a cualquier rama psi), pero que los mantienen en secreto en la creencia de que los otros aprovecharán sus diferencias para burlarse de ellos.

ZELONITAS

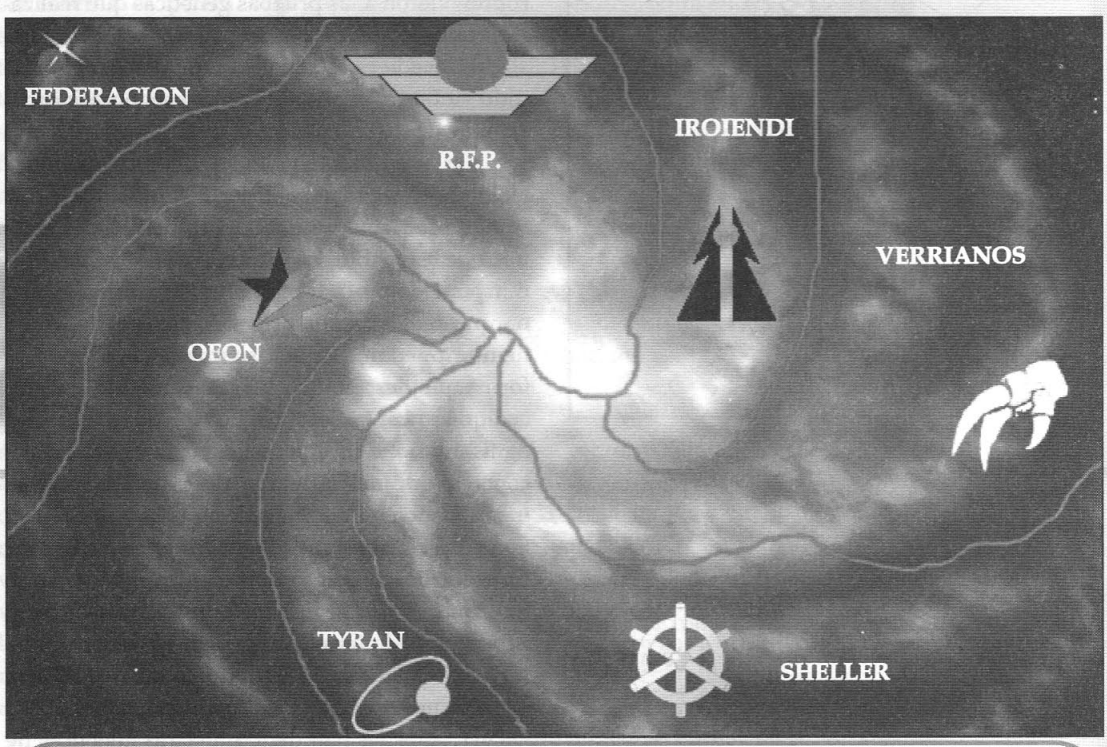
Durante las primeras guerras humano-verrianas, éstos últimos capturaron miles de prisioneros en las batallas por el planeta Selin. Siempre se creyó que aquellos prisioneros habían muerto a manos de los verrianos. Aunque muchos de ellos lo hicieron, hace poco se ha sabido que unos pocos sobrevivieron a las pruebas genéticas que realizaron sus captores, pero el precio pagado era demasiado elevado pues aquellos soldados habían perdido su humanidad y ahora son conocidos como zelonitas.

Habitan en el planeta Ester-6 muy cerca de la frontera humano-verriana, pero dentro del territorio de estos últimos. Cuando se relajan, al dormir por ejemplo, adoptan una forma muy humana que recuerda sus orígenes, pero el resto del tiempo pueden forzar a su cuerpo a adoptar la forma que deseen. Los zelonitas pueden imitar a cualquier raza (a excepción tal vez de los wu y los ognis), aunque no pueden reproducir los rasgos concretos de un individuo de esa raza. Internamente también imitan. Es decir, si la raza imitada tiene dos corazones, ellos tendrán dos corazones. Uno de ellos será el suyo y el otro una copia no funcional pero que resistiría un examen médico superficial (sin cirugía). Para poder imitar a una raza deben haber estado en contacto (genético) con un individuo de esa raza. Hace tiempo que los verrianos les han dado muestras genéticas de todas las razas que ellos conocían (a excepción, tal vez, de la iroiendi). Un análisis de ADN es la mejor forma de detectar a un zelonita infiltrado. En muchas bases militares de la R.F.P. se han impuesto controles rutinarios de ADN para detectar a los infiltrados. Observa que en la creación de personaje los zelonitas no tienen para sus características un "s/f" (según forma). Esto es así porque ellos pueden imitar a otras razas, pero no adoptan sus características. Su imitación es visual, pero no les permite adoptar sus características o atributos.

La ventaja táctica que representan los zelonitas para los verrianos es indudable y, aunque parezca extraño, éstos han olvidado cualquier antigua

lealtad hacia la Humanidad a la que consideran causante de todos sus males por enviarles y luego abandonarles en el campo de batalla. La psicología verriana ha trabajado muy bien en este experimento.

La tecnología zelonita es la misma que la verriana, aunque también usan equipo capturado a los humanos más adaptado a su morfología. Todos los zelonitas deben coger la rama de captar empatía hasta el horizonte 2 y deben desarrollar sus habilidades psi hasta tener un Nivel de Habilidad de Transmitir Pensamiento de 5. Esto es así, porque los verrianos los crearon con esa capacidad para poder comunicarse con ellos sin problemas. Que se sepa ninguno de ellos ha desertado para unirse a su antigua Humanidad de la que, probablemente, no se acuerden.



MAPA DE EXO

Sobre estas líneas se muestra el mapa de la galaxia de Exo. Esta es pequeña en comparación con otras galaxias conocidas y, aun así, se calcula que el número de estrellas en su interior supera los miles de millones. Es, además, una galaxia bastante vieja; hasta el punto de que su núcleo ha dejado hace tiempo de ser gaseoso y de producir estrellas nuevas y las estrellas de los extremos de sus brazos espirales se han ido apagando, algunas como violentas novas otras como enanas residuales. Los imperios galácticos dicen controlar extensas zonas de la galaxia, en algunos casos varios brazos de la espiral, pero la realidad es que las estrellas conocidas y cartografiadas no supera una cienmilésima parte de las estrellas existentes en la galaxia. O lo que es lo mismo, por cada estrella conocida hay miles de estrellas desconocidas, algunas con planetas, algunos con razas alienígenas desconocidas. Las fronteras indicadas en el mapa son una conveniencia fruto de la necesidad de marcar unas zonas de influencia política, pero ni están tan delimitadas ni los gobiernos controlan (ni siquiera conocen) todas las estrellas y sistemas estelares existentes en su interior.



NARRADOR

EL NARRADOR.

El encargado de arbitrar las partidas y que hemos dado en denominar Director de Juego es responsable en gran medida de que sus jugadores se diviertan durante la sesión de juego. Sin embargo, el trabajo de éste comienza mucho antes de que los personajes incluso existan y termina, en la mayoría de los casos, bastante después de que los amigos hayan abandonado la mesa de juego. No es éste el lugar adecuado para disertar sobre la mejor o peor forma de dirigir una partida de rol, pero Exo aporta una amplia ambientación que, en algunos casos, puede llegar a abrumar al Director de Juego. Por ello, hemos creído conveniente incluir en el libro un capítulo dedicado a facilitar la tarea de aquél que ha de idear la partida y llevarla a su fin.

No es necesario que los jugadores lean esta sección del libro de reglas, pero tampoco está estrictamente prohibido. Tal vez al contrario, una rápida lectura de este capítulo puede permitir comprender mejor la difícil labor del narrador y la necesidad de colaborar con él. Es posible, aunque no necesario, que los jugadores que lean esta sección se animen a dar el paso y se conviertan en narradores de sus propias partidas.

El texto, aunque no formalmente, está dividido en dos secciones. En la primera de ellas se dan unas sugerencias generales sobre como preparar las partidas de Exo, así como la presentación de algunos términos posteriormente utilizados. La segunda parte aborda temas concretos de la narración y de la dirección de partidas.

PRIMERAS DECISIONES

Hasta el momento, lo único que tiene el Director de Juego es ganas de realizar una partida y alguna idea sobre como puede ser ésta. Antes de sentarse en la mesa a rellenar folios y folios con datos, planos, descripciones, deberá reflexionar un instante sobre lo que quiere y lo que puede hacer. Nada hay más desmoralizante que, tras preparar una partida de más de 100 páginas, descubrir al final que no hay sitio para jugarla, o tiempo, o jugadores. Antes que nada el Director de Juego deberá valorar una serie de aspectos y en función de ellos, decidir qué partida realizar. Estos aspectos son los siguientes:

POSIBILIDADES FÍSICAS: El Director de Juego deberá valorar su capacidad física personal y la capacidad del local donde se va a desarrollar la partida. Una partida formada por cuatro grupos de cinco personas intentando todas ellas desvelar el mismo misterio puede ser muy interesante. Pero ¿tienes sillas suficientes para todos ellos en el salón de tu casa?, ¿tienes cuatro mesas?, y por último ¿serás capaz de

estar con los cuatro grupos simultáneamente de forma que ninguno se quede parado mientras el resto juega? El Director de Juego debe diseñar la futura partida en función de sus limitaciones físicas.

EL TIPO DE PARTIDA: Es difícil, en un campo tan amplio como es la imaginación de las personas, intentar clasificar los posibles tipos de partidas. Para nosotros, con ciertas reservas, se pueden agrupar en tres categorías:

- Partidas cortas que duran una, o a lo sumo dos, sesiones de juego y que suelen consistir en argumentos breves. Este tipo de partidas suele ser el habitual de los módulos publicados en revistas o de los módulos introductorios de los libros de reglas. Estas partidas no buscan que los personajes tengan un gran desarrollo, sino más bien rellenar una tarde libre o introducir a alguien en el juego.
- Las campañas son, probablemente, el tipo de partida más habitual en los grupos de juego y consisten en historias, más o menos largas y complicadas, que se desarrollan en varias sesiones de juego, pero que tienen un final o una solución definida. Los personajes van evolucionando dentro de la campaña y, dependiendo de la longitud y densidad de la misma, van interactuando con la historia.
- Las campañas interminables, nuestro tercer tipo de partida, son una evolución (o extralimitación) de los anteriores y consisten en que uno o varios grupos de juego van desarrollando una historia o secuencia de campañas conjuntadas y concatenadas, (el final de una es el principio de la siguiente) sin la necesidad de que exista un final definido. En este tipo de partidas, los personajes se desarrollan enormemente e interactúan con la historia en gran medida. Un ejemplo de éste tipo podría ser un grupo de agentes del cuerpo de élite Exo. Irían realizando diversas exploraciones y, aunque acabaran con éxito una, su trabajo no tiene fin. Este tipo de partidas es habitual en los clubes de juego.

Los Directores de Juego deben decidir qué tipo de partida quieren realizar. Recomendamos que los novatos en las tareas de dirección o en el sistema de juego de Exo se inicien con las partidas cortas. Poco a poco, sin darse cuenta, sus partidas irán ganando en longitud y profundidad, convirtiéndose finalmente en campañas. Tan sólo los Directores de Juego más veteranos y que cuenten con grupos de juego experimentados deberían intentar llevar a cabo una campaña interminable.

LA DIVERSIÓN: Los juegos de rol no son más que un acto social en el que un grupo variable de personas se reúnen para llevar a cabo una actividad entretenida. En la última fase de esta sucinta definición es donde está la clave. Las partidas se hacen para ser divertidas para todos los participantes. Por muy interesante que te pudiera parecer que los personajes jugadores sean convictos en una cárcel de alta seguridad en un asteroide perdido del espacio frustrando una y otra vez todos sus intentos de fuga, tus compañeros de juego no lo encontrarán tan divertido. La partida, debe ser del agrado de todos los participantes, tanto jugadores como Director de Juego. Éste, antes de decidir la partida, debe contestar a las dos siguientes preguntas: ¿qué tipo de aventura me apetece dirigir?, ¿qué tipo de historia les apetecerá jugar a mis compañeros? Si la respuesta a ambas preguntas es similar o parecida, la diversión está casi garantizada.

EL TIEMPO: Este último factor a decidir antes de diseñar la partida le permitirá al Director de Juego evitarse alguna que otra sorpresa. Debe tener claro el tiempo previsto de duración de la partida y la disponibilidad de los jugadores. Si comienzas una partida a principios de verano, seguramente la mitad de los participantes desaparecerá en Julio y la otra mitad en Agosto; si comenzaras una partida a principios de Mayo, ¿estará terminada antes de que empiecen los exámenes finales? Un error que suelen cometer los Directores de Juego es citar a todos los jugadores para la primera partida sin considerar si esos mismos jugadores van a poder coincidir para la segunda sesión de juego. O dicho de otro modo, el director de juego debe idear una partida que pueda ser jugada en un horario y durante unas fechas compatibles con todo el grupo de juego.

En definitiva, antes de iniciar la elaboración de una partida el Director de Juego debe valorar las

posibilidades del local donde va a jugar (un club, el salón de la casa, un bar), su capacidad para atender a todos los jugadores, el tipo de partida que le apetece hacer, sus gustos y el de los demás, la periodicidad (una vez a la semana, cada quince días, etc.) y el número de sesiones inicialmente previstas. Tras esta valoración y teniendo en cuenta todos y cada uno de estos puntos, el Director de Juego podrá iniciar la generación de su partida de Exo.



GENERACIÓN DE PARTIDAS

EL MISTERIO, EL SUSPENSE Y LA ACCIÓN

Misterio, Suspense y Acción son los tres pilares sobre los que se asienta cualquier partida de Exo y, por extensión, cualquier partida de rol o de interpretación.

El misterio es aquello que debemos descubrir y alrededor de lo cual gira toda la trama de la historia. El enigma de la partida se convertirá en el verdadero enemigo de los jugadores (no de los personajes). Él es el malo de la película y hasta que no lo resuelvan no podrán dormir tranquilos. El misterio debe ser resuelto y nada debe desviar o distraer la atención sobre el mismo, aunque a veces, el misterio puede esta camuflado bajo una inocente máscara o enredado en multitud de pequeños enigmas cuya resolución no hace más que desvelar nuevas interrogantes.

El suspense es lo que hace que los jugadores deseen seguir jugando y es muy parecido a lo que hace que los lectores no puedan abandonar un libro hasta llegar al final. Si de repente, durante una partida, te das cuenta de que han pasado más horas de las que pensabas, es que la cosa va bien. Los jugadores deben preguntarse qué está pasando, quién es el piloto de esa nave espacial que abandonó el espaciopuerto, quién pudo entrar en la cámara hermética después de cerrarla, cómo es posible que sepa eso que sólo nosotros sabíamos... Las preguntas generan dudas; las dudas generan miedo; y el miedo genera necesidad de descubrir, de responder.

Por último, tus jugadores tendrán ciertas dosis de adrenalina por gastar. Qué mejor forma de hacerlo que dándoles un poco de acción: una pelea en una bar, un ataque pirata, un combate espacial. Tras una dura partida, el criminal estará en la cárcel, los amigos muertos habrán sido arrojados al espacio o incinerados y el personaje volverá a estar sin dinero y sin trabajo. Pero cuando acuda al espaciobar a saborear un estupendo licor y a lamentarse por sus miserias, su mente recordará lo bien que estuvo cuando abordó aquella nave en llamas salvando a aquellos pobres niños al hacerlo.

El Director de Juego debe acertar a la hora de mezclar estos tres ingredientes en las proporciones que más les gusten a sus jugadores. Misterio, suspense y acción no pueden sobrevivir por sí solos. Un exceso de misterio dará lugar a que los jugadores puedan desanimarse y perder el objetivo de la partida; demasiado suspense hará que los personajes pierdan el interés por resolver aquello que no saben, ya que esto es excesivo para ellos y les supera; mucha acción tiene el riesgo de convertir a los personales en meros héroes de golpes y tiros típicos de las series B. Sin embargo, el lector se preguntará cuál es la proporción justa para cada uno de estos aspectos. Dar a los personajes muchos misterios puede llegar a confundirles y por ello es preferible uno (aunque sea muy complicado y profundo) que muchos sencillos pero entremezclados. Además, el misterio debe involucrarles y hacer de su resolución una cuestión personal. La historia misma es la que debe empujar a

los jugadores a continuar hacia delante, pero cuando la partida termina para ser continuada otro día, es el suspense lo que les hace retornar a la mesa. Es un recurso conocido de las novelas por entregas o de las series radiofónicas (en muchos casos injustamente vilipendiado) el interrumpir la trama unos instantes antes de alcanzar un punto álgido. Eso mantiene el interés y crea suspense. La acción se debe utilizar para enlazar las diferentes escenas de la trama, pero éste enlace debe ser lógico y coherente con la trama. Tus jugadores se cansarán enseguida de que cada vez que salen al espacio aparezca una nave de contrabandistas que intente abordarles.

LA HISTORIA Y LA NARRACIÓN

La historia de una aventura de Exo es la recopilación de los hechos ocurridos en un orden lógico, generalmente cronológico. La historia comienza desde un punto, se desarrolla y alcanza un previsible final. La narración es la vivencia que los jugadores y el Director de Juego a través de los personajes hacen de la historia. Esta es una, mientras que la narración puede ser múltiple y variada. La historia es el germen, desarrollado por el Director de Juego o por el autor del módulo, mientras que la narración es particular de cada grupo de juego y de cada momento. Al igual que no hay dos grupos de jugadores iguales, tampoco habrá dos narraciones iguales de la misma historia.

¿Cuáles son las historias buenas? O ¿qué elementos debe tener una historia para ser buena? La respuesta es sencilla: cualquier historia puede llegar a ser buena si encuentra a jugadores dispuestos a convertirla en una narración. Es decir, no hay ni buenas ni malas historias, tan sólo buenas y malas narraciones. Independientemente de ésto, los elementos de los que debe constar una historia son: movimiento, continuidad y claridad.

Una historia debe poseer movilidad. Debe tener previsto el cambio de escenario de un lugar a otro. Aunque no es imposible, a priori no parece una buena idea centrar toda la historia en un lugar cerrado como la bodega de una nave espacial. Los que visiten esta hipotética historia verán coartados sus curioseos enseguida y rápidamente se harán dueños de toda la escena, reduciendo fácilmente el misterio y, sobre todo, anulando la posible acción. Es preferible que los visitantes de la nave del ejemplo puedan moverse a la sala de motores, a los camarotes de la tripulación, a las salas de recreo, a la cabina y, por qué no, dar un paseo extravehicular. A cada uno de estos posibles lugares donde se va a desarrollar la historia es lo que denominamos escenas.

Ahora bien, para poder ir de una zona de la nave a otra es preciso que entre ellas existan esclusas, escaleras o accesos de algún otro tipo. Es a esto a lo que nos referimos cuando hablábamos de continuidad. Una escena deber tener acceso a otra o a otras y debe ser accesible desde una o varias. Los plurales de la frase anterior son importantes, ya que si se cumplen, la historia no será lineal. Evitando así uno de los grandes miedos de todos los diseñadores de partidas.

Por último, el acceso entre las distintas zonas de la nave, además de existir, debe ser claro. No es lógico que para ir de una zona que está al lado de otra sea necesario subir tres nivelas, salir al exterior, volver a entrar, recorrer 50 metros de pasillo zigzagueante para, posteriormente, volver a bajar hasta el nivel inicial. O dicho de otro modo, la conexión entre las distintas escenas debe ser clara o, lo que es lo mismo, sencilla. Es en este sentido en el que hablamos de que la historia debe tener claridad.

Resumiendo, la historia debe estar formada por escenas interconectadas entre sí de forma sencilla. O dicho de otro modo, la historia debe tener movilidad (formada por escenas que marquen los lugares donde se van a desarrollar los puntos básicos de la misma), continuidad (interconectando las escenas entre sí) y claridad (siendo estas conexiones sencillas).

Análogamente a lo dicho para la historia, se puede decir que la narración debe ser abierta, fluida y sencilla

Debe ser abierta en el mismo sentido en el que la historia debe tener movilidad. Es decir, los personajes deben creer que dominan los hechos que suceden a su alrededor, aunque los Directores de Juegos saben que esto no es así. Deben tener la libertad de poder ir de una escena a otra sin ninguna traba. No deben existir carteles luminosos que digan, por ejemplo: "No entrar en el hangar sin antes haber pasado por la bodega". Aunque el orden no sea el lógico, se debe poder asistir a cualquiera (a la mayoría al menos) de las escenas. Si los personajes acceden a una escena antes de tiempo, antes de que su asistencia sea necesaria, lo único que ocurrirá es que más adelante tendrán que volver a esa escena concreta.

La narración debe ser fluida y éste concepto se une directamente al anterior. El Director de Juego puede ayudar con insinuaciones, con pistas, con ligeras guías, pero los personajes deben poder moverse por la narración, por las escenas, como si circularan por una autopista sin curvas. Se debe prever, en la medida de lo posible, las hipotéticas uniones entre las distintas escenas de forma que no puedan pillarnos por sorpresa. Por ejemplo, los personajes deciden abandonar el planeta en el que están y dirigirse a la base orbital para allí coger un transporte a otro planeta. Uno de los jugadores pregunta: ¿salen transbordadores desde esta ciudad a la base orbital? La respuesta no puede ser: Eh... Um... supongo que sí.

Muchas veces los Directores de Juego comenten el error de creer que las historias que han preparado son claras y sencillas y se desesperan cuando los personajes no son capaces de ver lo que para ellos es evidente. Como regla general, los Directores deberían tender a realizar las partidas como ellos creen correctas y, entonces, modificarlas para que sean más sencillas y evidentes. Sobre este punto, la experiencia es lo que le permitirá saber hasta que punto puede ser complicada la partida y cuando los jugadores se pueden llegar a perder por las ramas del misterio. Un truco utilizado en algunas ocasiones es comentar la partida con alguien que no la vaya a jugar, facilitarle todas las pistas y comprobar si es capaz de deducir el final. O dicho de otro modo, hacer una especie de preestreno o ensayo general antes de jugarla.

EL PUNTO DE VISTA

Si se acude a cualquier libro especializado en las formas de escribir encontrará, probablemente, un capítulo entero bajo la misma denominación que este apartado. No podemos en el breve espacio previsto realizar una exposición exhaustiva sobre este tema. El lector deberá, por tanto, confiar en nuestra palabra cuando le indicamos que lo dicho en esos libros puede ser de aplicación a las partidas de interpretación.

En los libros antes comentados se utilizan palabras como "homodiegético" o "heterodiegético" para referirse al papel que tiene el narrador de la historia (no el escritor) dentro de la propia historia. En las partidas de rol, como en algunas buenas novelas, el Director de Juego adoptará un punto de vista que a veces estará dentro de la historia (homodiegético) y a veces estará fuera de ella (heterodiegético). El primer caso se da cuando el Director de Juego interpreta a personajes secundarios (o no jugadores) de la trama y da información o establece diálogos desde ese punto de vista. El segundo caso es cuando realiza descripciones de las escenas, resuelve combates o cuando realiza la resolución de acciones.

Los Directores de Juego deben ser conscientes de estas dos posibilidades mientras desarrollan la narración, aprovechar todas sus ventajas y actuar de forma diferente en cada una de ellas.



LA COMPOSICIÓN

La composición es la elaboración física de la historia, el planteamiento de los hechos, la estructuración de las escenas. Es un paso previo que debe ser realizado antes de que empiece cualquier partida. Al igual que otros juegos, Exo permite improvisar partidas desde cero, aunque esto no es recomendable ya que los jugadores suelen exigir (aunque sea veladamente) que todos los enigmas tengan solución, que todos los crímenes tengan culpables y que todos los hechos tengan lógica.

El primer paso para poder elaborar una historia es que el Director de Juego tenga claro cuáles son los hechos que dan lugar a esa historia. Debe saber exactamente qué es lo que ha pasado y ha dado origen a la aventura que van a vivir los personajes. Debe intentar responder a las siguientes preguntas: ¿qué ha pasado? ¿quién lo ha hecho?, ¿cómo lo ha hecho?, ¿cuándo lo ha hecho? y, tal vez la más importante, ¿por qué lo ha hecho? Si es capaz de responder a estas preguntas sin dejar ningún resquicio o duda, podrá decir que tiene el germen de la partida iniciado. Es preferible que lo escriba, aunque sea un simple esquema muy resumido, ya que así es más fácil descubrir los puntos flojos o negros de la trama. Además, al escribirlo, es muy probable que se le ocurran nuevas ideas para complementar la historia. Estos hechos no deben ser descritos con un detalle minucioso. No se trata de escribir una novela para jugar una partida de rol.

***Por ejemplo**: Un grupo terrorista decide secuestrar una nave de pasajeros para pedir que liberen a algunos integrantes de su grupo encerrados en una cárcel tyrana. Sin ellos saberlo, uno de los ocupantes es un importante miembro del gobierno tyrano en cuyo maletín van varios documentos vitales para la seguridad nacional de este imperio. Los terroristas abordan la nave como simples pasajeros en la estación orbital y cuando ésta se ha alejado lo suficiente del planeta, reducen a uno de los tripulantes y le obligan a llevarles hasta la cabina. Una vez allí hacen que la nave tome un rumbo que les lleve al espacio tyrano y hacen que todos los pasajeros ocupen una de las salas de recreo de la nave. Tras esto, hacen públicas sus reivindicaciones por el canal EPR de emergencia de la nave.* Observa que en este ejemplo se responden a todas las cuestiones planteadas en el párrafo anterior.

En el segundo paso de la composición el Director de Juego deberá decidir cómo se van a ver involucrados los personajes jugadores con los hechos y cuándo entrarán en escena. Esta entrada en la historia debe ser lógica, creíble y, si los personajes no son nuevos, compatible con anteriores historiales. Aunque utilizada en otras ambientaciones con asiduidad sería poco lógico y/o creíble que un desconocido contratara a los personajes en un bar (léase taberna). Con respecto al ejemplo anterior: ¿por qué no hacer que los personajes formen parte de una unidad antiterrorista?. Aunque, perfectamente también podrían ser pasajeros de la nave, tripulantes, los miembros de seguridad del ministro tyrano o los propios terroristas.

Finalmente, para terminar la composición, el Director de Juego debe intentar ponerse en la posición de los personajes e intuir los pasos (o escenas) que éstos van a realizar en el desarrollo de los hechos iniciales. En este punto, tan sólo debe hacerse una enumeración de las escenas que van a formar parte de la historia. No es necesario, aún, desarrollar en profundidad cada escena.

Volviendo a nuestro ejemplo, los personajes desearán abordar la nave para poder reducir a los terroristas. Para ello se pueden idear dos o tres escenas en las cuáles se pueda hacer esto: una zona en la que la nave pase cerca de una estrella muerta, un grupo de asteroides o algo similar. Así mismo, los personajes querrán visitar la cárcel donde está prisionero la persona que los terroristas quieren liberar. Pueden desear acudir a una central de datos de la policía para indagar datos sobre los secuestradores de la nave. Indudablemente, los personajes querrán equiparse adecuadamente en el almacén para poder acceder finalmente al interior de la nave. Los personajes deben partir desde una base central en la que serán informados del secuestro y de su participación en él. Y, por último, los jugadores, si consiguen entrar, tendrán que moverse por el interior de la nave.

Tras la enumeración de las escenas y su posterior elaboración (ver más adelante), el Director de Juego descubrirá, con horror, que a los jugadores se les ocurren una serie de escenas más. Por ejemplo, visitar a los familiares de los terroristas para que intercedan a favor de los secuestrados. Es en estos momentos cuando se deberá recurrir a la improvisación. Tras finalizar la partida, se deberá incluir las nuevas escenas en la enumeración y elaborarlas adecuadamente para la próxima vez que juegues esa aventura. Tras un par de veces en las que hagas esto, la partida estará completa (y lista para que la envíes a Ediciones Sombra para su posible publicación).

¿Y DESPUÉS QUÉ?

Muchas más veces de las que crees posible, la partida que realizas tiene alguna cosa que la hace especial; muchas más veces de las que imaginas, esa cosa especial puede ser compartida con otros jugadores, muchas más veces de las que supones, esos jugadores agradecen enormemente el fruto de tu imaginación. Realizar una historia y convertirla en una narración es uno de los mayores placeres que puede tener cualquier Director de Juego. Sin embargo, después de jugarla, nada obliga a arrinconarla y dejar que se llene de polvo en un rincón de tu habitación. No siempre será aprovechable la totalidad de tu trabajo, pero un planeta exótico, una corporación elaborada o una nueva raza alienígena siempre serán bienvenidas. No lo dudes. Tu esfuerzo puede interesar y ayudar a otros aficionados. Ponte en contacto con nosotros.

Encontrarás nuestra dirección al principio del libro.

Finalmente, el Director de Juego deberá hacer un pequeño esquema donde se incluyan las diferentes escenas uniendo entre sí aquellas que pueden dar lugar a que de una se pase a otra. Así mismo deberán indicar en las uniones previstas la forma de hacerlo, si esta es importante. Por ejemplo: una nave espacial, un vehículo aéreo, etc. Si alguna de las uniones interescenas puede dar lugar a alguna acción (p.e.: alguien ataca la nave), también deberá anotarse en este esquema. Los lectores que estén familiarizados con la informática y la programación reconocerán fácilmente en este esquema cierta similitud con los diagramas de flujo de los programadores. Por ello, a partir de este momento, nos referiremos a los esquemas como diagrama de flujo de la historia.

LA ELABORACIÓN

Tres elementos concurren en una escena: el espacio, el tiempo y la acción. El Director de Juego debe tener claro estos elementos, saber como interactúan entre sí dentro de la escena y, en más raras ocasiones, con otras escenas.

El espacio de las escenas es limitado. Ocupará un espacio más o menos grande, desde una habitación a una gran nave, pero la acción de la escena nunca se saldrá de ese espacio definido. Existen muchos métodos para poder introducir a los personajes en el espacio de una escena, desde detalladas descripciones orales a elaboradas maquetas tridimensionales. Los Directores de Juego deberán recurrir al sistema que consideren más conveniente (el autor de estas líneas utiliza unas detalladas descripciones previamente preparadas unidas, algunas veces, a pequeños planos de la localización), pero sea cual sea el método elegido, los jugadores deben ser capaces de recrear el espacio donde se están introduciendo sus personajes. El Director de Juego debe explicar con suficiente detalle el espacio para que los jugadores no tengan necesidad de realizar ninguna pregunta sobre el decorado, aunque, como sabemos, esto es ciertamente imposible.

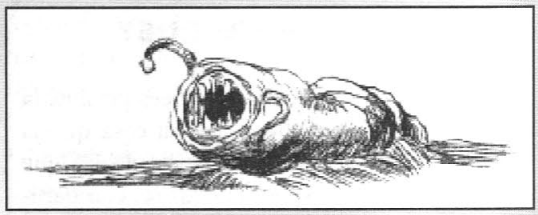
El espacio de una escena no es inmutable. Las cosas no estarán siempre en el mismo lugar y, en relación con el tiempo, pueden o no suceder determinadas cosas. Por ejemplo, si los personajes jugadores registran alocadamente una habitación tirándolo todo por el suelo y volviesen al cabo del tiempo a la misma habitación, la encontrarían igual que la dejaron y no toda colocada y ordenada como si hubiese pasado una brigada de lim-

pieza. En aquellas partidas que se estén jugando con varios grupos de jugadores (o donde el grupo inicial se haya dividido), los personajes no podrán encontrar una cosa concreta si previamente el otro grupo estuvo en la escena y se la llevó. Es en este sentido en el que decimos que el espacio muta y que el Director de Juego debe recordar o registrar los cambios que los personajes jugadores o no jugadores hacen en la escena.

El momento en el cual se entra en una escena lo hemos denominado tiempo. El tiempo afectará al espacio de forma directa. Si es de día, habrá luz; si es de noche estará oscuro o iluminado artificialmente. Si es un sitio público, habrá más gente a determinadas horas y menos a otras. Si un personaje no jugador está en un local a unas determinada horas del día, no estará si los personajes llegan a horas diferentes. El Director de Juego debe ser consciente en todo momento del tiempo de juego, es decir, debe saber a qué hora del día están los personajes y modificar el espacio en función del momento. ¿Quiere esto decir que se deberán preparar descripciones diferentes dependiendo del momento en el que los personajes entren en la escena?. La respuesta es no, todo lo contrario. Se deberá huir de cualquier referencia temporal en las descripciones de los espacios que, aunque detallados en lo físico, deben ser generales en lo temporal. Es muy dramático describir como la sombra del ciprés señala la tumba donde se haya enterrado el último miembro de la familia, pero ¿qué ocurrirá con esa maravillosa descripción cuando los personajes decidan visitar el cementerio familiar por la noche? ¿Seguirá la sombra del ciprés ahí?. Es por esto por lo que decimos que la descripción de las escenas no debe tener ninguna referencia temporal.

La Acción de una escena es aquello que dentro de ella permitirá a los personajes avanzar a lo largo de la historia. Acción no es sólo el grupo de terroristas del puerto que atacan a los jugadores. Acción es también las manchas de grasa en el suelo, los restos de ozono en la atmósfera, el trozo de fibra alienígena sobre la cama. La Acción, excepto por la intervención de un personaje jugador o no jugador, estará siempre presente en la escena. Posiblemente, en el momento de encontrar determinado dato no sabrán qué hacer con él, pero ello no debe influir en la posibilidad de encontrarlo. Es esta inmutabilidad relativa de las Acciones lo que hace creer a los jugadores que tienen una completa libertad de movimientos en la historia.

Los personajes no jugadores también pertenecen a la Acción y a la escena, pero son más complicados a priori que las simples pistas materiales. Como regla general, el Director de Juego deberá saber cuáles son las motivaciones de los personajes para poder interpretarlos. Hemos reservado un apartado completo para esta cuestión más adelante.



LAS HISTORIAS MÚLTIPLES

Dedicamos este espacio final de los preparativos de una partida para hacer un breve comentario sobre las historias múltiples. Es decir, que dentro de la trama principal de la historia existen una serie de subtramas que van conformando la historia principal. Esta forma de hacer partidas es muy espectacular y puede ser muy divertida, pero se deben tener en cuenta dos precauciones:

- Los jugadores pueden perderse fácilmente entre la multitud de pistas de datos correspondientes a cada una de las subhistorias. Tan sólo aquellos que tengan cierta experiencia jugando deberían participar en las historias múltiples.
- Los Directores de Juego deben ser conscientes de todas las subhistorias para evitar que cualquier dato improvisado en un momento dado pueda entrar en contradicción con alguno ya dado o por dar. Se recomienda no intentar una de estas historias sin prepararla mucho (reduciendo al máximo la improvisación) y sin tener experiencia previa en historias más simples.

Por último un sólo comentario, aunque la historia sea múltiple, la narración de ésta es única.

EL JUEGO

El Director de Juego ya ha generado la partida, ya tiene preparadas las escenas y su historia ha cobrado forma de manera casi definitiva. Es el momento de abordar los últimos preparativos antes de dar comienzo al verdadero desarrollo de la narración.

EL LUGAR DE JUEGO

Al principio del capítulo comentábamos que el Director de Juego debía adecuar la partida al local disponible. En este momento, el Director de Juego debe adecuar el local a la partida preparada. Y, aunque lo parezca, ambas cosas no son contradictorias. Debe preparar aquellos detalles que harán que el lugar de la partida se convierta en una auténtica zona de juego. Si la historia va a ser jugada en unas jornadas, habrá que preparar un cartel para poner sobre la mesa que indique el nombre del narrador y de la partida que se está jugando. Si la partida va a ser desarrollada a lo largo de diferentes escenarios geográficos, se podría preparar un mapa que colgado sobre la pared ayude a los jugadores a situarse. Si el local no reúne todos los requisitos necesarios, habrá que proporcionárselos antes de la sesión de juego, habrá que llevar las sillas que hagan falta, o llevar las bombillas necesarias para que exista una adecuada luz.

Con los ejemplos dados anteriormente lo único que se quiere ilustrar es que el Director de Juego debe transformar el local (o zona de juego) en lo que considere necesario para crear un correcto ambiente para él, sus jugadores y su partida. Además, dichas transformaciones deben realizarse previamente a la sesión de juego de forma que no retrasen el inicio de ésta. Dichos cambios del lugar sólo deben buscar ayudar a la concentración de los jugadores en la partida, eliminando cualquier elemento que pudiera distraerles. Dicho de otro modo, es buena idea apagar la televisión cuando empieza la partida.

LOS PERSONAJES

La mayoría de los juegos de rol dividen a los personajes en jugadores (aquellos que están interpretados por éstos) y No jugadores (interpretados por el Director de Juego). Es a estos últimos a los que nos vamos a referir mayoritariamente en este apartado ya que ellos son los que dan forma a la narración y son una importante herramienta para el Director de Juego. Ellos serán los antagonistas de los jugadores, los salvadores en momentos de apuros o los compañeros en los momentos de asueto.

La interrelación entre los personajes (jugadores o no jugadores) es la que hará diferente una narración de otra. Para que todos puedan relacionarse, tienen que estar al mismo nivel. Es decir, tienen que tener una preparación parecida. Se exige a los jugadores que interpreten a sus personajes para aumentar la diversión de la partida. Esta exigencia también hay que hacérsela a los Directores de Juego. Los personajes no jugadores también tienen que ser interpretados en mayor medida cuanto mayor presencia tengan en la historia. Un personaje puede no ser importante para la historia, pero aparecer en todas y cada una de las escenas. Deberá ser interpretado como un personaje jugador y esa es tarea y esfuerzo del Director de Juego.

PSICOLOGÍA DE LOS PERSONAJES

Como ya hemos comentado, los personajes no jugadores, al menos aquellos importantes para la historia, necesitan una profunda psicología que los iguale a los personajes jugadores y les permita relacionarse con ellos. Cuando un Director de Juego crea a un personaje debe tener claras cuáles van a ser sus reacciones ante los hechos que transcurran a su alrededor. No se trata de hacer una enumeración exhaustiva de posibles causas y efectos de él, sino más bien tener una idea general de cómo piensa para saber como actuará. Unos simples rasgos deben ser suficientes para definirle: ¿es pacífico o violento?, ¿es tímido o abierto?,

¿es elegante o desgarbado?, ¿es atlético u obeso? y así sucesivamente.

Cuanto más importante sea el personaje, más elaborado tendrá que estar, mayor deberá ser el conocimiento de sus pensamientos y mayor deberán ser sus detalles. Imagina por un momento que la acción se desarrolla en la puerta de una discoteca de moda de Vettera ante un estricto portero. Uno de los personajes jugadores, amparado por el número de sus compañeros, se acerca e intenta amedrentarle para que los deje pasar. Ante la negativa de éste, pierde los estribos y le insulta. ¿Cómo reaccionará el portero? En muchas ocasiones, el Director de Juego improvisará, pero no le será necesario hacerlo si previamente había definido la personalidad del personaje no jugador. Si decidió que era frío y calculador, aguantará los insultos con una sonrisa en los labios; si decidió que era impetuoso, se liará a mamporros. El portero de la discoteca no necesita, además de una descripción física que le haga parecido a un armario, mayor definición psicológica: frío o impetuoso.

INTERPRETACIÓN DE LOS PERSONAJES

Existe una novela de fantasía, de difícil lectura entre otras cosas, que utiliza casi una tercera parte de la misma en presentar a los personajes. Su presentación es detallada, minuciosa y cargada de referencia a pequeños detalles. El resto de la novela no hace referencia a la presencia de los personajes. Uno de ellos es presentado como un hombre con una dificultad en su andar. Cuando el protagonista, de nombre Titus, lo ve en la lejanía del patio, el autor no dice a quien está viendo, sólo dice que ve a un hombre que medio arrastra una de sus piernas y todos los lectores saben a quien se refiere.

Lejos de alcanzar la exactitud del ejemplo literario anterior, el Director de Juego, que tiene en sus manos más posibilidades que el escritor, debe dar inicialmente unas descripciones detalladas de los personajes para posteriormente hacer referencia a ellos con meros detalles.

Lo dicho para la descripción de las escenas es válido para la descripción de los personajes. Esta tiene que ser lo suficientemente detallada como para evitar que los jugadores tengan dudas sobre él. Además, a diferencia de las escenas, la descripción del personaje debe aportar un dato característico que lo diferencie de otros personajes: es tartamudo, lleva sombrero, fuma grandes puros, etc. Cuando el personaje aparezca por segunda vez, con tan sólo hacer notar esa característica, los personajes sabrán ante quien están. Por ejemplo: en una partida que jugué, los jugadores tenían que convencer a un duro y viejo comandante del ejército que el asesino era alguien de su unidad. Eso requirió varias y largas entrevistas. El personaje no jugador en cuestión tenía como característica que fumaba continuamente enormes puros. A partir de la segunda entrevista, adopte la solución de ponerme un puro en la boca (sin llegar a encenderlo) cada vez que le veían y hablaban con él. De esta forma los jugadores sabían quién tenían delante, que cualquier cosa que dijeran era escuchada por el comandante (que entre otras cosas era uno de los principales sospechosos) y que el Director de Juego había, temporalmente, abandonado la partida.

Las personas que juegan con el Director de Juego son, en el mejor de los casos, amigos suyos y, en el peor, personas que comparten con él la afición por los juegos de rol. No debe ser embarazoso en ninguno de los dos casos, exagerar las interpretaciones de los personajes no jugadores. Por tanto, es bueno tener a mano un sombrero o unas gafas oscuras, hablar con voz grave o tartamudear o cualquier otro artificio que ayude a tus jugadores a diferenciar cuando estás actuando como personaje o cuando como narrador.

Por último, cuando un director actúa como personaje, debe actuar sólo como personaje y olvidarse de su papel de narrador. Aunque los jugadores pregunten cosas al narrador, el debe contestar, mientras éste esté presente, como personaje: *Por favor, querría usted explicarme qué quiere decir eso de "Habla tú con él que tienes 23 en Seducir".*

FUNCIONES DE LOS PERSONAJES NO JUGADORES

Dentro de una historia, y nacidos de la imaginación, habitarán diversos personajes con diferentes posibilidades y responsabilidades frente a la narración. No son iguales, ni se tratarán de igual forma, todos los tipos posibles. El Director de Juego deberá encuadrar a sus Personajes no Jugadores dentro de una de las siguientes categorías:

ELEMENTOS DECORATIVOS

Son aquellos personajes que están en la escena porque quedan mejor que un lugar vacío. No tienen nada que ver con la historia ni le aportan nada interesante. Entonces, ¿por qué se colocan?. Bien, el elemento decorativo se coloca en una escena por dos razones fundamentales:
- Para servir de tapadera (o cortina de humo) a los personajes verdaderamente importantes. Si no se pusieran éstos, los jugadores identificarían fácilmente a las personas claves de la historia ya que no habría otras.
- Como elemento dramático, como candidato a ser tomado como rehén por el malo de turno, como víctima inocente de un disparo errado del protagonista. Una persecución a gran velocidad ganará en emoción si la calzada está llena de otros vehículos. Los conductores y ocupantes de éstos serían los elementos decorativos de la escena.

El grado de elaboración que precisan estos personajes no es muy alto y dependerá de la presumible involucración que van a tener en la escena. En general, tan sólo será necesario saber el nombre y si es hombre o mujer. Si la escena se desarrolla entre una multitud (una manifestación o una discoteca), es imposible preparar los datos de todos y cada uno de los presentes y no se deberá hacer. Sin embargo, sacar del anonimato a un par de personajes de la multitud, facilitará la interacción de los jugadores con el grupo. En aquellos casos en los que los elementos decorativos de la escena son pocos o se presume cierta involucración de éstos con los personajes jugadores. Se hará necesaria, además del nombre y el sexo, una sucinta descripción de su aspecto físico. No porque sea necesario en sí, sino porque le permitirá camuflarse mejor entre otros tipos de personajes presentes en la escena.



Imagínate que lo siguiente es la introducción a una escena de una partida:
Cuando nuestros ojos se acostumbran a la luz, nos desvelan el oscuro y tétrico ambiente del bar del espacio puerto. Un hombre delgado, con una mirada silenciosa y unos finos labios se halla sentado en un taburete observando fijamente la entrada. Lleva puesta una negra gabardina como si estuviera dispuesto a marcharse en cualquier momento. Sin embargo, junto a él hay un vaso de vodka apenas empezado. Al otro lado de la barra está el barman y en la mesa del fondo una pareja se dedica a sus cosas.

¿Quién es el personaje principal de la escena?, ¿quiénes son los elementos decorativos?. La misión del Director de Juego es conseguir que en sus descripciones esto no sea tan evidente como en el ejemplo anterior. Lee ahora esta nueva descripción de la misma escena:
Cuando nuestros ojos se acostumbran a la luz, nos desvelan el oscuro y tétrico ambiente del bar del espacio-puerto. Un hombre delgado, con una mirada silenciosa y unos finos labios se halla sentado en un taburete observando fijamente la entrada. Lleva puesta una negra gabardina como si estuviera dispuesto a marcharse en cualquier momento. Sin embargo, junto a él hay un vaso de vodka apenas empezado. Un hombre mayor, de ropa negra y cuyas manos están ocupadas intentando sacar brillo con un mugriento trapo a una de las piezas de la cristalería, nos mira desde detrás del

mostrador. Parece como si le molestara tener tantos clientes a estas horas. Al fondo una pareja habla en susurros. Tienen las manos entrelazadas. Ella fija la vista un instante en nosotros. Sus pupilas son verdes y su ensortijado pelo rubio cae ocultando su frente. Él está de espaldas, pero se le adivina fuerte bajo su traje de mecánico de la estación.

ELEMENTOS UNIESCÉNICOS

Son personajes que aparecen sólo en una escena y no vuelven a tener importancia en el resto de las escenas de la historia. Sin embargo, su presencia sí es fundamental en el lugar en el que están, ya sea porque deben facilitar una pista a los personajes, porque deben provocar un enfrentamiento con él, etc. Los elementos uniescénicos deben estar más elaborados que los decorativos. Además del nombre, el sexo y una descripción física, el Director de Juego debe desarrollar un poco la psicología del personaje. Saber si es valiente, grosero o tímido facilitará la labor a la hora de interpretarlo frente a los jugadores.

Aunque no está estrictamente prohibido, no es necesario realizar la hoja de personaje al detalle. Con los datos que conoce el Director de Juego le será fácil improvisar los detalles que le sean necesarios.

ELEMENTOS MULTIESCÉNICOS O DE ACOMPAÑAMIENTO

Son aquellos personajes que viven la historia junto a los protagonistas de la misma. Suele ser el niño huérfano protegido del jugador; el novio celoso y protector que no comprende que su media naranja puede ganase la vida como trotamundos espacial, el testigo de un caso de homicidio al que hay que proteger, etc. Los elementos de acompañamiento dan riqueza a la interpretación del jugador o jugadores a los que acompañan y por tanto deben estar elaborados tan detalladamente como si de un personaje jugador se tratara. Recomendamos, por tanto, desarrollar completamente la hoja de investigador, escribirla y mantenerla siempre a mano mientras se desarrolla la partida.

Algunos Directores de Juego prefieren ceder este tipo de personajes a sus jugadores para facilitar su tarea de dirección. No recomendamos esta actitud ya que los jugadores rara vez interpretan a los personajes de acompañamiento sino que se dedican a llevarlos por inercia, utilizándolos, en muchos casos, no como un recurso narrativo, sino como meros escudos humanos. Estos personajes se pueden utilizar, por parte del director y en muchas ocasiones, para superar situaciones liadas por sus jugadores aportando una posible solución (aunque se debe utilizar con cuidado para que no se convierta en costumbre), o para poner un contrapunto melodramático (el criminal huye mientras el acompañante cuelga de una mano sobre un abismo de treinta metros). Si el Director de Juego no se ve capaz de interpretar a los personajes de acompañamiento, es preferible, según nuestro criterio, no poner a estos personajes a cederlos a los jugadores.

ELEMENTOS PROTAGONISTAS

Son una evolución de los anteriores. No son ya meros compañeros de aventura, sino que forman parte fundamental de la historia. Los personajes no jugadores protagonistas pueden crearse principalmente debido a tres razones.

- El Director de Juego tras realizar la Creación de Personajes descubre que una o varias habilidades que pueden ser fundamentales para la historia no han sido escogidas por ninguno de los jugadores. Entonces decide crear un elemento protagonista que teniendo esas habilidades se una al grupo en un momento determinado.
- Una vez iniciada la historia, tras una o dos partidas, uno de los jugadores puede descubrir su cartilla de notas en una esquina y darle la fiebre del estudio; o puede encontrar una pareja y descubrir que, además del rol, se pueden hacer otras cosas los fines de semana; o un importante directivo de su empresa le hace una oferta que no puede rechazar: O te vas tres años a nuestra delegación en el desierto del Gobi o te vas a la calle. En cualquier caso, el jugador abandonará la parti-

da y su personaje quedaría como elemento protagonista.
- Algunos Directores de Juego en previsión de la famosa frase: "¡Como! ¿Qué habéis empezado una campaña sin avisarme?" pueden generar elementos protagonistas para absorber a los jugadores rezagados.

Nuestra opinión particular, para aquellos que le interese saberla, es que los elementos protagonistas no deben existir. No pueden actuar como personajes jugadores ya que el Director de Juego, por muy bueno que sea, no podrá ignorar que sabe toda la trama de la historia ni podrá evitar que dicho conocimiento se refleje en su interpretación. Entonces, si no puede actuar como un verdadero protagonista para que usarlo o porque no sustituirlo por un elemento multiescénico o de acompañamiento.

El Director de Juego tiene dos posibilidades para que no afecte el olvido de coger ciertas habilidades esenciales. La primera de ellas es sugerir a los jugadores antes de crear los personajes cuales pueden ser las habilidades imprescindibles. Si sugiere antes del inicio de la partida que puede ser necesario que alguien sepa pilotar una nave espacial y que alguien debe saber algo sobre los Sheller, se encontrará, seguramente, una serie de personajes que son pilotos de prueba que se han sacado en sus ratos libres el doctorado por la Universidad de Vettera en Xenología shellera. La segunda posibilidad, más de nuestro gusto, es ignorar la ausencia de esa necesidad. La vida es dura y cruel y los juegos de rol contemporáneo son un reflejo de esa vida. ¡Cómo! ¡Qué los personajes son perseguidos por una banda de fundamentalistas sheller porque ninguno de ellos supuso que tocar aquel trapo rojo de la estatua de Ipalw se consideraría una profanación! ¡Cómo! ¡Qué en su huida se han dirigido al Espaciopuerto Interplanetario de Velder y que cuando han abordado una nave, han descubierto que ninguno de ellos sabía pilotar! Bueno, creo que es el momento de sacar Hojas de Personaje nuevas... En serio, si los personajes no saben de xenología deberán acudir a una biblioteca o a una universidad a buscar asesoramiento; y si no saben pilotar deberán contratar a alguien (elemento uniescénico), que lo haga por ellos.

Si un jugador abandona la partida, sería conveniente que su personaje (si no puede ser asumido por un nuevo jugador) también abandone la aventura. Se puede hacer que se separe del grupo con cualquier excusa: estudiar antiguos informes, viajar a un lejano planeta a visitar a un pariente enfermo, realizar una investigación paralela. En el caso de que no se encuentre una excusa aceptable por la situación particular del grupo, siempre es posible hacer que sufra un terrible accidente en la próxima escena con violencia.

Respecto a la tercera manera en la que pueden aparecer los elementos protagonistas, depende directamente del organizador de la partida. Si él quiere, no existirán.

A pesar de todo lo dicho, los elementos protagonistas aparecerán en las partidas sin que los Directores de Juego nada puedan hacer por evitarlo. En estos casos, se debe intentar llevar a estos personajes como uno más del grupo, opinando siempre (sin que se den cuenta los jugadores) lo que opine la mayoría, aunque en muchas ocasiones, se sepa que es una opinión errónea. Estos personajes hay que tratarlos como los de los jugadores. Es decir, deberán ser creados en todos sus detalles y dándoles una personalidad bastante definida.

ELEMENTOS ANTAGONISTAS

No se puede concebir a algunos héroes cinematográficos o literarios sin tener en cuenta a su oponente. El antagonista no tiene porque ser el responsable de lo que los jugadores están tratando de resolver. Todo lo contrario, el antagonista puede querer también resolver el enigma de la historia, aunque, claro esta, no al estilo o con beneficio para los personajes. El antagonista es, pues, un personaje (o grupo de personajes) que se va a oponer al grupo protagonista de la historia. Sus acciones irán siempre encaminadas a entorpecer, obstruir o inculpar a los personajes jugadores. Los antagonistas son, además, inteligentes, escu-

rridizos y con una maña como pocos para salir indemnes de cualquier apuro.

Al principio de este capítulo, comentábamos la necesidad de que las partidas estuvieran cargadas de suspense para obligar a los jugadores a desear seguir jugando. Un fuerte antagonista creará en los jugadores el deseo de acabar con él y por ende, de continuar la partida.

Este tipo de personajes debe crearse con todo lujo de detalles, incluso mayores que los que usan los jugadores con sus personajes. Ten en cuenta, que los personajes jugadores van madurando y definiéndose según avanzan las partidas. Los antagonistas no tienen esa posibilidad (o la tienen en menor medida) y por ello deben comenzar como si ya hubieran jugado varias aventuras. Por último un comentario, los antagonistas requieren un gran esfuerzo previo e interpretativo por parte del Director de Juego que sólo tienen justificación si la aventura diseñada tiene cierta entidad y duración.

LOS PERSONAJES JUGADORES

Como ya se ha dicho anteriormente, es la interrelación entre los personajes jugadores y no jugadores lo que hace distinta a una narración de otra. Es por ello, que hemos creído oportuno dedicar una parte de éste capítulo a esto, o, más concreta y correctamente, a los jugadores.

Existen tantas clases de jugadores como de personas e intentar hacer una clasificación de todos ellos supera con creces el objeto de este capítulo. El lector deberá entender que lo que viene a continuación no es una normalización sobre los tipos de jugadores, sino más bien una representación, a modo de ejemplo, de los arquetipos más comunes. Todos los jugadores tendrán, en mayor o menor medida, varios o todos los aspectos comentados a continuación y el Director de Juego deberá valorar cual de ellos está primando en cada momento para saber como reaccionar:

SUSPICAZ

Estos jugadores muestran una completa falta de confianza en las buenas intenciones del Director de Juego. Todo es sospechoso y ningún elemento que aparezca en la partida es intrascendente. Se plantean preguntas que a nadie se le hubieran ocurrido viendo en todas las respuestas una confabulación de ocultos grupos de poder. Son los más firmes candidatos al "síndrome del charco":
- ¿Por qué camino vais?. - pregunta el Director de la partida -¿Por la derecha o por la izquierda?.
- Por la derecha. - Decide el grupo.
- Nada más entrar, descubrís que hay un pequeño charco.
- Entonces, por la izquierda. - Anuncia el suspicaz.



Esta característica es bastante divertida e inocente, sino fuera porque con su paranoia son capaces de distraer a los otros personajes del curso correcto de la narración. Con ellos se pueden seguir dos técnicas para conseguir su correcta inclusión con el resto del grupo:
- Se puede hacer que la paranoia sea real, que realmente exista La Conspiración y que cada detalle sea sospechoso y encierre una realidad oculta. Estos jugadores serán felices, aunque es posible que el resto del grupo (si no comparten esta afición) se vean abrumados por el exceso de engaños, de doble sentidos y de sospechosos.

- La otra posibilidad es cortar de raíz los desvarios del jugador y tras su anuncio de una fabulosa teoría de conspiración mandarle una pequeña nota de papel que diga "No". Cortará su fantasía especulativa, pero le permitirá disfrutar de la partida al mismo nivel que el resto del grupo.

CURIOSOS

También denominados algunas veces "el terror del Director de Juego". Se suelen sentar cerca del narrador de la partida con la sana intención de poder atender mejor, pero enseguida se despistan y arremeten con todo aquello que puedan curiosear. En un momento indeterminado, el narrador descubre que este jugador está ojeando la revista donde está el módulo que están jugando, o sus ojos contemplan algo tras la pantalla, o tiene entre sus manos el cuadro-resumen donde están apuntadas todas las características de los personajes. Tras amonestarle, regañarle e, incluso, amenazarle físicamente y tras sus disculpas que consistirán en un "Lo siento, pensé que no era importante para la partida", volverán hacerlo pasados cinco o diez minutos. No debe malinterpretar el lector estas palabras, estos jugadores no son tramposos, realmente son simplemente curiosos, extremadamente, enfermizamente curiosos.

Los Directores de Juego pueden actuar de dos formas frente estos. La primera, tal vez la más sencilla, es obligarle a sentarse en el otro extremo de la mesa. Allí se dedicará a curiosear las hojas de investigador, de sus compañeros, las notas privadas que les pases a éstos y, ¿por qué no?, la revista de la televisión sobre la mesita supletoria junto al teléfono. La otra opción es utilizar la curiosidad en contra del jugador o a favor de la partida. Se puede dejar "despistado" algún dato que al ser casualmente encontrado ayude o perjudique al grupo. Recuerdo, en este momento, una partida de investigación ambientada en la 1ª Guerra Mundial en la que por este método di a entender explícitamente que un miembro del grupo era un espía infiltrado. Evidentemente, el curioso no podía decir nada sin descubrir su desliz y empezó a comportarse de manera extraña: seguía a los otros personajes, escuchaba sus conversaciones, registraba sus pertenencias, etc. Ni que decir tiene que el personaje terminó sus días fusilado por Alta Traición. Sus últimas palabras fueron: ...os equivocáis, el traidor es otro...

INERCIALES

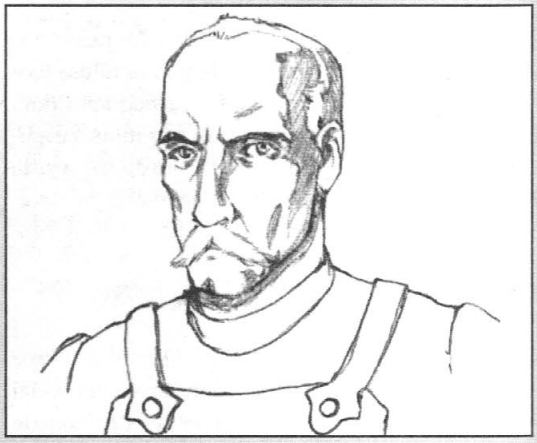
Estos jugadores se sientan en la mesa como todos los demás, comen su ración de patatas fritas y beben su vaso de Coca-Cola como todos los demás. Pero a parte de esto no hacen nada más digno de mención. Cuando, varios días después de finalizar la partida, el grupo se reúne de nuevo y rememora alguna de las hazañas ocurridas, la pregunta general es: ¡Ah!, ¿pero tu estabas?, y la verdad es que si estaba presente, aunque nadie se acuerde ya de ello. Estos jugadores suelen mantener conversaciones monosilábicas con el Director de Juego: ¿Disparas? Sí. ¿Qué has sacado? Diez. Pues le das y le haces un crítico. Bien. Se estropean los servos de su pierna y cae al suelo. Ok. Casi todos los árbitros o narradores consideran que esta forma de actuar carente de interpretación denota que el jugador no se lo está pasando bien con la partida. Y aunque a veces lo es, algunas personas realmente se lo pasan bien así, esa es su forma de jugar. Se dejan llevar por las decisiones de sus compañeros, por la inercia del grupo, siendo meros observadores de la historia que se narra ante sus ojos.

Es bastante difícil solucionar esta pasividad y, sobre todo, no se conseguirá en una sola partida. Hay que obligarles a participar preguntándoles constantemente, haciéndoles ser el foco de atención de la historia, entregándoles el objeto que todos andan buscando o haciéndoles el sospechoso principal de una causa incriminatoria. Aunque claro, si el jugador insiste en su pasividad, la cual hace peligrar la diversión del grupo, el Director no tendrá más remedio que prescindir de él, aunque no es necesario prohibirle asistir como observador, se le puede impedir hacerse personaje.

DESDOBLAMIENTO DE PERSONALIDAD

Aunque por la denominación pueda parecerlo, estos personajes no sufren ningún problema psíquico ni se hayan tan imbuidos en los juegos de interpretación que han abandonado nuestra realidad. No, estas personas lo que sufren es un problema físico con un desdoblamiento espacio temporal de su personaje. Pueden estar combatiendo a muerte contra un par de piratas y a la vez recogiendo un objeto recién hallado en el suelo. Llevado al extremo, pueden estar realizando una importante investigación en un laboratorio y a la vez acompañar al resto del grupo en sus paseos por el espaciopuerto. En la mayoría de las ocasiones este desdoblamiento no tiene efecto ni favorece excesivamente al personaje, sino fuera porque tiene la desagradable consecuencia de volver loco al Director de Juego.

La mejor forma de actuar frente a este tipo de jugadores es ser estricto con respecto a los movimientos y colocación de los personajes en una escena. Para estos casos es bastante recomendable utilizar figuras (o cualquier otro sistema de representación) para localizar a los participantes. Cada uno se colocará en la representación aproximadamente en los lugares que hayan anunciado. Cuando uno de ellos indique que hace otra cosa (en el ejemplo anterior recoger el objeto), se le debe mover para reflejar la nueva acción realizada. En el ejemplo, la figura se separaría de los piratas hasta donde estuviera el objeto (probablemente dándoles la espalda) y se agacharía a recogerla, lo que fácilmente ayudaría a ser atacado por detrás en un par de ocasiones. Los Directores de Juego no deben permitir al jugador corregir el anuncio de sus acciones. Y es en este sentido en el que decimos que debe ser estricto, pues si se les permite rectificar, nunca aprenderán ni corregirán su tendencia al desdoblamiento. Otra forma de enfrentar este tipo de problema es hacer que sufra las malas consecuencias de ambos sitios. ¿Por qué no, entonces, hacer que sea atacado en el espaciopuerto mientras se ve infectado por un misterioso virus en el laboratorio?



HIPERACTIVOS

Los jugadores hiperactivos tienen mucha relación con los anteriores. A veces, este defecto es complementario del anterior o es consecuencia de haberlo solucionado. Los asaltos parecen demasiado cortos y son tantas las cosas por hacer. Los directores de Juego podrán reconocerlos fácilmente porque se suelen sentar muy cerca de ellos con la sana intención de tenerlos cerca para que puedan atender todas sus pretensiones. El lector no debe confundir a este tipo de jugadores con los que hemos denominado "lideres", ya que toda la actividad de los primeros va dirigida a ellos mismos (yo hago, yo digo, yo...), mientras que los segundos piensan en el grupo, (nosotros hacemos, nosotros decimos, nosotros...). Los jugadores hiperactivos no son negativos en una partida "per se", si no es porque favorecen la inactividad y pasividad del resto del grupo. Además, un exceso de este tipo de participantes pueden hacer peligrar la cordura del Director de Juego.

En principio no es necesario limitar las acciones de este tipo de jugadores ya que su empuje puede ser decisivo a la hora de hacer avanzar la narración. Si fuese necesario, deberán ser tratados por pasiva. Es decir, no reduciendo sus actividades, sino fomentando las de los demás. Cada vez que el sujeto hace algo, el Director de Juego debe inquirir sobre lo que hacen los demás en ese mismo momento. "Está bien, tú haces eso, ¿y tú?, ¿qué haces? De esta forma, no sólo se consigue frenar el ritmo del hiperactivo, sino acelerar el de los demás.

LÍDERES

Este tipo de jugadores suele tener una personalidad muy fuerte (o muy carismática) y se comportan como responsables del grupo dentro y fuera de la partida de rol, suele mantener conversaciones con el Director de Juego sobre cuales van a ser los próximos movimientos del grupo o cuales van a ser sus actuaciones futura. Algunos juegos, no es el caso de Exo sugieren el nombramiento "oficial" de este tipo de jugadores para así ayudar a centrar las actuaciones. Estos juegos los suelen denominar portavoces o, simplemente, jefes de grupo. Ya sea un líder natural o creado "ad hoc", su presencia no tiene porque ser ni perjudicial ni negativa, excepto que su actitud se acerque al despotismo e impida al resto de los jugadores participar. Si cuando preguntas a tu grupo de jugadores: "¿qué hacéis?", la respuesta que obtienes es: "¡qué vamos a hacer!, lo que decida ése", es que la cosa va mal. Naturalmente, será difícil que alguien se exprese de forma tan clara y contundente; por ello, el Director de Juego debe estar atento a los gestos, las miradas o a cualquier otro signo que delate esta situación.

La mejor forma de limitar los excesos de decisiones de un líder es fomentar la participación del resto de los miembros de la partida, tratándoles, si fuera necesario, como si todos ellos fueran jugadores inerciales. Cuando se les obligue a participar, comprobarán que el Director de Juego no apoya totalmente al "líder" y se atreverán a dar opiniones diferentes a las de él.

INNOVADORES

Estos jugadores intentan llevar siempre personajes difíciles con los que puedan forzar al máximo la interpretación. Serán pilotos invidentes, marines minusválidos, investigadores con un bajo coeficiente de inteligencia, prostitutas con un master de ingeniería genética, etc. Cuanto mayor sea el reto, más lógico le parecerá a estos jugadores el intentarlo.

Inicialmente, cualquier esfuerzo interpretativo es elogiable y aplaudible, pero los Directores de Juego deben sopesar cuidadosamente lo que la entrada de un personaje "raro" puede hacer a la narración. Si no está seguro de la inocuidad de las características propuestas por el jugador hacia la historia, es preferible no permitir tal innovación. Esta prohibición, excepto en los casos más extremos, no debe ser categórica ni estricta, sino que se pueden sugerir diversas modificaciones para disminuir la peligrosidad del personaje. En los ejemplos anteriores, el piloto podría ser miope, el marine cojo (una herida en combate), el investigador sencillo y/o simplón y la prostituta una estudiante de biológicas.

FORZADOS

El nombre real de este tipo sería "no-jugadores". Estas personas suelen aparecer en la partida por una causa ajena a la misma. Acompañan a su pareja sentimental, a su grupo de amigos o, simplemente, es mejor opción que cortar mil quinientos metros cuadrados de césped, pero en todos los casos para ellos la partida es una obligación (o mal menor) que les permite hacer o evitar otras cosas. No se debe confundir a estos jugadores con los inerciales, pues éstos últimos se divierten jugando como lo hacen, mientras que los primeros ni entienden ni disfrutan los juegos de rol. Su actitud durante la partida será bastante pasiva y distante, ya que sus pensamientos estarán centrados en otra cosa.

Los Directores de Juego tienen dos posibilidades ante este tipo de jugador. La primera de ellas, la más fácil, es impedir a estos jugadores que jueguen. Podrán asistir a la partida como observadores, pero no jugar. La segunda opción, es conseguir que el no-jugador se convierta en un aficionado más a Exo. Este es, probablemente, uno de los mayores retos a los que se puede enfrentar un Director de Juego. Primeramente, se le deberá aconsejar (incluso favorecer) en la Creación del Investigador. Si la partida tiene acción, se le orientará para que coja varias habilidades de armas, si por el contrario tiene mucha investigación, se le indicará "disimuladamente" que conocimientos teóricos van a ser más útiles. El objetivo es conseguir un personaje que pueda participar activa-

mente en el mayor número de escenas de la historia. Durante el desarrollo de ésta, se debe conseguir que el jugador se crea protagonista de la narración o, dicho de otro modo, que esta ha sido escrita única y exclusivamente pensando en él o en ella. Si tras estas "artimañas" (de la primera partida) el jugador forzado no se convierte en un aficionado más, es que no tiene remedio y, a partir de entonces, se debe adoptar la primera opción antes comentada.

LECTOR

Estos jugadores aprovechan cualquier momento no tenso para dedicarse a la ávida lectura del último cómic adquirido, de un juego de rol recién salido en el mercado indonesio de más de 1.000 páginas, o, peor aún, del reglamento de Exo intentando ultimar el personaje que prometió traer preparado para la partida. Personalmente creemos que es una falta de respeto al Director de Juego que se ha esforzado en hacer la historia y al resto de los jugadores que han acudido para disfrutar de la narración.

O se juega o se lee, y el Director de Juego debe, en estos casos, prohibir que sobre la mesa de juego haya cosas que no estén relacionadas con la partida. Es preferible pecar de ser demasiado estricto a tener un jugador que sólo atiende a la partida en los momentos de acción. El rol es algo más que combates, persecuciones o peleas.

REGLAMENTISTAS

Este tipo de jugadores conoce el reglamento del juego mejor que el creador del mismo. Ello no obedece, en general, al deseo por su parte de hacerlo sino que responde, en la mayoría de los casos, a una privilegiada memoria. Pueden convertirse fácilmente en el "terror" de cualquier Director de Juego, sobre todo si no tiene mucha experiencia, ya que interrumpirán la partida constantemente con apreciaciones y puntualizaciones de las reglas utilizadas. ¿seguro que el modificador por disparo es...?, ¿el modificador por golpear en la cabeza no es...?, etc.

Como en otras ocasiones, se puede actuar de varias maneras frente a este problema. La primera es aprenderse y estudiarse las reglas para estar al mismo nivel de conocimientos que el jugador y no cometer errores que puedan dar lugar a su intervención. También podemos adquirir el siguiente módulo o ampliación del juego que él no tenga y replicar todas sus intervenciones con un "sí, pero en las nuevas reglas...". Aunque claro, esto sólo durará hasta que compre o consiga leer las nuevas reglas. La tercera opción es mantener una larga charla con él, previa a la partida, en la que le expliques que le agradeces su colaboración, pero que, en el fondo, te da igual si el modificador es un +1 o un +2. La última opción, probablemente la más indicada, es aprovecharse de la excelente memoria del jugador y consultarle todas las cosas de las reglas sobre las que se tengan dudas como si de un co-director se tratara. Sin embargo, a pesar de lo dicho, la mejor medicina contra éste tipo de jugadores es animarles a que hagan de Director de Juego alguna vez.

DURACIÓN DE LA PARTIDA

Cuánto tiempo va a llevar desarrollar la narración es una pregunta que tanto Directores como jugadores se hacen antes de iniciar la partida. En las partidas publicadas, sobre todo en revistas, siempre aparece una coletilla inicial que reza: "partida para x jugadores en dos o tres sesiones de juego". Lo difícil es valorar ese número de sesiones si aún no se ha probado la partida.

Primeramente, debemos definir lo que entendemos por una sesión de juego. Son un periodo de tiempo continuo en el que tanto el Director con los jugadores juegan la misma partida de rol. Están permitidas las interrupciones, siempre que estas no sean muy largas (entre y 15' y 60'). Se recomienda que las sesiones de jugo no tengan una duración superior a las 5 ó 6 horas, ya que pasar tanto tiempo desarrollando una actividad intelectual llega a agotar (sobre todo al director) provocando aburrimiento y/o desgana.

El autor de la historia sabe, o debe saber, cuantos momentos culminantes o clímax hay en ella y

debe prever una sesión de juego para cada uno de esos clímax. Este sería el número de sesiones si los jugadores realizaran todos y cada uno de los puntos de la historia en el orden correcto y previsto. Sin embargo, la experiencia demuestra que lo anterior sólo se da en muy contadas ocasiones y por tanto se debe corregir lo calculado. Si el número de clímax es igual o inferior a tres, se deberá añadir una sesión de juego en previsión de posibles despistes y/o equivocaciones de los jugadores. Si en número es igual o superior a cuatro, se añadirán dos sesiones extras.

La duración calculada de esta forma nos permitirá intuir cuán larga va a ser la partida, pero ésta no es mas que una aproximación y una vez dé comienzo la narración cualquier coincidencia de su duración con la calculada será mera casualidad. De hecho, la duración de la partida es inherente al grupo de juego. La misma historia puede narrarse en una sesión por un grupo y tardar el doble o el triple por un grupo distinto.

LOS ESCENARIOS

Los escenarios de una partida de rol es todo aquello que rodea a las escenas o, dicho de otro modo, donde están ubicadas éstas. La creación de estos escenarios es tarea del Director de Juego y su mayor o menor definición dependerá del gusto particular o del tiempo disponible. Por regla general, será mejor cuanto más disfruten los jugadores con él. Generalmente, para que esto ocurra, es preciso que éste sea coherente y realista.

Un escenario debe ser coherente en el sentido de que todas las cosas que existen dentro de él deben tener lógica. Imagina que diseñas una enorme nave espacial de factura alienígena desconocida donde tus jugadores van a vivir una aventura de terror al ser acosados por un extraña raza de depredadores. Aunque no sea necesario para la partida, los jugadores pueden hacerse una serie de preguntas. ¿Quién diseño la nave? ¿Fueron los alienígenas que nos atacan u otra raza desconocida? El esquema de la partida es muy simple. Los jugadores deben entrar en la nave, atrincherarse y aguantar todo lo que puedan hasta que llegue la caballería. Las respuestas a esas preguntas no son importantes para el desarrollo de la partida, pero saberlas, ayudará al Director de Juego de varias maneras. Le será más fácil inprovisar ante las ocurrencias de los personajes: "Cierro la puerta y como estos bichos no tienen manos no pueden abrirla". Y, sobre todo, ayudará a que la partida tenga un trasfondo que le dé ese toque especial.

Naturalmente, el realismo en un escenario no quiere decir que éstos se deban ajustar a la realidad cotidiana que hoy conocemos. Los escenarios deben ceñirse a la realidad del universo de Exo o del universo en el que el Director de Juego esté desarrollando sus partidas. Por ejemplo, los silvanos no han sido capaces de construir todavía una nave sublumínica. En la partida sería difícil explicar que te encontraras con una flota de ellas en medio de la nada, excepto que ese misterio fuera el verdadero objeto de la partida o campaña. Si los verrianos tienen una altura máxima de 1.60, sería difícil explicar un verriano de 3 metros. Si los humanos carecen, en su mayoría, de poderes psi, cómo explicar la presencia de ese superpodero psi humano. No es obligatorio ceñirse al universo creado por los autores del juego para poder jugar a Exo. Cada Director de Juego debe sentirse libre de diseñar su propio universo con sus propios imperios y/o posibilidades. Pero una vez creado, debe ceñirse a él, para que los jugadores tenga una referencia de lo que pueden esperar a la vuelta de la esquina (o de la estrella).

En una palabra, un escenario debe ser creíble. Todo el debe conformar un conjunto lógico. Es posible que existan mundos que sean un oceano en toda su superficie, pero es menos creible que si se anuncia que el planeta tiene unas pocas islas y un pequeño continente, aunque estos ocupen sólo el 1% de la superficie del planeta. Además, toda la tierra del planeta no puede estar ocupada por el mismo tipo de terreno. No puede ser todo jungla, o todo bosque o todo pantano, tiene que haber una diversificación con una base lógica en el tipo de clima y la orografía del planeta. Los extremos, todo hielo o todo desierto, son más pausibles, aunque no del todo creíbles. Un mundo helado, tendrá montañas o vientos que transformen sus superficie en un paisaje fantasmagórico.

EL DESARROLLO

Ya está todo preparado. Tus amigos están sentados en la mesa mirándote con curiosidad y frente a ellos, las recién rellenas Hojas de Personaje. Hay refrescos, cerveza, vino y algunas vituallas en una mesa auxiliar. El libro de reglas y las hojas con las notas de la historia están a mano, protegidas por una pequeña pantalla de cartón. Ya está todo preparado, sólo queda comenzar.

EL AMBIENTE

El Director de Juego debe ser cuidadoso con la atmósfera que tiene su narración haciendo que ésta se mantenga.

Si la historia se desarrolla durante la Semana Grande de Velder o en los carnavales de Unión, será difícil explicar la existencia de un oscuro callejón donde ni siquiera llegan los ruidos de la fiesta. Si está lloviendo, el suelo estará lleno de agua y los personajes chapotearán en los charcos cuando anden por la calle. Se consigue que los jugadores se vean imbuidos dentro del ambiente mediante la introducción de pequeños detalles en las escenas que les recuerde esa atmósfera. La gente que entre desde la calle tendrá el pelo mojado o los zapatos llenos de barro. Los restaurantes y hoteles estarán al límite de su capacidad. Dado que es imposible prever todos los detalles de una escena, el Director de Juego deberá, en la mayoría de las ocasiones, improvisar en función de las acciones que ocurran. Sin embargo, si puede preparar una lista de estos pequeños detalles para ir utilizándolos según los vaya necesitando.

Las referencias al ambiente deben ser constantes y casuales debiendo permanecer en la mente de los jugadores el ambiente en el que están envueltos. Si quieres que tu partida tenga una atmósfera oscura, sumergida y opresiva, las descripciones de las escenas deben estar plagadas de sombras, de suciedad y, por qué no, de constante lluvia, los personajes serán huidizos, suspicaces y escurridizos. Si el ambiente es menos oscuro más parecido a las películas "hollywoodienses", las descripciones serán más luminosas y los paisajes más paradisiacos, los personajes serán francos, bien proporcionados (incluso atractivos) y lo bastante seguros de sí mismos para enfrentarse a las cosas de cara a ellas. Exo puede utilizarse en casi cualquier clase de ambiente, pero con los ejemplos anteriores sólo hemos querido mostrar que, aunque la historia en esencia puede ser la misma, las descripciones y los personajes se deben ver afectados por la atmósfera y estos dos recursos narrativos deben utilizarse también para envolver a los jugadores y a sus personajes en el ambiente.

Si la recreación del ambiente es efectiva, ayudará a evitar contradicciones o anacronismos en el desarrollo de la narración.

LAS NUEVAS ESCENAS

Una de las mayores "virtudes" de los jugadores es descubrir posibilidades a una historia que no se le habían ocurrido al Director de Juego. Esto, realmente, no tiene ningún misterio, ya que ellos son varios pensando mientras que el autor del módulo es sólo uno. Cuando esta nueva situación surge en una partida, al Director de Juego se le presentan dos posibilidades:

- Detener la partida: Si la sesión de juego lleva ya varias horas o si la novedad introducida exigiese un replanteamiento de la historia, el Director de Juego tiene la posibilidad de salir de la situación argumentando que está algo cansado y que continuará el próximo día. Si no es posible interrumpir la partida o el Director de Juego o los jugadores tienen ganas de seguir jugando, siempre se puede hacer un receso (una buena excusa es ir a la tienda más cercana para traer la cena) y aprovechar este tiempo para preparar la nueva escena. Tras la pausa, se proseguirá la partida normalmente.
- Improvisar: Algunas veces la nueva escena no es tan novedosa o no va a tener la suficiente importancia, como para no poder impovisarla sobre la marcha. Es decir, se inventará en el momento la descripción de la escena, los personajes elemento decorativo que habrá en ella, la forma en la que los elementos protagonistas o antagonistas aparecerán en ella, etc. En cualquier caso, si se ha de improvisar, se deberá tener cuidado en no dar a

los personajes datos que no estuviesen preparados o nuevos ya que eso podría complicar cualquier desarrollo posterior de la historia. También se debe cuidar que no aparezcan anacronismos temporales, es decir, si aún no ha sucedido la escena en la que un personaje pueda ser herido no podrá aparecer con un brazo en cabestrillo, si dos personajes aún no se conocen, no podrán aparecer juntos. Por último, hay que evitar crear situaciones chocantes, de difícil explicación cuando termine la partida. No se debe caer en la tentación de permitir a los jugadores entrar en una escena, para luego impedirles hacer cosas con métodos artificiales (llenar el escenario de policías o de matones).

Es difícil indicar cual de estas dos opciones a disposición del Director de Juego es más recomendable, ya que ambas tienen, a priori, cosas positivas y negativas. Personalmente creemos que es preferible hacer un receso antes de improvisar y que eso es mas cierto cuanto menos experimentado sea el Director de Juego, aunque reconocemos que la improvisación de escenas nuevas es muchas veces necesaria.

SITUACIONES NUEVAS

Algunas veces, en las escenas preparadas previamente con el mayor de los detalles, los personajes provocan situaciones imprevistas. ¿Cuántas veces los Directores de Juego habrán colocado a un personaje para ayudar a los jugadores y éstos se han liado a tiros con él nada más verle? En estas situaciones, el Director de Juego debe dejarse llevar. La escena está preparada y se conoce la situación y formas de actuación de todos los elementos, con lo que no será muy difícil improvisar las reacciones a las acciones de los personajes. Por ejemplo, los investigadores han sido citados en el bar de "Sunset" anónimamente en lo que parece una trampa burda. Deciden no ser sorprendidos y entrar en el bar a punta de pistola y amenazando a diestro y siniestro. Una vez dentro, demasiado tarde, descubren que el mencionado bar es el lugar de reunión habitual de una grupo de contrabandistas. ¿Qué hacer en este instante en el que el Director de Juego había previsto un encuentro amistoso para dar un aliado a los personajes jugadores para una futura escena? Sencillo, la escena debe continuar. Los "Angeles del Infierno" son conocidos por sus exposiciones públicas de violencia gratuita y no ven nada bien que un grupo de "niñatos" les encañones. Antes de que nadie pueda evitarlo vuelan por el local sillas, botellas, tacos de billar, cadenas, bates de beisbol... ¿Se harán los personajes amigos de los contrabandistas? Probablemente no. Entonces, ¿qué harán en la escena final sin sus aliados? Probablemente, echarlos de menos.

En el ejemplo anterior, el Director de Juego se ve obligado a improvisar una pelea en un lugar donde no la tenía prevista. Además, esta improvisación le obliga a modificar escenas posteriores. Pero, ¿podrán superar la escena final sin la ayuda de los "Ángeles del Infierno"? ¿Fracasarán? La respuesta a estas preguntas es sencilla. Dada la "buena" actuación previa de los personajes, podrán considerar un éxito si salen vivos de la historia.

Estas situaciones nuevas pueden provocar finales inesperados o prematuros a la partida. En el ejemplo anterior, los "Angeles del Infierno" pueden dar tal paliza a los personajes que acaben pasando una larga temporada en el hospital y que cuando salgan ya no haya forma material de poder seguir con la historia. Muchos Directores de Juego caen en la tentación de forzar las situaciones nuevas para evitar que se produzcan finales no previstos. La razón de ello, muchas veces subconsciente, es que les molesta que el "mal hacer" de sus jugadores deje sin narrar un gran porcentaje de escenas que tan meticulosamente había preparado. Desaconsejamos fervientemente esta practica, ya que, aunque reporta beneficios tangibles a corto plazo, crea en los jugadores, a largo plazo, la sensación que nada de los que hagan puede ir mal porque el Director se esforzará en subsanarlo. En alguno círculos, se denomina a esto "síndrome de Juan sin Miedo". Y que puede ser resumido acertadamente diciendo que para este tipo de jugadores, huir no es nunca una opción. Juan sin Miedo puede provocar situaciones tan absurdas como que cinco personajes se enfrenten a cien matones a sueldo y se líen a tiros con ellos. Es más, se dis-

gustarán mucho cuando el Director les indique que se han quedado sin balas. Para ellos, acostumbrados a una actitud protectora, ninguna situación entrañará verdadero peligro. Si se quiere que los jugadores no padezcan éste síndrome, es preferible que el Director de Juego se vaya haciendo a la idea de tener de vez en cuando un final inesperado.

LAS AYUDAS

Mientras se desarrolla la investigación y se desentraña la trama de la historia, los jugadores deben ir descubriendo los datos que les permitirán resolver el misterio. Estas pistas o ayudas narrativas deben estar claras y a la vista y no deben escamotearse a los jugadores. Además, deben perdurar en la mente de los jugadores a lo largo de las diferentes escenas. Respecto al primer punto, los Directores de Juego, si siguen los consejos dados en los apartados anteriores, habrán hecho más sencilla su historia, sin embargo, se sentirán desilusionados cuando la pista clave de la escena sea descubierta a los diez segundos y caerán en la tentación de, en ese momento, improvisar complicándolo. Deben resistirse a hacerlo, ya que estos "cambios defensivos" llevan fácilmente a incoherencias y a que las cosas no encajen perfectamente en la historia preparada previamente. Se deben evitar preguntas del tipo: Si el hombre no esperaba que le mataran, ¿por qué escondió su agenda detrás del frigorífico? Si iba a salir de viaje ¿por qué los billetes no estaban con su equipaje? Cualquier cambio defensivo puede provocar que los jugadores, sobre todo los suspicaces, tengan dudas que les desorienten y confundan no permitiéndoles ver el misterio desde una correcta perspectiva.

En muchas historias, se desvelan pistas al principio aparentemente poco importantes, pero que adquieren su verdadero objetivo hacia el final de historia. Desgraciadamente, entre un punto y otro pueden pasar varias horas (cuando no días y semanas) y los jugadores olvidar la existencia de las pistas. Un método que utilizo a menudo para evitar esto es obligar a uno de los jugadores a realizar una narración de todo lo que les vaya pasando. Esa narración será utilizada por el resto de los personajes para recordar lo que ha pasado y el Director de Juego podrá utilizarla para leerla a todos los jugadores tras una interrupción larga (varias semanas) de la partida.

Otro método que también se puede utilizar, sobre todo en las partidas más de investigación, es dar al grupo una nota o ficha donde está indicada la pista encontrada, el lugar donde se encontró o cualquier detalle relevante. Por ejemplo, los personajes visitan el lugar del crimen, un apartamento de la zona cara de la ciudad, y uno de ellos anuncia que investiga el mueble bar. El Director de Juego le dice: "Te llama la atención que no hay ninguna botella de alcohol y todo son zumos y refrescos". A la vez, anota en un papel: "Pista 4: No hay alcohol en el mueble bar". Observa que en la nota dada no se indica si la víctima era abstemia, antialcohólica o que simplemente se le había acabado, esta es una conclusión a la que deberán llegar los jugadores. Cuando más adelante, uno de los vecinos afirme haber hablado con el difunto la noche de autos en el domicilio en evidente estado de embriaguez, podrán sospechar, más si tienen la pista a la vista para no olvidarla, que algo raro está pasando. Más habitualmente de lo que sería deseable, los personajes saben cosas que los jugadores olvidan. El sistema de entregar las ayudas narrativas por escrito no es una forma de ayudar a los jugadores, sino una forma de ayudar a la narración.

A pesar de lo dicho anteriormente, a veces, el Director de Juego descubre en mitad de la partida que esta no es tan sencilla como había imaginado o que los jugadores (que probablemente no tengan un buen día) no son tan capaces cómo parecían. En este momento, el Director de Juego debe ayudar a la narración en lo que hemos denominado ayudas no narrativas. ¿Cómo darlas? ¿Cómo hacer que los personajes superen una situación atascada sin que se sientan defraudados por la ayuda dada? Es bastante desilusionante que alguien desvele un misterio revelando que era muy sencillo (o dicho de otro modo demostrando que éramos muy tontos para descubrirlo). Las ayudas no narrativas hay que darlas siempre de forma que no lo parezcan o que parezcan ayudas

narrativas, pues de no hacerlo así parecerá que el Director de Juego ha colocado, como lo denominan muchos jugadores, "un cartel luminoso".

EXO@ONELIST.COM

Esta es una lista de correo gratuita de internet realizada por aficionados al juego y a la ciencia ficción en general. Varios de los autores del juego están apuntados y, a través de ella, podrás comentar tus dudas, hacer tus sugerencias sobre la evolución del juego o, simplemente, conocer a otros aficionados a Exo. Te puedes apuntar mandando un mensaje en blanco a:

Exo-subscribe@onelist.com

En la mayoría de las ocasiones, los jugadores se atascan, bien porque les falta descubrir una pista fundamental para el misterio; bien porque no saben encontrar la relación entre las pistas que les permita continuar; bien porque están ignorando o dando poca importancia a una pista; o bien porque están teniendo en cuenta una pista falsa. En cualquier caso, el Director de Juego deberá recurrir a toda su habilidad, imaginación y capacidad de improvisación para poder ayudar a los jugadores sin que se le note. Si se utiliza el método de entregar fichas con las pistas, podrá hacer trampas y de forma casual solicitar las fichas con la excusa de comprobar si están todas para posteriormente, cubierto por la pantalla del arbitro, quitar, añadir o modificar las pistas que sean necesarias. Finalmente se devuelven las fichas anunciando que tienen todos los datos para seguir adelante y provocando, seguramente, un nuevo estudio de éstos por parte de los jugadores. Aunque no lo parezca, si el cambio realizado no es muy grande ni se darán cuenta. A veces, la gravedad de la falta, obliga a facilitar la pista de forma más directa. Para ello, será necesaria la intervención de un personaje no jugador, preferiblemente un uniescénico a un protagonista ya que los últimos suelen ser acusados (injustamente) de hablar siempre en nombre del Director de Juego. Un buen recurso es hacer que los investigadores resuman a alguien (su jefe, un policía, etc.) todo lo que saben. Esto da la oportunidad para que el receptor (que no es otro que el Director) pregunte lo que crea oportuno o refute las teorías incorrectas. El personaje no jugador no debe resolver el misterio, tan sólo debe dar el pequeño empujoncito que la narración necesitaba.

LOS COMPLEMENTOS

Son todos aquellos elementos que sin ser necesarios para las partidas proporcionan una ayuda física a la misma. Los lápices, las gomas, las hojas de notas, papel cuadriculado, etc., son complementos. Estos deben ser, y el Director de Juego debe cuidar que así sea, una ayuda y no un estorbo. Por ejemplo, es habitual ver en las partidas de rol la mesa plagada de miniaturas de plomo o resina. La presencia de estas figuras, además de hacer perder 10 ó 15 minutos al inicio de la partida comentando la nueva adquisición/decoración de uno de los participantes, permite localizar la atención de los jugadores a algo que los representa y ayuda, sobre todo, a la localización de los personajes. Sin embargo, ésto, que es beneficioso, se vuelve pernicioso si el Director de Juego se autoobliga a comprar/pintar cada personaje no jugador y a modelar un diorama de cada escena, descubriendo no sólo que la partida le va a salir carísima sino que se pasa más tiempo preparando los complementos que la partida en sí. Se pueden usar figuras, sobre todo para los personajes principales, pero debes invitar a tus jugadores a que ellos aporten su propio personaje. Los actores secundarios deben ser representados por figuras antiguas o por trozos de cartulina o por simples "x" en un papel. Un par de figuras de orcos de piel verde y hacha ensangrentada bien pueden parecer anacrónicos en Exo, pero la imaginación de los jugadores y la descripción del Director de Juego bien pueden convertirlos en dos pilotos espaciales enfundados en "chupas" de cuero.

Descartando los dioramas por ser aparatosos, caros y requerir excesivo tiempo, la forma más sencilla de presentar los terrenos es a través de planos o mapas (a escala de las figuras si fuera necesario) donde se represente, como si se viera desde arriba, la habitación, el bar o la nave donde se va a desarrollar la escena. Estos habrá que pre-

pararlos con antelación a la partida, lo que significa que las escenas improvisadas no contarán con esta ayuda. Para ellas se hará necesario contar con papel en blanco, preferentemente cuadriculado, para en un momento y a mano alzada dibujar el escenario. Para esto último, existen en el mercado unos papeles especiales, generalmente de color blanco aunque los hay cuadriculados y hexagonales, donde se puede escribir con unos rotuladores también especiales, y borrar con la mano (recomendamos utilizar un trapo si no se quiere terminar con los dedos llenos de puntitos de colores). Aunque son un poco caros, la inversión está justificada por la versatilidad que tienen y el buen servicio que harán durante las partidas.

Existe un último complemento de las partidas que no por innecesario es menos imprescindible. Nos estamos refiriendo a las vituallas. ¿Qué sería de una partida de rol sin los refrescos, la cerveza o las patatas fritas? La escasez de locales, en la mayoría de los casos, hace que las partidas se jueguen en una casa particular o lo que es lo mismo, que uno de sus participantes sea el anfitrión. Ya se vaya jugando cada fin de semana en una casa distinta o siempre en la misma, se terminará produciendo una "escalada de alimentos", ya sea porque nadie quiere quedar peor que el anterior anfitrión o porque éste es siempre el mismo y tras su negativa a que pongáis un fondo, todos deciden aportar algo a la partida. Esta bien que las Hojas de Personaje tengan manchas de grasa de las patatas fritas, pero si estas desaparecen bajo las bandejas de canapés o bajo la tortilla de patatas y pimientos es que algo malo está pasando. ¿Quiere esto decir que se debe renunciar a las vituallas a favor de la partida de rol?. No, pero cada cosa debe ir a su tiempo. Durante la partida se pueden tomar bebidas y algún que otro aperitivo. Si la sesión de juego va a ser larga, se puede hacer una interrupción a la mitad para dar cuenta de la merienda. Tras el receso que habrá servido para desembotar las aturdidas mentes, se podrá continuar.

Por último, un comentario para los anfitriones que no sean Directores de Juego, desde detrás de la pantalla es bastante difícil alcanzar el cuenco de las patatas fritas. Un recipiente pequeño cerca de él siempre se agradece.

EL MOMENTO ÁLGIDO

Cuando hemos hablado de la creación de las partidas, se ha indicado la necesidad de prever clímax en la historia que cree el suficiente suspense para permitir la continuidad de la narración. Los Directores deben esforzarse por contener o mantener otro clímax hasta el momento oportuno. Cuando lo alcancen, la pregunta que deben responder deber ser: ¿hay tiempo para alcanzar el siguiente punto álgido de la trama? Si la respuesta es no, la sesión de juego debe finalizar.

Para poder comprender mejor este punto es preferible imaginarse los momentos de tensión como los perfiles de las etapas de una vuelta ciclista, preferiblemente en una jornada de montaña (los lagos de Covadonga, por ejemplo). La partida empieza tranquila y va avanzando por un llano hasta que llegan las primeras estribaciones. La tensión va subiendo (al igual que la pendiente de la carretera) y empiezan a sucederse interrogatorios, persecuciones hasta alcanzar el clímax con el descubrimiento de un cadáver (esta vez en un puerto de 2ª categoría). Los personajes van recopilando las pruebas y las pistas de la escena del crimen llegando al punto en el que es necesaria una reflexión y una recopilación de datos. La tensión habrá ido bajando como si fuera el descenso de una montaña. Los puertos (o puntos álgidos) se sucederán hasta alcanzar el final en montaña en un puerto de 1ª o de categoría especial donde los personajes resuelven el crimen y se toman un merecido descanso. Continuando con la comparación, si detenemos a un ciclista en la mitad de un ascenso, será muy difícil que después recobre el ritmo y alcance la cima en el tiempo previsto. Al igual, las partidas detenidas cuando la tensión va "in crescendo" será muy difícil que puedan comenzar la siguiente sesión en el mismo nivel de tensión dejado. Al igual que es peligroso parar la recopilación de datos y pistas posterior a un clímax pues es la manera más fácil de saltarse u olvidar algo importante. Esto deja tan solo dos puntos válidos para detener la narración: los momentos álgidos o puertos o los momentos reflexivos o llanos. Ambos son perfectamente válidos, aunque nuestra preferencia personal es hacerlo en los clímax, no sólo porque favorece el suspense, sino

porque siempre es preferible empezar la partida cuesta abajo.

La tensión afecta tanto a los jugadores como a los Directores de Juego, pero en el caso de estos últimos, como responsables de la narración, no pueden dejarse llevar por ella. Los jugadores desean descubrir el misterio, pero el narrador desea que este sea desvelado. Es por ello que debe tener especial cuidado en no dejarse llevar y en que las escenas no se sucedan unas a otras en una vorágine narrativa que menosprecie la interpretación a favor de la resolución de la trama. Este aspecto sería comparable a los lectores de novelas policiacas que incapaces de soportar más el misterio se saltan los últimos capítulos para leer la última página del libro.

Cuando el Director de Juego descubra durante la narración que se está alcanzando un punto álgido de la historia, pero que la sesión de juego lleva poco tiempo empezada, se enfrentará ante el dilema de proseguir la partida intentando alcanzar el siguiente clímax o cortarla en ese momento. Nuestra recomendación es interrumpir la narración, ya que siempre son preferible dos sesiones de juego cortas a una maratoniana. Los juegos de interpretación no son la única diversión que nos ofrece la sociedad moderna. Si una partida se acaba a media tarde, se puede aprovechar el resto para ir al cine, dar una vuelta por el barrio, llamar o visitar a viejas amistades o cualquier otra cosa disponible. Evidentemente, también se puede aprovechar el resto de la tarde jugando a un juego de mesa (estratégico, diplomático, etc.), de cartas o preparando los personajes de la siguiente campaña. Un Director de Juego preparado tendrá en reserva cualquiera de estas cosas por si a sus amigos no les apetece salir de su casa dejando bolsas de patatas fritas sin terminar. Otra posibilidad al alcance del narrador es alargar la partida haciendo que el clímax se alcance más tarde. Se pueden dilatar los diálogos con los personajes no jugadores, se puede favorecer los debates entre jugadores permitiéndoles que se extiendan por horas, se puede tomar más tiempo en el receso de la merienda, o se puede, como último recurso, improvisar alguna pelea o persecución especialmente larga.

LA EXPERIENCIA

Una de las mayores satisfacciones que puede tener un jugador de rol es ver como su personaje se desarrolla adquiriendo una personalidad definida y crece mejorando sus habilidades iniciales. La psicología se adquiere jugando. Cuanto mayor sea el número de situaciones vividas, mejor será la definición de su personalidad.

La única forma de mejorar las habilidades es mediante la experiencia y el Director de Juego es el responsable de cuantificar ésta y transformarla a unos términos que sean aplicables a la mecánica de juego Los Puntos de Experiencia son, además, un método para mostrar a los jugadores la opinión del narrador sobre la interpretación realizada por éstos. Aunque, es posible, que también sean un motivo de disputa tras la partida. A la hora de entregar los Puntos de Experiencia se debe tener en cuenta lo siguiente:

- Evitar, en la medida de lo posible, entregar los mismos puntos a todos los jugadores, sino personalizarlos en función de las aptitudes mostrada. Entregar los mismos puntos a todos no va a hacer que los jugadores activos dejen de serlo, pero si favorecerá que los inerciales continúen siéndolo.
- Evitar siempre dar los mismos puntos en todas las partidas. Si la narración ha resultado especialmente difícil, la recompensa debe ser grande; si es larga, debe haber varios repartos de Puntos de Experiencia; y si, por el contrario, la partida es corta y sencilla, la experiencia ganada será poca. De esta forma los jugadores deseosos de nueva experiencia, se animarán a emprender misiones largas y/o complicadas.
- Evitar que cuestiones subjetivas, ajenas a la interpretación, influyan en el momento de repartir Puntos de Experiencia. Por ejemplo, favorecer a un personaje nuevo con respecto a los demás veteranos para intentar igualar las habilidades del primero a las de los últimos es un error, además de una injusticia para con los antiguos. No todos los personajes deben tener la misma experiencia al iniciarse la narración y esas diferencias favorecen, entre otras cosas, la interpretación y la interactuación entre los personajes.
- Por último, es conveniente comentar o aclarar con los jugadores, previamente a las partidas, que

cosas valora el Director de Juego más con respecto a otras a la hora de otorgar Puntos de Experiencia. Esto evitará que haya sorpresas desagradables al finalizar la sesión de juego.

Los jugadores, generalmente, encuentran chocante un sistema de reparto de experiencia no igualitario, subjetivo y, porque no decirlo, arbitrario. En algunas partidas para evitar esto, he permitido a los jugadores repartir los Puntos de Experiencia entre ellos. Para hacerlo se fija una cantidad total a repartir entre todos. Esta cantidad dependerá del tipo, duración y dificultad de la narración. Todos, incluso el Director de Juego, reparten los puntos de experiencia entre todos los personajes jugadores que han participado en la historia. Por último, se debe calcular la media de todos los puntos repartidos por los jugadores y al resultado calcularle la media con los puntos otorgados por el Narrador. El resultado final serán los puntos de experiencia que cada personaje ha ganado en la partida. El reparto de puntos debe realizarse en secreto (anotándolo en una hoja) para evitar que alguien pueda verse influido por la presencia de los demás. El Director de Juego siempre tiene la potestad de anular papeletas de votación que le parezca que no se ha hecho con seriedad (por ejemplo, que haya puesto todos los puntos de experiencia a su propio personaje).

LA MUERTE

Forma parte de la misma existencia y por tanto, es parte integral de cualquier juego de rol. Su posibilidad de aparición es lo que diferencia un paseo de una aventura. Muchos Directores de Juego son muy reacios a matar a los personajes jugadores más cuanto más antiguos sean éstos. Para ello buscan mil excusas, retuercen el reglamento de mil maneras con tal de que el resultado de una acción se convierta en no-mortal. Morir con estos Directores de Juego es realmente difícil y ello hace que los jugadores lleguen a la creencia de que sus personajes son inmortales, que no importa el número de enemigos armados a los que se enfrenten, siempre saldrán victoriosos.

La posibilidad de la muerte tiene que estar presente como una forma de frenar los instintos violentos de los personajes y su deseo de resolverlo todo a tiros. Si esto es así, ¿cómo puede superar el Director de Juego su nada reprochable instinto paternal hacia los personajes? Nuestro sistema es hacer las tiradas de dado de forma pública, delante de la pantalla. Al realizarse a la vista de todos, no se podrán cambiar posteriormente.

Por último, la muerte es algo lo suficientemente importante para que sea trivial. Es siempre un anticlímax en la historia y los Directores de Juego deben esforzarse por dar sentido al fallecimiento. Por ejemplo, un personaje va caminando por un sendero entre espesa vegetación y no se da cuenta que en un recodo del camino hay varios "tipejos" esperándole. Es fácil que uno de ellos le ataque por la espalda y lo mate del primer golpe. Por una vez los asaltantes se comportan honorablemente, llaman su atención y le rodean. Al final, los atacantes se impondrán por el número y el personaje acabará muerto igual, pero no sin antes herir y/o matar a algunos. Será precisamente este hecho el que recuerde cada vez que se mencione su muerte. "Si, si... me mataron, pero antes acabe con tres de ellos...".

Se debe intentar siempre que la muerte de un personaje jugador sea épica para que pueda y merezca ser recordada.

DIVISIÓN DE PERSONAJES

La mayor virtud de una partida es que no sea lineal, pero éste es a la vez uno de los mayores peligros, pues los grupos de personajes jugadores tienden a dividirse en cuanto tienen más de una opción a seguir. Ellos creen, erróneamente, que de esta forma pueden abarcar más e incluso ganarle tiempo a la historia y llegar antes de que sucedan los hechos. Cuanto más veterano es el grupo de juego más tentaciones tendrá de separarse. El Director de Juego puede (y debe) actuar de dos formas para ir eliminando sutilmente ese deseo de dividirse.

En cuanto un grupo se separa, la narración sólo puede continuar para una parte de los jugadores. El resto deberá abandonar la mesa y, si es posible, el local de juego mientras se sigue desarrollando la partida. Se debe ser estricto en este aspecto, pues, aunque se prevea que la separación va a ser breve, si los jugadores permanecen en la mesa será como si no se hubiera dividido sino multiplicado por dos, acudiendo todo el grupo a los dos sitios a la vez. Si un jugador decide que a su personaje no le interesa ir a un sitio sino a otro, es lógico que no pueda "jugar" lo que ocurra en ese primer sitio. Y que si se entera de algo sólo sea por lo que le cuenten sus compañeros con posterioridad. Además, no jugar, mientras otros lo están haciendo en la habitación de al lado, es una situación poco agradable que llevará al jugador a pensar en no volver a separarse del grupo.

La historia es independiente del número de personajes que la convierten en narración. Los Directores de Juego suelen tener la tentación de modificar el número de personajes no jugadores potencialmente violentos en función del número de personajes jugadores que participan en la escena. El criterio es, a estos efectos, considerar siempre que las escenas están preparadas para el grupo y que no es responsabilidad del narrador si éste decide, a propósito, reducir sus efectivos. O dicho de otro modo, si está previsto que en un bar haya cinco matones, seguirá habiendo cinco matones independientemente de cuantos personajes jugadores entren por la puerta. Esta forma de actuar, algo estricta, enseñará a los jugadores a confiar más en la fuerza del grupo que en las posibilidades polilocalicionales de la división de sus miembros.



DISIPACIÓN DE LOS JUGADORES

A pesar de estar la partida perfectamente preparada, a pesar de haber acondicionado el local de juego, a pesar de haber quedado desde hace quince días con todos los jugadores, a veces, éstos no tienen ganas de jugar. No siempre es culpa de ellos. La partida puede ser excesivamente abierta, con demasiadas opciones, que impide decidir sobre lo que se debe hacer. En otras ocasiones, habrá 40ºC a la sombra y ello impide concentrarse en la partida. En cualquier caso, los jugadores estarán disipados, sin ganas de jugar la partida. Es posible que el Director de Juego haya perdido varias tardes preparando la sesión de juego y aunque le fastidie desperdiciar ese trabajo, no debe forzar a sus jugadores a jugar la partida. Lo único que conseguirá es acciones suicidas de los personajes buscando algo de emoción.

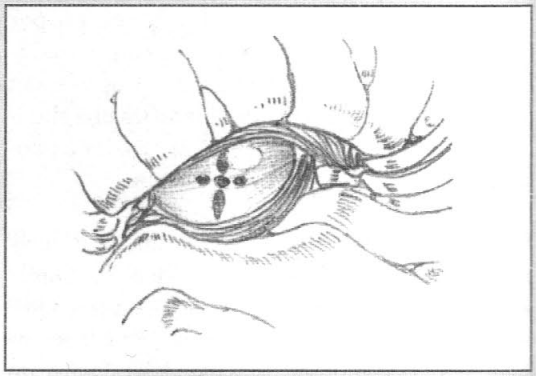
Los juegos de interpretación no lo son todo en la vida de los jugadores y Directores de Juego. Este último, cuando detecte cierta disipación en el grupo, deberá proponer actividades alternativas. Se puede aprovechar la tarde para ir al cine, para crear los personajes para la nueva campaña, para jugar a un juego de mesa diplomático, para improvisar una partida de cartas, o, simplemente, para hablar de algunos aspectos de la campaña o de la forma de dirigirla.

LOS INVITADOS

En muchas partidas de rol, sobre todo si se celebran durante jornadas o en locales de un club, hay posibilidades de que nos aparezca un espectador. Si estos son casuales, es decir van paseando, ven la partida, ven cual es el juego, observan unos minutos y se van, no son problema. Jugar en lugares públicos o de libre acceso tiene el inconveniente y la ventaja de que la sesión de juego se convierta en un escaparte hacia el exterior. Cuando hablamos de invitados nos referimos a esas personas que vienen acompañando a uno de los jugadores (o al Director de Juego) y que nos dicen: "no, yo no sé jugar, pero si no te importa miraré la partida". Es evidente que a casi nadie le molestará la inocente propuesta. El problema surge cuando el invitado se convierte en un "no-personaje jugador" y empieza a consultar los planos enseñados a los jugadores, las pistas o comienzan a intervenir en los debates entre personajes como si uno de ellos fuera. En teoría, esta participación "en off" no es perjudicial para la partida, pero desvirtúa el concepto de los juegos de interpretación. En general, los invitados-personaje no se han introducido en la partida al comienzo porque, al no conocer los juegos, tenía cierto reparo a realizar todas las cosas que su invitador le había explicado que hacía. Más tarde, se dejan llevar por la historia y su misterio y olvidan su timidez inicial, arrepintiéndose de no haber hecho un personaje.

Recuerdo en este momento una partida en la que investigábamos una serie de crímenes violentos que nos conducían a un sospechoso, aunque sin ninguna prueba, de nombre Alucard. Este nombre fue un artificio del Director de Juego para darnos una pista si se nos ocurría (cosa que no hicimos) leerlo al revés. Esa partida, jugada en un club, tuvo un invitado que además resultó ser un curioso. Mientras miraba las notas del Director de Juego comento: "¡anda!, ¡si son todos vampiros...! Ni que decir tiene que se salvó porque corría más que nosotros.

Anécdotas aparte, los Directores de Juego, los jugadores y los aficionados en general, tienen la responsabilidad (compartida con editores y vendedores) de hacer todo lo posible por difundir a cuanta más gente mejor la pasión por los juegos de rol o de interpretación. Por ello, deben aprovechar cualquier ocasión para iniciar a alguien en este "hobby" y los invitados a las partidas son, en general, una buena materia prima para ello. Se debe, por tanto, intentar que cualquier persona que venga a ver la partida, juegue. Si tras la primera sesión de juego no hemos conseguido aficionarlo, habremos perdido un jugador, pero también habremos perdido un futuro invitado.



CONSIDERACIONES FINALES

El lector no debe dejarse impresionar por el tono formal y, en ocasiones, académico con el que, tras muchas reescrituras, ha terminado este capítulo de Exo. Su objetivo inicial sigue manteniéndose y por ello, todo lo dicho anteriormente debe ser entendido como apuntes, ayudas y sugerencias a los Directores de Juego veteranos y noveles. La difícil tarea de plasmar en palabras la experiencia de largos años de arbitrar partidas y la necesidad de explicar conceptos que aunque conocidos por todos, no habían visto la luz previamente, ha provocado el estilo serio de las páginas anteriores que aunque puede que haga la lectura menos amena esperamos que, al menos, la haya hecho más comprensible.

Todo lo dicho son meras sugerencias y los Directores de Juego deben sumar su experiencia particular a lo leído en este capítulo para elaborar su propio criterio. Si sólo una cosa de las indicadas le sirve de ayuda para sus futuras partidas, nos daremos por satisfechos.



PRELUDIOS DE SANGRE

Estas leyendo una campaña corta que te permitirá empezar a jugar de manera rápida en el universo de Exo. Tiene todos los datos que necesitas para jugar y está pensada para que pueda combinarse con otras partidas que tengas en mente. Preludios de Sangre puede tener finales muy distintos dependiendo de las acciones que tus jugadores emprendan, sin embargo habrá un resultado "oficial" que será el utilizado en futuros suplementos, además los hechos aquí presentados, al igual que algunos personajes, tendrán conexión directa o indirecta con futuras campañas.

La campaña está ambientada en la frontera entre la R.F.P. y el Imperio Oeon. Los jugadores serán miembros del Servicio Secreto de la República y se verán envueltos en una trama que puede desencadenar la guerra entre ambas potencias. Recomendamos que los jugadores sepan para quién trabajan a la hora de crear el personaje, ya que ciertas razas u ocupaciones puede que no sean muy adecuadas.

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA TRAMA

Si eres jugador, debes dejar de leer. Si estas leyendo esta frase es que eres Director de Juego, entonces sigue leyendo.

Los autores del libro consideramos que las partidas publicadas deben dar una orientación general de como debe ser la partida y, como decimos en el capítulo anterior, el Director de Juego es el que está en mejor posición para valorar los gustos de sus jugadores. En las siguientes líneas no encontrarás detallados dibujos y planos de estaciones espaciales ni detalladas descripciones de todos y cada uno de los personajes que intervienen en la historia de Preludios de Sangre. Todo lo contrario, estás ante una trama bastante enrevesada, con pistas falsas y posibles subtramas que pueden (y recomendamos que así se haga) desarrollarse por iniciativa propia del Director. Los acontecimiento se presentan en forma de narración sobre lo que puede pasarle a los personajes y las diferentes alternativas a las que se van a enfrentar. Leyendo la historia de un tirón, te puede parecer que es un argumento bastante lineal, pero esa impresión es debida a que la hemos narrado con cierta novelización. Las subtramas y los desvios están ahí, esperando a que los Directores de Juego los desarrollen enriqueciendo los acontecimientos. Como descubrirás, éstos son lo suficientemente graves como para que el tono de la campaña sea épico. A continuación se expone un pequeño resumen de la trama desde el momento en que empieza hasta su posible final, una vez que hayas leído este resumen y sepas por donde va a ir la cosa, léete todo lo relativo al lugar donde se va a desarrollar: el sector Berest, los per-

sonajes principales y las megacorporaciones involucradas. Sólo después de haber leído ésto, procede a leer detenidamente cada uno de los tres capítulos de los que consta la campaña. A lo largo de la descripción de ésta, se van dirigiendo la historia hacia unos hechos concretos muchos de los cuales ocurrirán o no independientemente de la presencia de los personajes jugadores. A la hora de hacer la descripción de la historia hemos supuesto que éstos acudían a todos estos lugares, pero ello no es obligatorio, sino que es preferible que los jugadores se fragüen su propio destino.

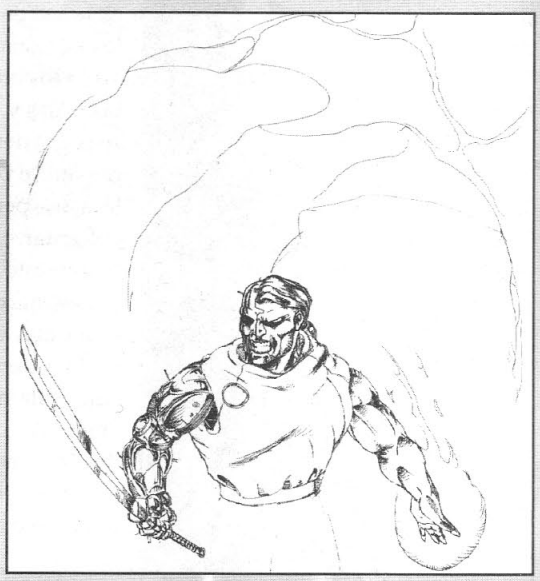
ACONTECIMIENTOS GENERALES

Los jugadores serán mandados al sector Berest en la frontera con el imperio Oeon para intentar averiguar el paradero de uno de lo agentes encubiertos de la República que al parecer ha desaparecido, y cuyas últimas noticias indicaban que había descubierto "hechos de gran importancia para el futuro de la República". Una vez en el sector descubrirán que el agente ha sido secuestrado por un grupo de unionistas que se basan en el terrorismo para intentar que el sistema planetario pase a ser parte de Oeon. Con el secuestro pretenden que la R.F.P. acceda a sus demandas. En ese momento se producirá la destrucción de un convoy médico de la República supuestamente por parte de naves del Imperio. El clima de tensión aumentará al ser proclamada la ley marcial en el sector. Las ordenes de los personajes cambiarán y deberán ser ellos los que ejecuten al agente secuestrado para poder llevar un "acto de castigo" sobre los sectores independentistas.

A continuación los personajes son mandados a investigar la destrucción del convoy médico y descubren informaciones que apuntan a que transportaban un grupo de científicos de Oeon (expertos en genética) secuestrados por la República. A continuación, los personajes serán atacados por agentes desconocidos que intentan matarles. Tras acabar con ellos descubren que son ¡agentes de la R.F.P.!.

Mientras en el sector, una de las estaciones comerciales orbitales es atacada y miles de civiles mueren, además se produce el "acto de castigo" de la R.F.P. y un planeta unionista es bombardeado por naves de la R.F.P. Varios diplomáticos de Oeon mueren en el bombardeo y el clima de tensión se dispara. El Imperio asegura que no está detrás de los ataques, la República amenaza con romper relaciones diplomáticas si no paran en su empeño.

Una mujer, agente de la República (aunque es en realidad un doble agente) se pondrá en contacto con los personajes y les explicará que algunos sectores radicales de la R.F.P. desean provocar una guerra y quieren matarles para poder actuar sin problemas en la zona, también les indica que se ha empezado a movilizar efectivos de la 6ª Flota. Si los ataques terroristas continúan la República bombardeará más planetas y el Imperio puede llegar a intervenir. Como la actividad comercial del sector se ha visto mermada y las Megacorporaciones han iniciado disputas entre si (algunas de ellas son operaciones militares de diverso calibre) para hacerse con el control sobre las demás, los personajes reciben órdenes de la mujer de infiltrarse en una Megacorporación y espiar sus actividades, que parece, están muy cercanas de la traición y colaboración con el Imperio. Una vez en la organización los personajes descubren los tratos de la misma (vendiendo armas) con un grupo de piratas. A partir de estas informaciones llegarán a conocer una gran alianza de al menos doce



grandes grupos de piratas que están preparando una ofensiva a la capital del sector, que han sido los que han producido los ataques anteriores y que están dirigidos por miembros de una Megacorporación. Justo cuando están a punto de comunicar la verdad, son atacados por efectivos del Imperio y capturados. Los personajes deberán escapar para poder evitar el ataque y la guerra. El final está lleno de sorpresas ya que no todo es como parece...

LA VERDAD

Los acontecimientos que se producen en el sector, están siendo instrumentados por varios agentes que trabajan para los Verrianos, uno de ellos es una Zelonita muy peligrosa, Kashda, que tiene como fin provocar la guerra entre la República y el Imperio para debilitar a la primera y permitir a la Comunidad Verriana tener una posición ventajosa en caso de iniciar una ofensiva. Este es el primero de varios objetivos que debe cumplir para crear el caos y el desorden dentro de las fronteras de la R.F.P. Ella es la que se ha infiltrado en TKO, contratado y unido a los piratas de seis sectores y ha realizado los atentados contra intereses de la República. También han sido sus agentes los que han ayudado al movimiento unionista del sector y fomentado su causa.

Por otro lado, existen altos cargos de la República que han llegado a desarrollar su poder mediante Megacorporaciones, una de ellas es la que se ha usado de instrumento para orquestar los ataques. Mientras, el Imperio ha visto con asombro como uno de los sectores más ricos de la frontera iba poco a poco acercándose a su causa. Los espías del Imperio no han sido capaces de descubrir quién está detrás de los atentados y la preocupación ante una intervención a gran escala de la República les ha llevado a mandar efectivos a la zona para que intenten descubrir lo que ocurre. Los acontecimientos ocurridos les han hecho temer lo peor y además deben enfrentarse a los extremistas del Imperio que están enfurecidos por la desaparición de ocho expertos genéticos que estaban desarrollando un importante proyecto, y acusan a la República de ello...

En este clima se enmarca también una guerra sucia entre las Megacorporaciones que han descubierto un planeta con una inusitada concentración de Krodo, un mineral muy preciado en la industria armamentística.

Los personajes se verán envueltos en una vorágine de acontecimientos que producirán el sufrimiento de miles de inocentes y puede que se desencadenen en una guerra.

EL SECTOR BERAST

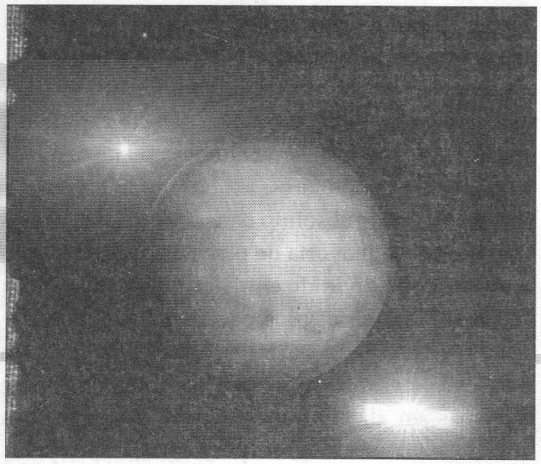
El Sector Berast es un lugar de alto valor comercial en la frontera entre la República y el Imperio. Dicho sector posee una gran influencia económica y política debido a las relaciones comerciales de sus Megacorporaciones, que quedaron fortalecidas tras las guerras Verrianas, la mayor parte de los líderes de Berast empezaron a desarrollar su poder e influencia, ramificándose por toda la extensión de la República y llegando hasta Vettera, convirtiéndose en un quebradero de cabeza para algunos senadores. Al detectar mayores beneficios comerciales y políticos en la guerra, se aliaron con los militares. Este dominio corporativo no ha sido en absoluto beneficioso para los ciudadanos de la mayoría de planetas del sector, que pronto quedó dividido entre los unionistas, afines al cercano Imperio y los nacionalistas republicanos. El Acuerdo de Primus fue el resultado de negociaciones que convertían a la mayor parte de sistemas en dictaduras militares u oligarquías dirigidas por las Megacorporaciones. Sin embargo, el período de paz a provocado que las Megacorporaciones empiecen a tener problemas, disminuyan las ventajas comerciales y haya menos posibilidades de expansión.

Desde entonces el sector ha vivido un clima de cierta tensión entre la población de los distintos sistemas que sufren constantemente los abusos y fracasos de las Megacorporaciones. Muchos unionistas han constituido "Grupos de Defensa Activa", empezando a usar las armas y el terrorismo, en busca de la liberación del sistema del yugo corporativo y su anexión al Imperio.

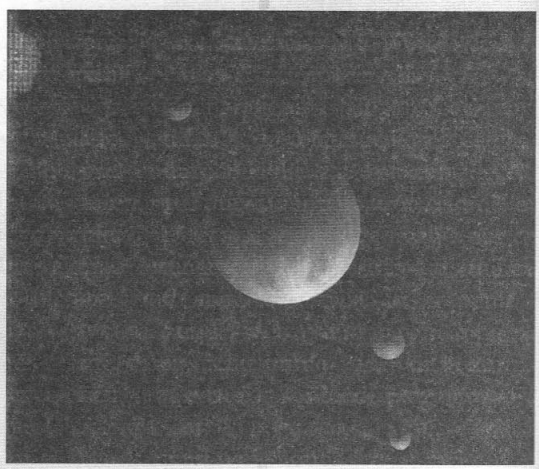
DESCRIPCIÓN

El sector Berast es bastante pequeño, ya que está compuesto de pocos sistemas estelares en comparación con los demás sectores de la R.F.P. Su posición es fronteriza entre el espacio de la República, el Imperio y una extensión de la Galaxia con gran cantidad de mundos inexplorados. Las formas de gobierno ha creado grandes disturbios entre las poblaciones de los mundos habitados. Dichas poblaciones se componen, aproximadamente, de un 60% de humanos, un 20% de Jional, un 10% de Yemer, un 5% de Lixnel y otro 5% formado por Abritas, Ukaros, Qatar y otras razas.

A continuación se describen brevemente los sistemas más importantes del sector, esta información es de libre conocimiento por parte de los jugadores y también puede servir de inspiración para los Directores, al margen de los hechos que se describen en la campaña.



Aggar: posee tres planetas y un gigante de gas, de los tres planetas sólo uno de ellos está habitado: Aggar 3, un mundo en vacío con 400 habitantes, miembros de la Megacorporación Comercial (Nephis), que viven en habitáculos artificiales construidos en la superficie del planeta. Su misión es la extracción del mineral Irium que se utiliza en la fabricación de complejos de máxima seguridad dada su dureza y resistencia. El Director de la colonia se llama Rifer, y gobierna Agra 3 con pragmatismo y dureza, hay rumores que hablan de su lujuria y abusos y de las actuaciones de su mortífera Guardia Cromada.



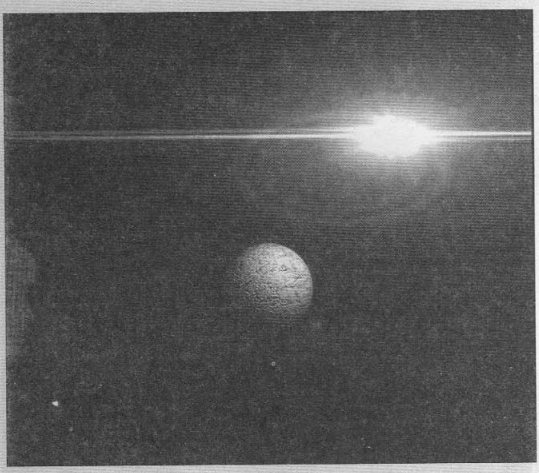
Axtrac: sistema con un mundo pobre que posee una atmósfera enrarecida. La forma de gobierno es una Dictadura militar apoyada por un 25% de la población total, que es de 1.000 millones de habitantes. La superficie del planeta tiene un 40% de agua, con yacimientos de gases Dhir, que crean una potente industria regida por la Megacorporación Cygne. La tecnología accesible entre los civiles es escasa, hay una estación orbital que sirve de Astropuerto. Lo más espectacular del planeta son las inmensas naves atmosféricas que son casi ciudades en si mismas y que se encargan de recoger y acumular los gases.

Satris: compuesta de dos mundos gemelos de los cuales, Satris-1 está dedicado al intercambio de esclavos de manera organizada, cuenta con unas defensas importantes y normalmente se suele pagar por los esclavos un precio abusivo. Es un lugar de negocios más que de fines militares, está dirigido por una mujer, Madeleine Hask que se dice tiene la mejor red de información del sector. Los métodos por los que se consiguen los esclavos no han llegado a descubrirse de manera clara. El segundo planeta del sistema es un lugar que fue devastado durante los Años Oscuros y ahora carece de valor.

Loran: es un sistema con tres gigantes de gas y un planeta habitado, Loran, con 3.000.000 de habitantes repartidos por la superficie del planeta y un 60 % de masas acuáticas, es un mundo con gran variedad de criaturas anfibias. La forma de gobierno es una Oligarquía realmente dirigida por militares desde Vettera. La Tecnología es alta

y la industria floreciente pero pequeña dada la escasez de población, los unionistas son aquí perseguidos y las desapariciones entre la población civil son comunes.

Yhorz: es un sistema con sólo un cinturón de asteroides, hay varias bases mineras entre los asteroides creadas para intentar explotar los yacimientos de minerales. Sin embargo, la mayor parte están abandonadas dados los riesgos del cinturón. A menudo es usado como ruta de escape por piratas o lugar de encuentro de contrabandistas.



Rianna: es un sistema con tres gigantes de gas y un mundo habitado de pocos recursos y altos índices de miseria. Hay una dictadura que ostenta el poder y las medidas de seguridad son muy fuertes. La población es de unos 8.000.000 de habitantes. La industria está dirigida por la Megacorporación Syntex. Se dice que es un lugar en el que se realiza la clonación de manera clandestina. Las diferencias entre clases son más acentuadas en la capital del planeta, Loel Bech.

Ikar: tiene un mundo cubierto de cráteres y expuesto a las tormentas solares de su estrella. Posee 12.000.000 de habitantes en una superficie de terreno muy pequeña pero rica en minerales. La radiación de este planeta es tan alta que la esperanza de vida se ha reducido muchísimo. Se vive en ciudades-estado controladas por líderes escogidos por los habitantes. Es uno de los planetas con mayor tendencia a la anexión del Imperio. Ni las Megacorporaciones ni el ejército gobiernan aquí.

Tangel: Vedarian es el tercer planeta del sistema (los otros dos están deshabitados). El 90% del planeta son masas acuáticas y los habitantes viven en islas flotantes artificiales e inmensas Megalópolis que se elevan varios kilómetros por encima de la superficie de las aguas. El otro 10% son grandes cordilleras que nacen de las profundidades de los mares y que fueron el origen de la vida en el planeta. El lugar se considera la capital del Sector Berast, y hay un Nodo Comercial en la órbita del planeta. Todas las Megacorporaciones del sector tienen una representación en la capital de Vedarian, Hasorf. El planeta está regido por una monarquía y sus habitantes son los que tienen el mejor nivel de vida del Sector (lo que explica la alta densidad de población, 7500 millones de habitantes) pero este dato es engañoso, ya que las Megalópolis de Vedarian poseen los índices de criminalidad, miseria y contaminación más elevados de la República.

Lurux: es un sistema con seis mundos (sólo dos habitados), Lurux y Bolk-3. Ambos están bajo el control de la Megacorporación TKO que aprovechaba la riqueza de minerales y gases de los otros cuatro mundos. Es el sistema que posee la Base de la Flota más importante del sector, junto con un centro de adiestramiento, por lo que el control fáctico del sistema está en manos de los militares. Es el mundo más fronterizo y la primera línea de defensa en caso de una hipotética invasión.

Panacil: es un sistema con tres gigantes de gas y un planeta habitado. La población es de 300,000 habitantes al servicio de la Megacorporación Hedgerson, el director se llama Ridler y la localidad posee un avanzado astropuerto y astillero. La presencia del segundo Nodo Comercial en órbita, que está menos controlado y vigilado que el del sistema Tangel, permite que la mayor parte de negocios del sector se realicen aquí.

Además de estos sistemas, los Directores de juego pueden añadir sus propios sistemas para añadir colorido y adaptar la campaña a su estilo y preferencias.

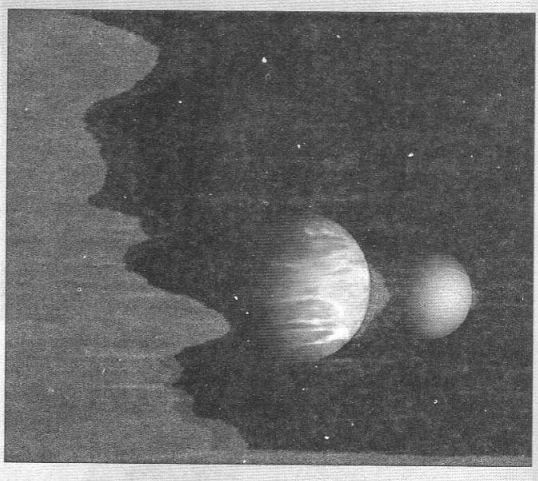
LAS MEGACORPORACIONES

Existen en Berast cinco grandes Megacorporaciones comerciales que suponen la mayor fuente de riquezas del sector, además son ellas las que controlan la industria y las pequeñas compañías del sector, aunque ninguna de ellas tiene una posición de predominio. Por supuesto todas ellas encubren operaciones ilegales y la corrupción está presente en mayor o menor medida. Además casi todas extienden su actividad a sectores vecinos y su poder se ha visto reforzado tras aliarse con los sectores militares de la República. La relación entre ellas es de desconfianza y abierta hostilidad, produciéndose a menudo "guerras corporativas" que a veces deben ser sofocadas desde la misma Vettera. A continuación se hace una descripción de cada una con sus principales líderes, objetivos e historia a corto plazo.

Nephis: es una Megacorporación relativamente pequeña, puesto que tiene sólo doce sistemas bajo su control. Se dedica a la creación de complejos de máxima seguridad (que ella misma utiliza como defensa) y productos de entretenimiento, como holocabinas, IAs de compañía, redes internas... Sus operaciones encubiertas abarcan el tráfico de armas, el crimen organizado y la prostitución. Posee una guardia de seguridad adiestrada por militares retirados, muchos de ellos veteranos y con taras psíquicas graves. Esto la convierte en una organización peligrosa que se siempre se cobra sus deudas y rara vez olvida.

En Berest está asentada en un sistema (Aggar) pero su actividad principal se desarrolla en Vedarian. Rifer Gláxor es un general retirado de la República que está completamente depravado, disfrutando especialmente con la tortura de las razas no humanas, sin embargo también es extremadamente inteligente y controla gran parte de los mercados ilegales del sector. Su odio hacia Madeleine Hask es extremo, ya que es su mayor rival y competidora. La Guardia Cromada está compuesta de 12 mujeres mortíferas que usan polímeros dermales para dar a su piel el aspecto de cromo líquido, son las guardaespaldas personales de Rifer y su lealtad está fuera de toda duda (al igual que su letal habilidad).

Nephis surgió a partir de una organización que se encargaba de acoger a militares retirados que eran "prescindibles" por la República. El apoyo de algunos senadores y mundos permitió que la organización creciera y aumentara su notoriedad en esferas muy concretas. Poco a poco sus actividades se fueron centrando en los objetivos antes expuestos y su éxito sobrevino al ser el "brazo de hierro" utilizado para controlar el mercado negro o los negocios ilegales. El Consejo de Administración se encuentra en Vettera, y está compuesto por cinco militares que, se dice, viven en tanques de recuperación asistida especiales que les preservan y permiten controlar el envejecimiento. Se rumorea que son héroes de guerra que esperan de nuevo su momento, aunque realmente son más leyendas que información veraz.



Cygne: es una Megacorporación bastante grande que se basa sobre todo en la producción de artículos relacionados con las comunicaciones, los productos de combustión y energéticos y todo tipo de sensores. Está muy extendida por el territorio de la República y su éxito se debe a la transparencia de sus acciones y buen trato de sus trabajadores. Esto la ha hecho poderosa y le ha llevado a una situación de desconfianza por parte de las demás Megacorporaciones. Como operación clandestina se encarga de aportar un servicio de seguridad a aquellos que se lo pidan, similar al de un guardaespaldas pero mucho más activo. Si uno de los clientes muere por un fallo de la seguridad, Cygne se encarga de castigar al culpable aunque eso le cueste millones de estándar. Es esto

lo que realmente asusta a los posibles enemigos del cliente. Por supuesto que los costes están a la altura del servicio y sólo unos cuantos pueden permitirse el "seguro de vida Cygne". Cygne tiene una presencia importante en Berast ya que controla un mundo bastante rico que está dominado por una dictadura militar. De hecho los habitantes del planeta intentan hacer todo lo posible para formar parte de la organización y poder librarse de la represión castrense. Esto lleva a unos niveles de producción y unos márgenes realmente sorprendentes. Cygne está dirigida por un Director General Lixnel, Mrdus Zex, que controla la organización desde Vettera. Las buenas relaciones de Cygne con casi cualquier mundo le permiten gozar de una seguridad adecuada y una tranquilidad envidiable.

La Megacorporación fue desde el principio una sociedad secreta Lixnel que tenía como fin la pacificación y ayuda de los oprimidos, poco a poco fue desarrollándose y adquiriendo poder gracias a favores no solicitados que la permitieron adquirir ventajas comerciales de consideración. El Consejo de Administración está compuesto por Lixnel y gran parte de los altos cargos son miembros de la raza felina.

Syntex: posiblemente una de las organizaciones más controvertidas y peligrosas del espacio conocido. Syntex es una Megacorporación que roza lo clandestino en casi todas sus acciones legales. Está dirigida por una familia de Aioll que según muchos altos cargos de la compañía "no tienen ningún atisbo de humanidad". Las actividades fundamentales de la organización se basan en materiales y productos de medicina industrial y sobre todo de la ciencia genética. Sin embargo sus verdaderos beneficios los obtiene de las Factorías de clones que, aun siendo altamente ilegales, desarrolla y mantiene con absoluta eficacia. En estas factorías se clona a miembros de otras razas para que en caso de algún accidente tengan órganos y material genético de manera rápida y sin problemas. Se cuentan verdaderas historias terroríficas de lo que ocurre dentro de esas Plantas de Desarrollo, todo tipo de aberraciones parecen haber sucedido en Syntex. Sin embargo los políticos cierran los ojos pues son ellos los primeros en recurrir a los servicios de Syntex, ya sea en busca de esclavos, servicios o ayuda médica. Lo cierto es que nunca se ha llegado a denunciar ninguna de estas plantas que se mantienen ocultas bajo estrictas medidas de seguridad. Nadie sabe lo que Syntex hace con la ingente cantidad de material genético que posee, pero ya hay algunos senadores que han declarado una guerra política a la compañía. Rianna es uno de los bastiones de Syntex y está dirigida por tres Aioll: Carg, Laroc y Dabed. La seguridad de la empresa está garantizada por una compañía de alta seguridad que obtiene sus máximos beneficios de Syntex.

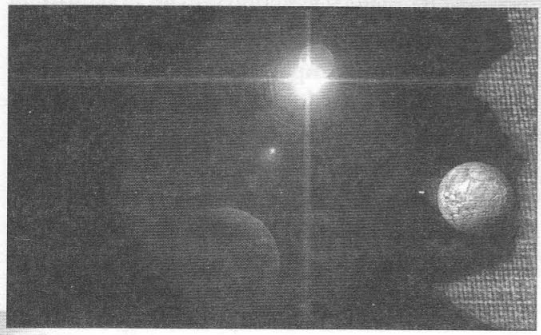
Syntex asentó sus bases cuando ayudó a uno de los senadores más importantes de la república y salvó la vida de su hijo. Desde entonces se fue introduciendo en el área médica especializada y obtuvo beneficios de sus servicios de clones que estaban menos regulados hace años. Su trato con esclavistas y mafiosos también le produjo una gran expansión y hoy Syntex es respetada y temida.

TKO: es una Megacorporación dedicada a la industria militar. De hecho su nombre lo debe a su fundador, Teniente Karl O´brian, que aún preside la compañía. Si no fuera por el apoyo de los militares, la compañía no habría conseguido llegar a ser la organización que es hoy. Estos fuertes lazos hacen que muchos militares sean miembros de la compañía al mismo tiempo que ocupan cargos en el ejército. La jerarquía dentro de TKO es muy estricta y similar a la del ejército, los miembros de la organización son a veces "castigados administrativamente" de manera que hace envidiar al despido. Una vez se entra en la organización es difícil salir de ella. La empresa se dedica a construir todo tipo de vehículos, armas y equipos que tienen fines militares. También se dedica, en secreto, a operaciones paramilitares que suelen ser una forma sucia de resolver conflictos o disputas de pequeña escala e interesantes beneficios.

TKO tiene su central en un mundo fronterizo con la Federación, Gombar, que permite desarrollar las actividades de la empresa de manera más discreta y sin atraer las miradas de indeseables. En Berest, mantiene una estrecha relación con el

almirante Furis y otros altos cargos militares, siendo la principal herramienta de represión encubierta en caso de ser necesario.

TKO es una empresa que pertenece al Teniente Karl y que fue creada hace 30 años con el fin de mejorar los equipos militares existentes y avanzar en el desarrollo tecnológico de los mismos, Karl siguió en activo hasta la trágica muerte de su mujer e hijo por parte de terroristas. Desde entonces se esfuerza por entablar una guerra sucia contra cualquier grupo terrorista que amenace la paz de la República.



Hedgerson: es una Megacorporación cuya producción se centra casi por completo en la creación y desarrollo de sistemas computerizados, IA y todos los equipos que tengan que ver con la realidad virtual. De hecho los avances que ha desarrollado en la misma han producido niveles de adicción que la han convertido en objeto de controversia por parte del Senado, muchos mundos han prohibido los equipos de "Realidad Estimulatoria" de Hedgerson. De manera encubierta, la organización se dedica al estudio del cerebro humano, más concretamente de la capacidad psiónica de los individuos y su potencial. De hecho uno de los últimos experimentos está encaminado en la consecución de psiónicos mediante la aplicación directa de programas de estimulación, realidades virtuales y manipulación neuronal, aunque todavía no ha logrado resultados positivos. El secreto en que se desarrollan dichas actividades roza la perfección, ya que si la República tuviera conocimientos de las mismas, las consecuencias para la compañía serían muy graves. Hedgerson es dirigida desde el planeta Próxima Aura cerca de la frontera verriana. El Director general de la compañía es un Tyrano, Hyrs Lamdha, que se hace pasar por humano, de hecho sus apariciones en público son mínimas y su seguridad cuidada hasta el mínimo detalle. Hedgerson fue creada poco a poco por el Estado Tyrano para regular y controlar la capacidad psiónica de los humanos. Los fines de Hedgerson son realmente mucho más oscuros: controlar las altas esferas de la República mediante el uso de psiónicos de diseño. De hecho el Consejo de Administración es una tapadera que le permite a Hyrs dirigir las actividades clandestinas e informar al Estado Tyrano de información secreta, sobre todo en lo referente a Aurora.

Rifer Glaxor (Humano)

Cuerpo 4 (Fue 4, Vit 4 Res 4)
Destreza 7 (Agi 7, Coo 7 Vel 7)
Presencia 5 (Car 4, Vol 5, Apa 4)
Inteligencia 10 (Mem 10, Log 8, Inv 10)
Instinto 7 (Per 7, Int 7, Con 6) Psi 0.

Cosmomineralogía 18, Doctrinas 19, Xenología 10; Correr 19, Armas Blancas 25; Callejeo 20, Observación 23, Buscar Datos 19, Interrogación 21, Protocolo 23; Mando 17.

Pv 12. Pm 18. Pp 0. 54 Años.

Dirige Nephis en el sector Berest. Es un hombre perverso y corrupto, cuya depravación no tiene límites. Mantiene un harén compuesto de mujeres de distintas razas y disfruta con la tortura y la muerte. Su máximo deseo es la destrucción y vejación de Madeleine Hask y estaría dispuesto a entregar una fortuna a aquellos que la capturarán. A conseguido hacerse con el control de la prostitución en el sector y de diversas operaciones ilegales involucradas con la droga. A la hora de hacer negocios es un hombre pragmático que recuerda en todo momento los intereses de Nephis, por lo que el Consejo de Administración le permite seguir con sus "aficiones". La Guardia Cromada es su guardia personal, son mortíferas en el combate y muy eficientes en su trabajo (todos los atributos a 6; 3 habilidades Ofensivas a 23; 6 puntos de armadura en todo el cuerpo).

PRELUDIOS DE SANGRE

A continuación se presenta cada uno de los capítulos que componen la campaña. En todos ellos se darán los datos y acontecimientos que afecten a los jugadores, así como los consejos que pueden ayudar al Director a hora de dirigir. Debe tenerse en cuenta que el Director puede cambiar o introducir los elementos de la campaña que considere necesarios, adaptándolos a su estilo de juego o preferencias.

CAPITULO 1

De la Práctica a la Perfección. De la Perfección al Poder. Por el poder a la Ley. De la Ley al Cielo. (W.J. Williams, Hardwired).

Los Personajes (PJ de ahora en adelante) son llamados por sus superiores del Servicio Secreto de la República. Si los personajes se encuentran en distintos mundos, todos ellos recibirán la notificación por medio de un agente que les llevará hasta Vettera, lugar en que se encuentra la sede del SSR. El edificio es una de las fortalezas más imponentes del planeta, sólo superada por el Senado. Se alza decenas de metros por encima de la mayor parte de edificios y sus raíces son de varios cientos de metros bajo el suelo. Hay un área de dos kilómetros de seguridad alrededor del edificio. Vehículos patrulleros fuertemente armados vigilan el perímetro. El coloso es un espectáculo sobrecogedor cuando llegan los PJ: el sol se pone en Vettera y los reflejos sobre la superficie cromada y ahumada del edificio instan a la melancolía.

Una vez dentro del edificio, tras pasar las fuertes medidas de seguridad, serán llevados a una de las últimas plantas, desde la que se contempla una parte de la eterna ciudad que es el planeta. Cuando los PJ llegan, un hombre de espaldas a la puerta contempla el espectáculo a través de las inmensas cristaleras. Es uno de los hombres más temidos de la República, Amos Gerd, el hombre que decide, quién es o no una amenaza para la R.F.P, quién puede o no seguir con vida.

Amos no se dará la vuelta, indicará a los PJ que los informes están en Dataópticos encima de la mesa (de cristal en la que no hay nada más), que los honorarios si consiguen los objetivos de la misión son de 5.000 estándar para cada uno. Pueden solicitar el equipo que consideren oportuno, pero éste deberá ser devuelto en condiciones, o será descotado de los honorarios. El transporte está esperándoles en la azotea para llevarlos a órbita y embarcar en una nave con capacidad de salto.

Los PJ tienen los datos de la misión que serán directamente proyectados a sus retinas, después los datos serán borrados. Los datos se acompañan de imágenes e información detallada.

OBJETIVO PRIORITARIO: descubrir el paradero del agente encubierto de la República, Rúlimas Kole, humano (se muestran fotografías) desaparecido en Vedarian, en el Sector Berast . Recuperarlo en caso de seguir con vida.

DATOS ANEXOS: la identidad falsa de Rúlimas en Berast era la de Cónsul de la República, delegado en Hasorf para tratar directamente con la Reina Inista. Sus objetivos eran el espionaje de los sectores aristocráticos de Berest y sus posibles relaciones con los GDA (Grupos de Defensa Activa). El último contacto con Hasorf indicaban el descubrimiento de información de vital importancia para el futuro de la República

ASPECTOS RELEVANTES DE LA MISIÓN: para cualquier contacto con el SSR se tendrá un agente destinado en Berast que se encargará de informar a la central y otros operativos del sector. El sujeto será un Jional llamado Certus Jult (se muestran fotografías y datos para comunicarse con el de manera segura). Es un comerciante que reside en el Nodo de Comercio en órbita a Panacil.

FORMAS DE ACTUACIÓN SUGERIDAS: viajar al sector, presentarse en Vedarian a Inista como agentes corporativos importantes, amigos del cónsul, e iniciar las investigaciones (se aportan los datos para las identidades falsas).

El Director puede dar en estos momentos la información que considere oportuna del Sector. A continuación los PJ recibirán el equipo pedido (siempre que no se excedan) y se les llevará a la azotea (es de noche y se ven miles de luces de Vettera que forman un espectáculo impresionante) en donde un transporte les espera. Los PJ serán llevados a un astropuerto en órbita que sólo se usa para fines "oficiales" de la República. Es un astropuerto inmenso y muy moderno, allí embarcarán en el Jeasel-01 un vehículo que partirá hacia Berest y tardará una semana en llegar. Los PJ podrán disfrutar de los lujos de la nave durante unas horas, hasta que se alcance la velocidad adecuada para saltar al subespacio.

Una semana más tarde, los PJ serán reanimados y despertarán en la cabina con una dulce voz femenina, que les anuncia su llegada a Vedarian, en las pantallas de las cabinas de los PJ aparecerá un mundo claramente acuático. La nave realiza una aproximación al Nodo Comercial en órbita, que también sirve como astropuerto. Es una gigantesca base orbital en la que se producen constantemente entradas y salidas de naves y transbordadores que entran y salen del sistema. Los jugadores recibirán zumos vitaminados para ayudar a superar la desorientación y resaca de después del salto. Para cuando estén despejados, la nave se encontrará "amarrada" al Nodo y la Tritón se despedirá de ellos con una voz suave claramente modificada.

El SSR ha arreglado la estancia en Hasorf, la megalópolis capital del planeta, también ha concertado una cita con Inista al mediodía, en una recepción oficial. La mascarada ha sido desarrollada con cuidado y la monarca espera encontrarse con personajes importantes política y comercialmente, amigos del cónsul y con altos cargos en Vettera.

Los personajes pasarán el tiempo necesario en el Nodo, que cuenta con habitaciones de toda clase y lujo, casinos, áreas comerciales y de recreo y casi todo lo que se le pueda ocurrir al Director meter en una estación gigantesca de recreo y comercio, de hecho es un buen momento para iniciar alguna aventurilla corta que tenga preparada y que confunda a los PJ, un robo, retraso en el embarque, alguna acción terrorista...

Inista Lambdis (Humana)

Cuerpo 5 (Fue 2, Vit 5 Res 5)
Destreza 6 (Agi 6, Coo 6 Vel 3)
Presencia 7 (Car 7, Vol 5, Apa 7)
Inteligencia 6 (Mem 6, Log 3, Inv 5)
Instinto 6 (Per 5, Int 5, Con 3)
Psi 0.

Doctrinas 18, Historia 19, Sociología 12, Lenguaje 19, Toxicología 23, Xenología 19; Nadar 20; Armas Blancas 13; Evaluar 19, Buscar Datos 17, Dialéctica 21, Protocolo 22, Mando 27, Seducción 19.

Pv 20. Pm 9. Pp 0. Aparenta 20 años.

Es la persona con mayor poder del sector. Popular por su capacidad negociadora y sus ostentosas fiestas, es la regente de Vedarian y posee todo tipo de contactos e influencias para conseguir complacer sus deseos, ya sea dentro o fuera del sector. Ha estado casada tres veces y se dice que se ha sometido a distintos tratamientos para rejuvenecer sus células. Actualmente está viuda y su notoriedad en el Senado es más fuerte. Es una reina de perfil frío y extremadamente protocolario, que esconde a una mujer ambiciosa capaz de cualquier cosa para conseguir sus objetivos. No se preocupa por aquellos que no tienen una posición elevada y su política social es una de las peores de la galaxia. Muchos son los que la desprecian, por lo que siempre va acompañada de un amenazador e increíblemente activo Wu (una habilidad de pelea a nivel 20; tipo I+6M; 30 Pv; 12 Pm; 0 Pp; Armadura 10 en el cuerpo; Iniciativa 4) .

Cuando los PJ dejen el nodo en el primer "Yate" (que la misma Inista ha habilitado para los PJ), iniciarán el descenso orbital. Vedarian es un mundo en órbita a un sol que produce altas temperaturas casi todo el año, las megalópolis son inmensas urbes construidas en islas artificiales en

movimiento que parecen pequeñas reproducciones de Vettera, y cuyos suburbios desbordan de miseria y delincuencia. Los océanos tienen criaturas muy exóticas que fomentan todo tipo de deportes, el clima favorece al turismo, que ajeno a la situación precaria de millones de personas disfrutan de una estancia paradisiaca.

Los Vedarianos tienen la piel de un tono ligeramente azulado y son esbeltos y sin lóbulos. De inmediato el Yate recibe un comunicado del planeta y diez cazas reales salen a la órbita para escoltar a la nave hasta la superficie. Los PJ pueden ver el lugar de aterrizaje en Hasorf, una ciudad de alta tecnología con grandes edificios y algo poco común: áreas muy ajardinadas que hacen que el paisaje de una sensación de anacronismo. La nave aterriza en un astropuerto privado del palacio de Inista y los PJ son escoltados por guardias con lanzas energéticas y trajes oficiales hasta el Salón de Recepciones. El palacio demuestra un estilo de alta tecnología a la vez que una arquitectura ostentosa y decadente que demuestra la excentricidad de la corona, la vigilancia también está a la altura del lujo. Inista es una mujer bella y de aspecto joven que les recibe de manera calculada y formal. Inista está acompañada de su guardaespaldas y algunos cortesanos y ciudadanos poderosos.

La reina informará a los jugadores de su intención de que la estancia sea lo más agradable posible y de que espera que los negocios que les han llevado a Berest tengan éxito. Inista está muy interesada en este último punto y en conocer el poder que tienen los PJ en la República (no deja de estar viuda y buscar aumentar su poder e influencia). Si la preguntan por el cónsul fruncirá el ceño e indicará que desapareció hace cosa dos semanas. Sus informadores han recibido esa mañana un comunicado de un GDA conocido, Aspid de Oeon, que al conocer la recepción oficial de Inista han anunciado la captura del cónsul y exigen citarse con los "diplomáticos de Vettera" o usarán información comprometedora. Si no preguntan por el cónsul se enterarán algo más tarde mediante los Dataópticos y la cadena de información del planeta: Vedinf. El cónsul aparece en las imágenes, algo demacrado pero claramente visible. En cualquier caso Inista acabaría informándoles aunque tema que los unionistas puedan estropear sus planes. Durante la entrevista, los personajes pueden hacer una tirada de Intuición x3 para darse cuenta de que hay algo que parece preocupar a la reina.



Hasta ahora la cosa es fácil y sorprendentemente sencilla. Es probable que los PJ quieran informar a su contacto, que rápidamente informará al SSR, aunque dado que las noticias han dado la información el SSR acabará enterándose de todas formas. Inista intentará llevar la situación y mandar a sus agentes a una hipotética cita con el GDA, sin embargo los PJ deberían darse cuenta del riesgo que esto comporta e intentar convencer a Inista de que el cónsul es su amigo y son ellos los que deben entrevistarse con los terroristas. En cualquier caso disfrutarán de alojamiento en el palacio y de la hospitalidad y lujos de la reina.

Esa misma noche, pase lo que pase por parte de los PJ, se emiten por todos los canales noticias que Inista ya conocía de antemano durante la mañana: un convoy entero de la República ha sido destruido por el ataque de fuerzas terroristas, o puede que del Imperio. Una fragata, dos mercantes y tres corvetas médicas con civiles han sido aniquiladas en las inmediaciones del sistema Rianna. El Senado se ha reunido con carácter extraordinario.

Esa misma noche uno de los PJ recibirá un mensaje en un pequeño disco de datos en su habitación, los GDA quieren entrevistarse con ellos al día siguiente, deberán acudir al sistema Yhorz

dentro de dos días y esperar, si no están allí usarán la "comprometedora información" que los terroristas poseen gracias al cónsul.

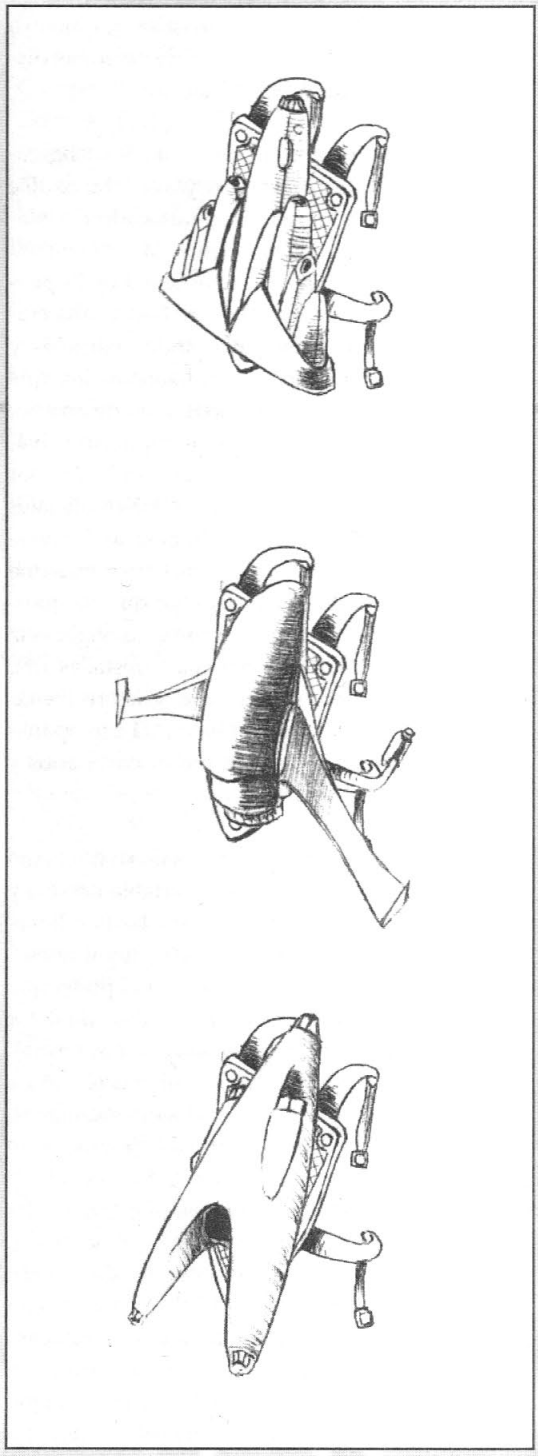
Lo más lógico es que los PJ se las arreglen para acudir a la cita, tienen una nave que Inista a puesto a su disposición (y que la permite saber a dónde van los PJ) y se tarda unas doce horas en llegar al sistema. Si los PJ no hacen nada esa noche recibirán el ataque de unionistas de otro GDA que se han introducido en el palacio (realmente son mercenarios comprados por los sectores extremistas de la República) como servidumbre. De esta manera se pondrá en tensión a los PJ que desconfiarán de la seguridad del lugar e Inista estará más asustada por la "salud" de los personajes provocando la paranoia poco a poco (puede poner guardaespaldas que sean asesinados en lugar de los PJ, evitar que salgan de palacio...). Los asesinos tienen la habilidad de Pistola a nivel 15, (Ash4, daño II+2); Armadura 4; 18 Pv; Pm 12; Res 5. Los PJ deberían hacer tiradas de Alerta con un +3 si están dormidos (los asesinos hacen ruido sin querer al entrar, no dejan de ser civiles "aficionados"). Hay un asesino por PJ y si alguno queda con vida, morirá de repente cuando le pregunten sobre lo que saben (han sido condicionados mediante un psiónico Cromter poderoso al servicio de la República). Si la cosa va mal para los PJ haz que aparezcan los guardias.

Si los PJ salen del palacio y acuden a la cita, al llegar al sistema los sensores no detectarán nada (más vale que haya alguien que sea piloto, si no, deberán contratar a alguien de "confianza" (lo que puede significar una visita al Nodo Comercial y alguna que otra escena interesante). En cualquier caso, tras unas horas de espera, aparecerá una nave que sale del cinturón de asteroides y realiza una transmisión:

- *Aquí Grupo Aspid de Oeon, sigan a nuestra nave, si intentan algo el daño para la República será terrible.*

Deberán hacerse tiradas de Pilotaje para pasar por el cinturón de asteroides y llegar a una gran "roca" con una estación minera abandonada. Si se fallan las tiradas la nave puede sufrir daños a discreción del Director.

Justo antes de aterrizar en el astropuerto de la estación, los PJ recibirán un mensaje cifrado de Certus con la máxima prioridad.



CAMBIO DE ÓDENES: Máxima prioridad. Establecida la Ley Marcial en Berast. Deben producir la muerte del Cónsul y culpar a los grupos unionistas. A continuación diríjanse al sistema Rianna e investiguen la destrucción del convoy. Para ello actúen con el grado de enviados especiales de la República, contacten con la Megacorporación Syntex y utilicen sus rangos si es necesario. Transmitiendo Datos complementarios. Una vez conseguido la muerte del cónsul no visiten el sistema Ikar.

Los unionistas no tienen realmente información del cónsul, pues éste no ha sido torturado por ahora. Son doce personas las que se encuentran en la base, junto con el cónsul. La intención de los unionistas es grabar la conversación (en la que pretenden conseguir alguna concesión de la República) y emitirla por canales de las esferas de datos del sector, soltar al cónsul y aumentar el número de simpatizantes a la causa.

Los PJ deberán decidir como actuar, la base casi no tiene gravedad y es indispensable el traje de vacío. Son once humanos (Rifle a nivel 17; daño tipo II+3; Armadura 1; 15 Pv; 18 Pm) y un jefe (Rifle a nivel 18; daño tipo V +2; Armadura 3; Pv 12 Pm 12). La base es realmente un inmenso hangar con contenedores que lo hacen laberíntico. Dispone de energía auxiliar que consigue de paneles solares. Los unionistas esperan encontrar diplomáticos y han hecho un escáner a la nave de los PJ para descubrir cualquier trampa (la presencia de soldados). En caso de que las cosas vayan mal Inista puede saber el paradero de los PJ si han cogido la nave, y mandar ayuda en un momento crítico.

Si los personajes no matan al cónsul, haz que un unionista lo haga por ellos (ya sea como represalia en caso de enfrentamiento o como error en caso de un tiroteo) si las cosas no van bien puedes hacer que el cónsul haya intentado escapar y haya muerto en el intento.

Con este enfrentamiento y la declaración de la Ley Marcial finaliza el Capítulo 1.

CAPÍTULO 2

La tibieza de las explosiones. Cientos, miles de naves bailando y muriendo como motas de polvo en un torbellino. Grandes columnas de rubí sólido rasgando las distancias, rociando enemigos. El aire en llamas.
(Dan Simmons. Hyperion)

Los PJ pueden volver al palacio con el cadáver del cónsul, o ir directamente a Rianna. Es probable que vuelvan a Vedarian para que se difunda la noticia de la muerte del cónsul y curar posibles heridas del enfrentamiento (si las naves de Inista aparecieron al final el destino está claro). La Ley Marcial ha sido efectivamente establecida, hay toque de queda en los mundos del Sector y las naves militares han tomado el control de tráfico de los astropuertos. De hecho ha empezado cierto caos económico en los Nodos de Tangel y Panacil. Una vez que se recuperen los PJ su destino será Rianna. Inista ha sido informada del ascenso en el cargo de los PJ (cosa que la ha sorprendido, ya que no pensaba que fueran tan poderosos) y de la capacidad que tienen para moverse por el sector "como observadores de la República ante la falta de control del gobierno central de Berest" (este comunicado también la ha hecho temblar, de hecho se ha puesto en contacto con Madeleine Hask para que empiece a usar a sus informadores y descubra más sobre los PJ).

Rianna es un mundo con grandes desiertos y pocos recursos de utilidad, la capital, Loel Bech es e lugar más poblado con cinco millones de habitantes. El lugar es el centro de control de Syntex cuyo edificio es una cúpula espectacular que contiene en su interior varios recintos, edificios y laboratorios donde viven y disfrutan los empleados de la compañía. De hecho los empleados tienen prohibido salir de la cúpula sin un permiso especial. De la cúpula salen varios monorraíles que se dirigen a "centros de manufactura" de la compañía y que sólo son usados por los empleados. Justo en la parte más alta de la cúpula hay otra pequeña cúpula en la que residen los altos cargos de la compañía, Carg, Laroc y Dabed. Loel es por lo demás un lugar de delincuencia, miseria y perversión. El mercado negro y las mafias

dominan la ciudad para el Presidente Ghorst, un Qatar que dirige la ciudad y está al margen de los intereses unionistas o republicanos.

Los PJ pueden ponerse en contacto con Syntex desde Vedarian o si lo prefieren hacer una visita sorpresa. Una vez en Rianna (cuyo astropuerto es uno de los peores del sector en cuanto a instalaciones y personal) serán recibidos por los Aioll en persona en la Cúpula de la Dirección que corona el edificio. El interior del edificio es como otro planeta por completo distinto. La cúpula en su interior tiene potentes generadores holográficos que muestran atardeceres o cielos de azules perfectos, hay zonas ajardinadas entre las áreas residenciales y se ven empleados contentos y muchos robots de mantenimiento que mantienen el lugar en condiciones idílicas. Todo está diseñado en base a una filosofía empresarial que fomente el trabajo, pero también hay algo raro, todo es demasiado perfecto y caro como para que Syntex se dedique sólo a la industria médica y científica.

Los PJ serán acompañados por robots hasta un edificio-pilar que asciende en ascensores panorámicos hasta la Cúpula de la Dirección. La subida permite ver el complejo con mayor detalle, las enormes fabricas, la zona con piscinas y lugares de recreo, los generadores de oxigeno y hologramas...Una vez arriba, las puertas se abrirán a un pasillo con alfombras de tejidos exóticos y paredes con extraños dibujos y decoración (una tirada de Xenología permite saber que es un estilo claramente Aioll). A ambos lados hay puertas metálicas con nombres en escritura alienígena. Al final del pasillo una doble puerta abierta lleva a unas escaleras mecánicas. Al final de las escaleras se encuentra el despacho circular que corona la cúpula y que en esos momentos proyecta una imagen holográfica de la galaxia, en el centro de la habitación hay varios sillones con dispositivos de acceso a las esferas de datos. En un extremo se encuentra una mesa semicircular e inclinada similar a un panel de control de una nave. Tras la mesa los tres Aioll esperan.

Expresarán sus disculpas de manera cálida y agradable (usando sus olores para crear un ambiente favorable) los jugadores deberán hacer una tirada de Voluntad x 3 para no sentirse aturdidos y extremadamente eufóricos. Las disculpas se basan por supuesto en el hecho de que el convoy de la República fue atacado en su sistema y ellos no pudieron salvar a nadie. Se mandaron naves de rescate pero era demasiado tarde, en cualquier caso, los restos del ataque aún no han sido analizados ni recogidos, pues se necesitaba una autorización expresa del Senado (que los PJ poseen). Los Aioll no quieren que los PJ perma-

Carg, Laroc y Dabed (Aioll)

Son tres Aioll de características parecidas, por lo que los atributos variarán entre si en uno o dos puntos. La lista de habilidades muestra las habilidades conocidas entre los tres.

Cuerpo 5 (Fue 5, Vit 4 Res 5)
Destreza 8 (Agi 8, Coo 7 Vel 8)
Presencia 7 (Car 6, Vol 7, Apa 7)
Inteligencia 9 (Mem 6, Log 9, Inv 8)
Instinto 5 (Per 3, Int 3, Con 5)
Psi 0.

Genética 26, Lenguaje 15, Química 20, Xenología 18, Medicina 26, Doctrinas 15; Pelea 17, Pistola 24; Buscar Datos 15, Falsificación 19, Observación 16; Protocolo 17, Seducción 20, Dialéctica 21 Psicología 17; Robótica 22.

Pv 15. Pm 15. Pp 0. Edades desconocidas.

Son los tres componentes de una familia Aioll, están muy relacionados con las fiestas y alta sociedad de Vedarian y su labor es principalmente diplomática. De esta manera consiguen mejorar los negocios de Syntex y dirigir la organización sin problemas legales en el sector. La abundancia de actos terroristas por parte de los grupos unionistas del sector, ha provocado que las familias adineradas recurran a menudo a Syntex, que también mantiene relaciones con la organización de Madeleine y proporciona materia prima para los gustos de Rifer. Son Aioll abiertos y seductores, lo que les lleva a conocer muchos secretos que luego no dudan en usar para sus fines.

nezcan mucho tiempo en Rianna, por lo que colaborarán en todo lo que sea necesario, obviamente el control del planeta es suyo y tienen los recursos necesarios para recuperar y transportar los restos útiles del convoy hasta Lurux, donde hay una base de la Flota.

Mientras que Syntex prepara las naves adecuadas para iniciar el rescate y exploración de los restos del convoy, los PJ son alojadas en instalaciones a tal efecto. Allí podrán disfrutar de la última tecnología en entretenimiento.

Unas horas más tarde se informa a los PJ de que todo está dispuesto y que las naves esperan en órbita. Un transbordador les llevará hasta la nave insignia. La expedición está compuesta de seis naves, dos de ellas son grandes fragatas remolcadoras, dos son naves rápidas de exploración, otra es una corbeta médica de Syntex (para recuperar a los cadáveres) y la última es un crucero desde el que se dirigen las operaciones de transporte. Los Aioll estarán en la nave insignia junto a los PJ.

Tardarán unas seis horas en llegar al lugar del siniestro, las pantallas muestran fragmentos de casco y el esqueleto de la fragata un mercante y una corbeta. Sólo la fragata parece en un estado más o menos recuperable, el resto son trozos de chatarra con diversas explosiones en la superestructura, todo el lugar del siniestro evoca las batallas de las guerras verrianas: naves destruidas y cascos deformados, cientos de vidas sesgadas en un momento. Ahora no hay guerra, pero el ataque a un convoy civil casi compuesto por naves médicas es igual de horrible a la vista de los PJ.

Las órdenes son recuperar toda la información sobre el ataque, para ello deberán acceder a las naves y recuperar las cajas negras, que reciben información constante de todas las IAs integradas en la nave. Normalmente, las naves de la República poseen dos de estas cajas, una en el puente y otra en la sección de ingeniería. A menos que la nave esté completamente destruida, es muy difícil que ambas cajas sean destruidas. De hecho emiten una débil frecuencia codificada que permite su rescate, la señal es sólo detectable por sensores previamente preparados que capte dicha señal a corto alcance (unos 100 metros). Los PJ, como representantes directos del Senado, deben ser los que encabecen los grupos de búsqueda y observen que el proceso se realiza de manera adecuada (muchas veces no "interesa" que se recupere ninguna de las cajas). En la expedición hay tres hombres, agentes de la R.F.P. cuyas órdenes son acabar con los PJ y parezca un accidente, dichas órdenes proceden de los que son partidarios de una guerra con el Imperio y ven a los PJ como un claro y peligroso estorbo.

En esta escena el Director debe producir una atmósfera de misterio, horror y angustia. Las naves son cascos semidestruidos que todavía tienen cadáveres en zonas presurizadas pero sin soporte vital, hay miles de civiles muertos y muchos pasillos y zonas que son un amasijo laberíntico de hierros y materiales en gravedad cero. A medida que se desarrolle la búsqueda de las cajas, los PJ descubrirán que los tripulantes de las naves no tuvieron la más mínima oportunidad, el ataque fue rápido y devastador. Los tres agentes (Pistola a nivel 20; daño tipo II +3; Armadura 3; Pv 21; Pm 9; Iniciativa 5) intentarán ir cerca del grupo de PJ y aprovechar el menor descuido para acabar con ellos, ya sea usando algún dispositivo de la nave, las armas (como último recurso), intentando averiar el sistema de oxigenación de los trajes (una tirada de Observación antes de salir al espacio permitiría descubrir el fallo a tiempo), etc. La escena debería ser similar a la exploración de un barco hundido a gran profundidad, de vez en cuando podría caerse alguna sección (tiradas de traje autopropulsado), descubrir una señal de movimiento que acabase siendo un robot en cortocircuito, una descarga de energía o radiación que pudiera poner en peligro al equipo...

Al final los PJ acabarán descubriendo y recuperando al menos una caja de entre los restos. Si consiguen sobrevivir a los peligros del siniestro y a los intentos de asesinato regresarán a la nave insignia. Los Aioll acompañarán a los PJ hasta Lurux. El viaje tardará tres días. Los PJ posiblemente estarán muy enfadados por el intento de finalizar con sus vidas, de hecho es probable que culpen a los Aioll. Estos se defenderán indicando

que eran operarios recién contratados. Una buena tirada de Buscar Datos usando las esferas de datos del sector permitiría a los PJ descubrir la relación de los asesinos con altos cargos de la República. De hecho una tirada de Memoria x 3 permitiría recordar haber visto a alguno de ellos en la central del SSR. Los Aioll intentarán ser lo más sinceros posibles al respecto y se disculparán una y mil veces, pero no permitirán ningún acto de violencia y si es necesario se defenderán por la fuerza. Los PJ deberían darse cuenta de que en esta ocasión los Aioll están siendo sinceros (si la cosa se pone muy fea podrías pedir tiradas de Intuición x 2).

Cuando los personajes lleguen a Lurux serán recibidos por una Fragata Coriaceus y escoltados hasta la Base de la Flota en órbita a Bolk-3. Cuando comience el proceso de aproximación y desembarco, los PJ podrán ver en una de las grandes pantallas de los muelles, la información transmitida desde el sistema Ikar a través de todas las esferas de datos del sector.

...al menos dos ciudades estado han sido bombardeadas, el castigo sobre uno de los sistemas más a favor de los unionistas ha sido justo y eficaz. Se estiman que han muerto unos dos mil terroristas, sin bajas de consideración entre los civiles. El almirante Furis de la Rosa, al mando de la operación en entrevista exclusiva para Vedinf.

- La operación ha sido consecuencia de un largo proceso de investigación y su detonante fue el ataque sobre naves civiles en Rianna y el asesinato a sangre fría del cónsul Kole, muy querido por los ciudadanos honrados de la República.

Ha sido un ataque selectivo sobre varios centros neurálgicos terroristas, continuado por una operación terrestre que se está desarrollando en estos momentos. Esa es la razón por la que no se permite ninguna filtración o imagen desde la superficie. Interferimos esta Esfera por motivos de seguridad.

- Muchas gracias general, a continuación emitiremos, la amenaza del Senado al Imperio Oeon, la República por fin actúa ante las monstruosidades de aquellos que dicen ser pacíficos...

La realidad es bien distinta, una ciudad estado ha sido bombardeada con impunidad y miles de cadáveres atestan las calles. La embajada de Oeon ha sido reducida a cenizas, los militares han tomado el control del sistema.

Varios misiles se aproximaban a alta velocidad hacia el objetivo, la gente, ajena a la tragedia, conducía sus vehículos, trabajaba o disfrutaba de su tiempo libre...

En un segundo había vida, en el siguiente el cielo se convirtió en llamas.

Almirante Furis de la Rosa (Humano)

Cuerpo 7 (Fue 7, Vit 7 Res 7)
Destreza 6 (Agi 6, Coo 6 Vel 6)
Presencia 4 (Car 4, Vol 4, Apa 4)
Inteligencia 7 (Mem 5, Log 6, Inv 6)
Instinto 6 (Per 6, Int 6, Con 5)
Psi 0.

Logística 17, Historia 17, Táctica 20, Xenología 19; Nadar 19, G+ 15, G0 15, Pelea 22, Pistola 23, Rifle 22,Matar en Silencio 19; Observación 19, Orientación 18, Mando 27, Protocolo 18, Dialéctica 23; Conducir 18, Traje Autopropulsado 16.

Pv 28. Pm 15. Pp 0. 57 Años.

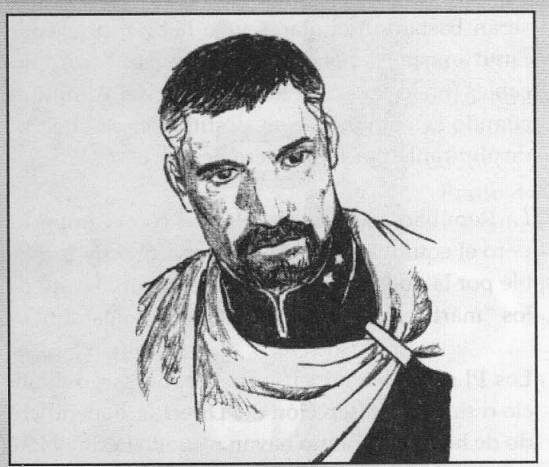
Es un hombre inteligente que ha llegado a ser Almirante por su determinación. Se encarga de dirigir las fuerzas de la República en la frontera, su odio hacia Oeon no tiene límites y desprecia a los unionistas y terroristas. De hecho Furis cree que el fin justifica los medios y lleva años preparando un plan de invasión contra el Imperio y eso pretende hacer aunque tenga que desobedecer al Senado. Lleva años madurando su plan y buscando apoyos en la República por lo que sólo necesita una excusa para ponerse al mando de la 6ª Flota y recobrar los territorios ilegítimamente robados. Bajo una fachada de seriedad y cortesía se esconde un perro de la guerra que podría convertirse en un auténtico carnicero.

CAPITULO 3

No podemos determinar el momento concreto en que nace la amistad. Hay una gota final que hace desbordar el vaso. Hay gentilezas que aceleran el latido del corazón.
(Ray Bradbury. Fahrenheit 451)

Nada más llegar a la Base, una mujer de unos 28 años se acercará a los PJ y mostrará su deseo de hablar en privado, con urgencia. En caso de que los jugadores no quieran dejará un pequeño disco de datos en las ropas de uno de ellos. Si la siguen, ésta les guiará por la base hasta una cabina particular. Entrará en la cabina e indicará a los PJ que se pongan cómodos. Servirá bebida a los que quieran y se presentará como Taizu Meigin, agente de la SSR. Mostrará una identificación a los PJ que podrán contrastar en sus Datapads.

Taizu les explica que las cosas se han puesto muy feas en el sector. Altos cargos de la R.F.P han puesto precio a la cabeza de los PJ puesto que les consideran estorbos. Certus ha sido asesinado (si los PJ han intentado ponerse en contacto con él en algún momento desde la muerte del cónsul, no habrá respuesta). Además el Almirante Furis ha empezado a movilizar elementos de la 6ª Flota. La República ve al Imperio detrás de todo, pero sus contactos indican que los agentes del Imperio están desconcertados ante los acontecimientos. Por otro lado el Imperio ha comunicado que su embajada en Ikar ha sido bombardeada, y ha exigido una explicación al Senado. A ella la han mandado ponerse en contacto con los PJ e intentar darles nuevas órdenes de Amos. Les entrega un disco de datos y les dice que si necesitan algún tipo de ayuda ella intentará hacer lo que pueda.



El mensaje está cifrado en un código que sólo conocen los PJ.

Se que debéis sentiros desconcertados. Algunos infiltrados en el SSR han intentado acabar con vosotros. Lamento que existan tales sanguijuelas dentro de la República. Mis investigaciones han descubierto que dichos infiltrados sirven a altos cargos, eran los únicos que podían saber que había un grupo de científicos expertos en genética en el convoy atacado en Rianna. Todos eran miembros del Imperio Oeon y habían sido secuestrados. La razón de este secuestro no puedo revelarla. Ha sido un golpe para la República y la razón del establecimiento de la ley marcial .No sabemos si siguen con vida.

Hemos actuado de manera incorrecta, hemos sido títeres en manos de otros. Pensamos que se pretende que estalle la guerra entre el Imperio y la República. Pese a que ganaríamos, los esfuerzos nos pondrían en inferioridad ante los verrianos o los sheller. Debemos impedir dicho conflicto.

Vuestra misión es la siguiente: deberéis infiltraros en la Megacorporación TKO. Los que quieren vuestra muerte tienen estrechos lazos con dicha organización. Creemos que allí podréis encontrar alguna información que pueda acabar con esta locura. También estamos a la espera del análisis de las Cajas que espero hayáis recuperado.

Espero que tengáis éxito en esta misión. Vuestros esfuerzos serán recompensados. Podéis confiar en Taizu una de mis mejores agentes.

Los PJ pueden actuar como quieran, pero infiltrase en TKO va a ser difícil. Taizu tiene equipo adecuado y mapas del edificio central de TKO en Lurux. Sin embargo con motivo de la ley marcial y la disputa de un mundo rico en un mineral muy preciado (Krodo) recién explorado, las Megacorporaciones han entablado una guerra corporativo

que está debilitándolas de una u otra forma. Lo que menos espera TKO es que alguien se infiltre en su sede.

Taizu mostrará varios posibles accesos, como trabajadores, por una red de túneles hace tiempo abandonados que llevan al edificio, mediante un atentado terrorista... LA mejor baza que tienen es un alto ejecutivo que trabaja para taizu y se encargará de buscar la información restringida y dársela a los PJ cuando estos entren. El problema es que no dispondrán de mucho tiempo.

El edificio es una gigantesca pirámide rodeada de grandes torres de comunicaciones. El equipo usado en la seguridad es muy sofisticado, un acceso sería imposible sin un sabotaje interno del que se encargará Taizu que también trabaja en la compañía.

Una vez más el Director deberá escuchar el plan de los PJ y adaptarlo a su estilo de juego. Deberá crear suficientes obstáculos como para mantener en tensión a los PJ. Lo normal es que los PJ se infiltren, salten la seguridad mediante el sabotaje de Taizu y reciban los datos de Solz, el amigo de Taizu. El Director puede hacer que lo difícil no sea entrar sino salir. Puede que algo salga mal y maten a Taizu o a Solz. Pueden ser robots los que ataquen a los PJ (Rifle 22; tipo II; Armadura 6 Pv 12; Iniciativa 2); puede ser una trampa de seguridad con armas de posición; pueden ser guardias de TKO (Rifle 18; tipo II +4; Armadura 3 Pv 15; Iniciativa 4) o cualquier cosa que genere tensión y mucha acción. Los PJ deberían llegar a la azotea en la que hay varios vehículos. Lo ideal es que se iniciase una persecución con vehículos voladores por la ciudad de Lurux, en la que se decidiera el destino del sector.

Los vehículos son iguales (Armadura 20; armas tipo II + 10; Maniobrabilidad -3) por lo que lo importante será la habilidad de Pilotar.

Los datos robados muestran los tratos de TKO con altos cargos del ejército de la República, vendiendo armas a piratas que han sido reunidos desde distintos sectores y contratándoles a través de una mujer, Teresa Daris (realmente es Kashda). También hay suficientes datos para asociar a los piratas con el ataque al convoy, ya que se habla de científicos capturados y vendidos por un alto precio a Madeleine Hask (dichos beneficios han sido una recompensa para los piratas). También permiten deducir un ataque masivo de los piratas que se producirá en unas horas sobre el Nodo Comercial de Panacil y que puede ser el detonante de la guerra. Los PJ deberán ponerse en contacto con Inista en caso de que Taizu muera y emitir dicha información. El problema puede llegar por la presencia de los militares de la base, pero si los PJ usan sus cargos o se identifican no deberían tener muchos problemas.

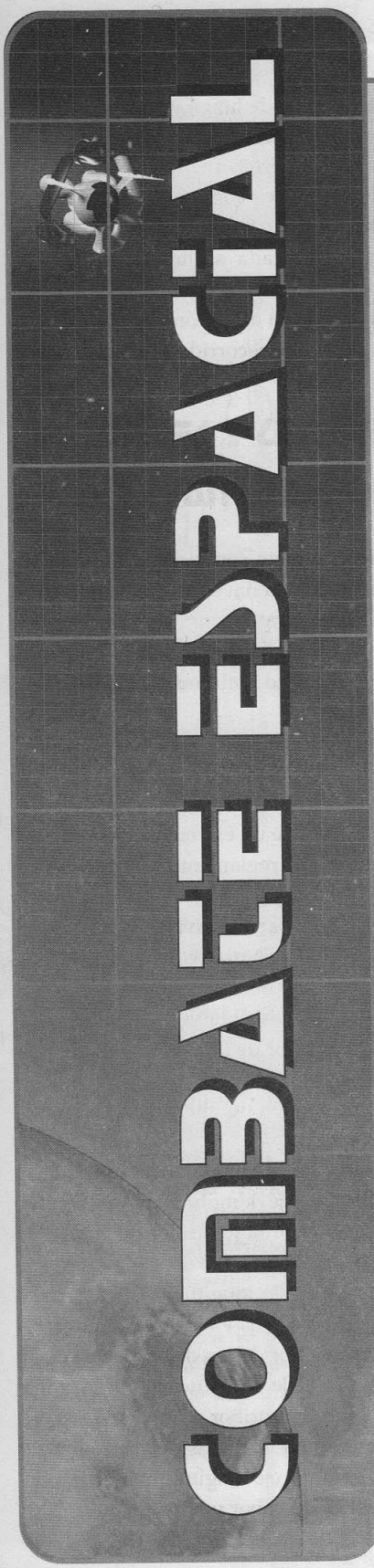
Las cajas mostrarán que el ataque al convoy fue realizado por piratas, apoyando aún más las pruebas de los PJ.



Los finales posibles son muy distintos, los PJ pueden pifiarla y la guerra ser inevitable, o pueden triunfar y tener que negociar con Madeleine la compra de los científicos. En cualquier caso los PJ dejarán de ser "agentes secretos" puesto que serán bastante populares y se habrán granjeado tanto amistades poderosas como enemigos implacables (no les gustaría saber la cara del Almirante cuando se comunique su destitución en el cargo de almirante por la masacre de Ikar).

La República deberá disculparse con el Imperio, pero el equilibrio en el sector seguirá muy inestable por la guerra corporativa y el relativo éxito de los "mártires de Ikar" por el lado unionista.

Los PJ serán recompensados con un cargo vitalicio o similar a discreción del Director, dependiendo de hasta que punto hayan resuelto la situación.



COMBATE ESPACIAL

Cuando se hizo evidente que EXO pasaría de la cabeza de unos locos diseñadores de juego a las páginas impresas de un libro, se creyó oportuno incluir una serie de reglas que permitieran el combate simulado de naves espaciales y que, a la vez, fuera compatible con el juego de rol. Los combates espaciales son parte integrante de las historias de ciencia ficción y, probablemente, aparecerán en una amplia mayoría de las partidas de EXO. Entonces, ¿por qué esperar a una futura ampliación del juego para incluirlas privando a todos los jugadores de parte esencial del juego? La respuesta evidente a esta pregunta es la razón de este apartado del libro de reglas. Sin embargo, una cosa era diseñar un sistema de combate espacial simulado y otra cosa muy distinta hacerlo encajar en el espacio reservado para él en el libro. Cuando uno piensa en un combate espacial, se imagina un acorazado o un destructor flanqueado por una veintena de cazas y persiguiendo a una fragata enemiga que lleva una cobertura de otros veinte cazas mientras las explosiones y los vibrantes movimientos de las naves cubren todo el tablero de juego. Desgraciadamente, el sistema de combate que se describe a continuación no permite una simulación de tal magnitud. Este sistema está pensado para el combate entre naves pequeñas en un número generalmente reducido. ¿Por qué se ha hecho esto así? No renunciamos a la posibilidad de publicar como suplemento o ampliación a EXO un sistema para simular grandes combates espaciales, pero entendemos que en las partidas de rol los combates van a ser, en general, reducidos, con los PJ manejando una o varias naves contra una o varias naves enemigas. Los jugadores (sus personajes) podrán ser testigos de grandes batallas, pero, difícilmente, su participación podrá considerarse como decisiva y los Directores de Juego podrán decidir simular una pequeña parte del combate, narrando el resto del mismo.

PARTES DE UNA NAVE ESPACIAL

Para simplificar las complejidades de una nave espacial, hemos estructurado éste en Espacios. Cada uno de estos espacios representa, aproximadamente, 250 kg. de peso y puede estar ocupado por un punto de equipo. Los diferentes puntos disponibles son:

- **Punto de Cabina (CA)**: Son los lugares dentro de la nave destinados a los tripulantes que pueden ser:
  - piloto o pilotos
  - artillero o artilleros
  - Navegante
  - Ingeniero
  - Mantenimiento.

Cada punto de cabina ocupa un espacio. No es necesario que haya puntos de cabina de cada tipo, sólo el piloto es imprescindible.

- **Punto de Soporte Vital (SV)**: Representa el oxígeno y los controladores de medio ambiente necesarios para el mantenimiento de los tripulantes. Debe haber, al menos, un punto de Soporte Vital por cada Punto de Cabina. Ocupa un espacio
- **Punto de Revestimiento (RE)**: Cada punto representa cinco puntos de blindaje y ocupa un espacio.
- **Punto de Motores (MO)**: Son los que representan los motores de las naves espaciales y cada punto ocupa cinco espacios.
- **Punto de Sistemas (SI)**: Representa toda la naviónica (instrumentos) de la nave y ocupa dos espacios.
- **Punto de Armas Ligeras (AL)**: Representa los cañones antiespaciales ligeros más diez asaltos de munición. Ocupa dos espacios.
- **Punto de Armas Pesadas (AP)**: Representa los cañones antiespaciales pesados más diez asaltos de munición. Ocupa cuatro espacios.
- **Punto de Munición Ligera (ML) y Pesada (MP)**: Ocupan un espacio y representan 10 asaltos extra de munición en las armas ligeras y 5 en las pesadas.
- **Punto de Carga (CG)**: Son los puntos que representan las bodegas de carga de una nave. Ocupan un espacio.

Representación de las naves

Este reglamento ha sido pensado para jugar sobre una mesa de juego completamente lisa; es decir, sin marcas. Según avances en la lectura observarás que el juego es perfectamente adaptable a un tablero hexagonal. Esta adaptabilidad es intencionada y como tal la reflejamos aquí.

Las naves se representan sobre la mesa mediante dos fichas (o miniaturas) que representan una la posición actual de la nave (a partir de ahora la llamaremos simplemente nave) y la otra la posición futura de la nave (a partir de ahora la denominaremos vector). Este último tiene una importancia básica para el sistema de juego ya que representa y registra la inercia acumulada por la nave.

Mas adelante se explica como se deben manejar estas dos fichas durante el juego. Pero en resumen podemos decir que cada asalto de combate la nave se moverá hasta la posición del vector y éste se moverá en la misma dirección y sentido que la nave el mismo espacio recorrido por ésta.

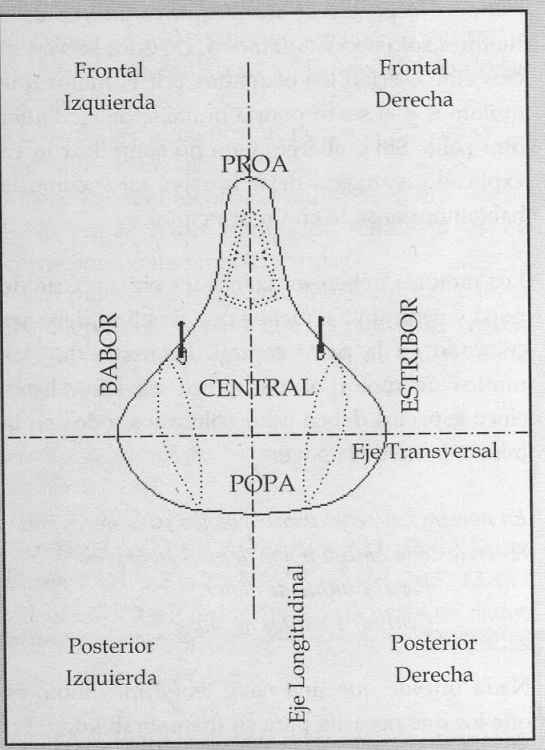
Partes, ejes y secciones de una nave

Las partes de una nave son cinco y definen las diferentes zonas de una nave. Son:
- Proa o parte delantera
- Estribor o parte derecha mirando hacia la proa
- Babor o parte izquierda mirando hacia la proa
- Popa o parte trasera
- Centro o parte interior

Los ejes de una nave son unas líneas imaginarias que recorren la nave de un extremo a otro. Es esta una conveniencia del reglamento que luego nos facilitará la explicación de las secciones que se utilizan posteriormente para resolver los combates.
- Eje Longitudinal. Une la proa con la popa y define la parte izquierda y derecha de la nave.
- Eje Transversal. Une estribor y babor y define la parte frontal y Posterior de la nave.

Con lo dicho, se pueden definir cuatro secciones de una nave espacial:
- Frontal Derecha: Por delante del eje transversal y a la derecha del Eje longitudinal. Esta zona cubre la secciones de proa y estribor de la nave.
- Frontal Izquierda: Por delante del eje transversal y a la izquierda del Eje longitudinal. Esta zona cubre las secciones de proa y babor de la nave.
- Posterior Derecha: Por detrás del eje transversal y a la derecha del eje longitudinal. Esta zona cubre las secciones de estribor y popa de la nave.
- Posterior Izquierda: Por detrás del eje transversal y a la izquierda del eje longitudinal. Esta zona cubre las secciones de babor y popa de la nave.

La parte central de una nave se verá afectada (en un combate) desde cualquier sección siempre que alguna de las partes exteriores de esa sección haya absorbido todo el daño permitido.



Las armas colocadas en la sección de estribor podrán disparar a naves enemigas que se encuentren por delante del eje transversal y a la derecha del eje longitudinal. Las armas colocadas en la sección de babor podrán disparar a naves enemigas que se encuentren por delante del eje transversal y a la izquierda del eje longitudinal. Las armas colocadas en la sección de proa podrán disparar a naves enemigas que se encuentren por delante del eje transversal. Las armas colocadas en la sección de popa podrán disparar a naves enemigas que se encuentren por detrás del eje transversal. Las armas colocadas en la sección central podrán disparar en cualquier dirección. Como excepción a lo anteriormente dicho, las armas, independientemente de la sección en la que estén, que no tengan un artillero manejándolas (o lo que es lo mismo, que las dispare el piloto) dispararán como si estuvieran colocadas en la proa.

CONSTRUCCIÓN DE NAVES ESPACIALES

Casi todas las naves de pequeño tamaño descritas en este libro vienen explicadas para permitir su uso con estas reglas de combate y, por tanto, no es necesario construirlas. Sin embargo, los jugadores y Directores de Juego pueden desear crear sus propias naves. Las reglas que siguen a continuación sirven para esto. Si deseas jugar directamente usando las naves ya definidas, sáltate todo este apartado de las reglas.

TAMAÑO DE LA NAVE

Lo primero que debemos decidir para construir una naves es el tamaño que deseamos que tenga o, dicho de otro modo, el número de espacios que va a tener. Este número de espacios se puede utilizar para comparar una nave con otra: la que tenga más espacios será mayor.

Los espacios hay que repartirlos entre las diferentes partes de la nave siguiendo las siguientes normas:

- La proa y la popa nunca pueden tener más espacios que estribor o babor (el que sea menor).
- Estribor y Babor no pueden tener una diferencia de espacios entre sí mayor que un 10% de los espacios totales de la nave.
- La suma de los espacios de proa y popa nunca puede ser mayor que el 30% de los espacios totales de la nave ni menor que el 10%.
- La zona central nunca puede ser mayor que el 50% de los espacios de la nave.

Para ayudarte en la compresión de las reglas vamos a ir creando una nave según vayamos avanzando en las diferentes reglas. Hemos decidido que nuestra nave tenga 77 espacios (un poco más de 19 toneladas) que es una nave grande en comparación con los cazas medios. El reparto de espacios lo hacemos como sigue:

Proa y Popa	*10*
Estribor y Babor	*16*
Central	*25*
Total	*77*

INCORPORACIÓN DEL GRUPO PROPULSOR

El grupo propulsor de una nave son sus motores e indicarán lo rápido que podrá ir y, principalmente, la maniobrabilidad que tendrá. Para saber cuantos motores va a necesitar multiplica el número de espacios de la nave por el cuadrado de la maniobrabilidad deseada y divídelo por 160. El resultado (redondeando al entero mayor) te dará el número de puntos de motores que debes colocar. La maniobrabilidad de una nave es el número de acciones de movimiento por asalto que tendrá permitido hacer.

En nuestro ejemplo hemos decidido darle a la nave una maniobra de 3, por tanto:
77 x (3x3) / 160 = 4,33
lo que implica 5 puntos de motores

En la parte inferior de la página, incluimos una tabla con la que podremos evitarnos los cálculos realizados anteriormente. Buscaremos en la primera fila la maniobrabilidad que queremos que tuviese nuestra nave (en nuestro ejemplo 3). Posteriormente buscaremos en la columna el intervalo de valores en los que está incluido el número de nuestra nave (de 72 a 88). Finalmente veremos que la fila en la que está ese intervalo dándonos el número de motores que necesitamos para la nave (5).

Como se observa, hay una serie de valores (los máximos de cada intervalo) que podríamos denominar óptimos. Es decir, que dan el máximo número de espacios para una maniobrabilidad y motores determinados.

Analizando la tabla, descubriríamos que reduciendo 6 espacios de nuestra nave en vez de 5 motores sólo necesitaríamos 4. De estos seis espacios cinco serían los ocupados por el motor que quitamos y el sexto podría quitarse de cualquier otra zona. Sin embargo, para no complicar lo ya explicado, vamos a dejar la nave tal y como la habíamos pensado en un principio.

Los motores deben ser colocados en las parte de popa y central y, al menos uno de ellos, debe ser colocado en la parte central. Recuerda que los puntos de motor ocupan cinco espacios. Estos cinco espacios deben estar colocados todos en la misma parte de la nave.

En nuestra nave colocamos la mayor parte de los motores en la zona central y uno de ellos en la popa:
Popa: 1 punto de motor
Central: 4 puntos de motor

Nada impide que una nave tenga más motores que los que necesita para su maniobrabilidad. En nuestro ejemplo, podríamos colocar a la nave seis motores, no tendríamos suficiente para aumentar en uno la maniobrabilidad, pero tendríamos un motor más para resistir un impacto sin perder los 3 puntos de maniobra. Este hecho puede ser fundamental a la hora de sobrevivir y vencer en un combate espacial, ya que no es muy difícil sufrir un impacto en un motor.

Maniobrabilidad	Motores: 1	2	3	4	5
1	1 a 160	1 a 40	1 a 17	1 a 10	1 a 6
2	161 a 320	41 a 80	18 a 35	11 a 20	7 a 12
3	321 a 480	81 a 120	36 a 53	21 a 30	13 a 19
4	481 a 640	121 a 160	54 a 71	31 a 40	20 a 25
5	641 a 800	161 a 200	72 a 88	41 a 50	26 a 32
6	801 a 960	201 a 240	89 a 106	51 a 60	33 a 38
7	961 a 1120	241 a 280	107 a 124	61 a 70	39 a 44
8	1121 a 1280	281 a 320	125 a 142	71 a 80	45 a 51
9	1281 a 1440	321 a 360	143 a 160	81 a 90	52 a 57
10	1441 a 1600	361 a 400	161 a 177	91 a 100	58 a 64

INSTALACIÓN DEL EQUIPO DE LA NAVE

En esta fase, los constructores deberán colocar cualquier tipo de punto, a excepción de los de revestimiento y motores, en la nave siguiendo las siguientes reglas:
- Debe haber al menos un punto de soporte vital por cada cabina
- Debe haber al menos un punto de cabina
- No puede haber puntos de munición sin su correspondiente punto de armas.
- Los puntos de munición deben colocarse en la misma parte de la nave que los puntos de armas.
- Debe haber al menos un punto de sistemas por cada 25 espacios o fracción de la nave.

Hemos repartido los puntos en nuestra nave de la siguiente forma:
Proa: 1 CA, 1 SV, 2 SI (total: 6 espacios)
Estribor: 1 CA, 1 SV, 1 SI, 1 AP y 4 MP (total: 12 esp)
Babor: 1 CA, 1 SV, 1 SI, 1 AP y 4 MP (total: 12 esp)
Popa: 1 CA, 1 SV (total: 7 espacios, con los del motor)
Central: 1 CA, 1 SV, 1 AL, 1 ML (total: 25 espacios, sumando los 20 del motor).

NOTA: Durante esta fase se pueden poner puntos de carga en cualquier parte de la nave.

BLINDAJE DE LA NAVE Y CARGA

Los espacios vacíos de la nave en proa, popa, estribor y babor se rellenaran con puntos de revestimiento. Se calculan cinco puntos de blindaje por cada uno de estos puntos.

Los espacios vacíos de la nave en la parte central se rellenarán con puntos de carga.

En nuestro ejemplo:
Proa: 4 RE (20 puntos de blindaje)
Estribor: 4 RE (20 puntos de blindaje)
Babor: 4 RE (20 puntos de blindaje)
Popa: 3 RE (15 puntos de blindaje)
Central: 0 CG

CÁLCULO DE LA HOJA DE LA NAVE

El proceso de creación de la nave ha finalizado y sólo resta añadir sus datos a la hoja de la nave siguiendo los siguientes pasos.

Los primero que vamos a hacer es colocar los puntos de blindaje en el diagrama de blindaje de la Hoja de Nave. Como verás, el diagrama está dividido en cuatro zonas representando la proa, popa estribor y babor de la nave. Recordando que los puntos de revestimiento son cinco puntos de blindaje, debemos dejar en blanco tantos puntos como puntos de blindaje tengamos.

En nuestra nave: Proa, Estribor y Babor 20 y Popa 15.

El siguiente paso es calcular las tablas de daño crítico de la nave. Este proceso puede ser un poco largo, exigir cierta meticulosidad, pero no es complicado. En resumen se trata de calcular que probabilidad tiene cada sistema de la nave de recibir un impacto crítico. La probabilidad se calcula dividiendo el número de espacios que ocupa el sistema por el número total de espacios que tiene la parte de la nave. Es decir, si un sistema ocupa x espacios y la parte de la nave tiene n espacios, la probabilidad de acierto es x/n. Este resultado será siempre un número menor de 1. La posibilidad de impacto será siempre diez veces el resultado obtenido redondeando al número entero más próximo. Estos redondeos pueden provocar que la suma total de posibilidades sea superior o inferior a diez (que es lo correcto) en estos casos se restará o sumará uno a la posibilidad de impactar en el revestimiento (para las partes exteriores de la nave) o en la carga (para la parte central de la nave). Si esta parte central no tuviera carga, se sumaría a los puntos de mayor probabilidad. Si hay varios con la misma posibilidad, el constructor de la nave decidirá a cual se lo quiere poner o quitar. La posibilidad de impactar en un tipo de equipo de la nave será siempre como mínimo uno.

Posiblemente como mejor se verá este procedimiento es con nuestro ejemplo:

BLINDAJE DE LA NAVE

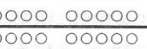
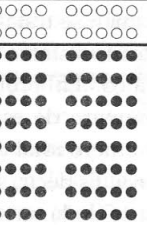
PROA	
POPA	
ESTRIBOR	
BABOR	

TABLA DE CRITICOS DE LA NAVE

	0	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Esp.
Proa	CA	SV	SI	SI	SI	SI	RE	RE	RE	RE	10
Popa	CA	SV	SI	AP	AP	MP	MP	RE	RE	RE	10
Estribor	CA	SV	SI	AP	AP	MP	MP	RE	RE	RE	16
Babor	CA	SV	MO	MO	MO	MO	MO	RE	RE	RE	16
Central	CA	SV	AL	ML	MO	MO	MO	MO	MO	MO	25

Supervivencia	
10	
16	
22	
	

Nº Motores	5	4	3	2	1				
Cargado	3	2	2	2	1				
Sin carga									

ARMA	MUNICIÓN
AP Estribor	
AP Babor	
AL Central	
	

TRIPULANTE	HABILIDAD	HERIDAS	
Piloto (Proa)	20	1	2
Artillero (Est.)	16	1	2
Artillero (Bab.)	16	1	2
Artillero (Cen.)	16	1	2
Ingeniero (Popa)	16	1	2
_____	_____	1	2
_____	_____	1	2
_____	_____	1	2
_____	_____	1	2
_____	_____	1	2

Modelo: Patrullera de la R.F.P.

Nombre de la Nave:

TURNO	Disp.	TURNO	Disp.	TURNO	Disp.

© Ediciones Sombra. Permitida su reproducción para su uso por jugadores y Directores de Juego.

Estribor de nuestra nave tiene dieciséis espacios y las armas pesadas ocupan 4 espacios. Por tanto la probabilidad de impacto será: 4/16 = 0,25. Con lo que la posibilidad de impacto será 2 (2,5 lo redondeamos a 2).

Según se vaya calculando la posibilidad de impacto se irá anotando en la tabla de daño crítico de la Hoja de la Nave.

Nuestra proa tiene diez espacios, con lo que las posibilidades de impacto entre todos los sistemas de la nave será la que sigue:

Cabina	*1*
Soporte Vital	*1*
Sistemas	*4*
Revestimiento	*4*

La forma de anotar esto en la tabla de daño crítico es la siguiente:

Parte	*0*	*9*	*8*	*7*	*6*	*5*	*4*	*3*	*2*	*1*
Proa	*CA*	*SV*	*SI*	*SI*	*SI*	*SI*	*RE*	*RE*	*RE*	*RE*

De esta forma cuando queramos saber que sistema ha sido el afectado por un impacto crítico, uno o más de los dados lanzados en la Tirada de Impactar nos indicará el sistema afectado. Observa que hemos colocado los sistema según el orden que hemos querido. Los jugadores pueden seguir sus propios criterios, pero recomendamos que los puntos de equipo más vitales se coloquen en los valores más altos y los menos vitales en los valores más bajos.

Con estas reglas es fácil calcular toda la tabla de daño crítico de nuestra nave ejemplo:

Parte	*0*	*9*	*8*	*7*	*6*	*5*	*4*	*3*	*2*	*1*
Proa	*CA*	*SV*	*SI*	*SI*	*SI*	*SI*	*RE*	*RE*	*RE*	*RE*
Estr.	*CA*	*SV*	*SI*	*AP*	*AP*	*MP*	*MP*	*RE*	*RE*	*RE*
Bab.	*CA*	*SV*	*SI*	*AP*	*AP*	*MP*	*MP*	*RE*	*RE*	*RE*
Popa	*CA*	*SV*	*MO*	*MO*	*MO*	*MO*	*MO*	*RE*	*RE*	*RE*
Cent.	*CA*	*SV*	*AL*	*ML*	*MO*	*MO*	*MO*	*MO*	*MO*	*MO*

Observa que tanto en Estribor como en babor, la posibilidad de impacto en el revestimiento es 2, pero como nos faltaba un punto para llegar a diez hemos añadido una posibilidad al revestimiento poniéndola en 3. Observa también que las posibilidades de impacto en los motores de la parte central debería haber sido 8, pero como nos sobraban dos puntos (debidos a los redondeos de los otros sistemas) hemos reducido su posibilidad a 6.

El siguiente paso es calcular los puntos de resistencia estructural de la nave. Estos puntos serán iguales a los espacios de la nave menos los espacios ocupados por los puntos de cabina, armas y carga entre cinco redondeando al número entero superior.

En nuestra nave sería:
(77-15)/5 = 62/5 = 12,4; 13 puntos de resistencia

Los puntos de resistencia estructural se dividirán entre 4 para anotarlos en la tabla de puntos de resistencia de la Hoja de la nave. La división no será exacta, se deberá dejar tantos círculos blancos como el número entero inferior al resultado en las tres primeras líneas de la tabla. El resto será el número de círculos blancos que se deben dejar en la última línea.

En nuestro ejemplo:

Supervivencia	
10	*1 2 3*
16	*1 2 3*
22	*1 2 3*
-	*1 2 3 4*

Las naves con menos de cuatro puntos de resistencia estructural se considerará que tienen cuatro puntos de resistencia, uno en cada línea de la tabla de supervivencia.

Más adelante se explica como afectan los puntos de resistencia a la supervivencia de la nave.

Los motores pueden recibir impactos durante el combate y éstos afectar o no a la maniobrabilidad de la nave. Para saberlo, hemos de calcular la tabla de impactos en los motores. Cada impacto crítico en los motores se considerará que se ha perdido uno de los motores de la nave. En la primera casilla colocaremos la maniobrabilidad de la nave. Comprobaremos, en la tabla de Maniobra/motores incluida en el apartado de "incorporación del grupo propulsor", si la pérdida de un motor supone una pérdida de maniobra. Es decir, comprobaremos si una fila más arriba manten-

dremos la nave dentro de nuestro intervalo de espacios. De no ser así, nos desplazaremos hacia la izquierda en la tabla, sin cambiar de fila, hasta que encontremos un intervalo de espacio en el que esté incluida nuestra nave. Repetiremos este procedimiento hasta que no quede ningún motor.

En nuestro ejemplo, el primer espacio de la tabla de impactos en el motor lo rellenaremos con un tres. Cuando la nave pierde un motor, subimos a la fila de cuatro motores y comprobamos que ya no podemos mantener la maniobrabilidad porque con 4 motores el máximos de espacios es 71. En la siguiente columna a la izquierda vemos que el mínimo es 121, suficiente para nuestra nave. Por ello, en el siguiente espacio de la tabla de impactos en los motores escribiremos un dos. Si perdiéramos otro motor, volveríamos a subir una fila en la tabla comprobando que el nuestra nave sigue dentro del intervalo. Esto pasará también cuando perdamos el siguiente motor. Por tanto con 3 y 2 motores, la maniobrabilidad de la nave seguirá siendo 2. Finalmente cuando sólo nos quede un motor, tendremos nuestra maniobrabilidad reducida a uno. La tabla quedaría, por tanto, de la siguiente manera.

Nº Motores	*5*	*4*	*3*	*2*	*1*
Maniobrabilidad	*3*	*2*	*2*	*2*	*1*

En algunas naves grandes (por encima de 40 toneladas) es posible que una nave pierda toda su maniobrabilidad antes de perder todos sus motores.

Las naves con puntos de carga deberán realizar los cálculos de cómo varía la maniobrabilidad de la nave dependiendo de si van cargadas o no. El primer caso es el visto anteriormente. En el segundo, se calculará la maniobrabilidad de la nave sin considerar los puntos de carga de la nave para nada. Lo normal es que la nave cargada tenga peor o igual maniobrabilidad que la nave descargada.

En la Hoja de la nave hay, además, reservado un espacio para anotar la munición de cada arma. Observa que, aunque sólo se han incluido cargadores de 1 a 10, un arma puede usar varios de estos para anotar toda su capacidad de disparos.

Finalizado este punto, la nave está preparada para intentar sobrevivir en los combates donde se involucre, aunque se hace necesario dotarle de una tripulación.

TRIPULACIÓN

Se deberá dotar a la nave de un tripulante por cada punto de cabina que tenga. Los tripulantes de una nave espacial pueden ser:

- **Pilotos**: Su habilidad es la de pilotar y siempre habrá uno, como mínimo, en la nave espacial. No es obligatorio que el piloto vaya en la sección de proa.
- **Artillero**: Su habilidad es la de disparar y se deberán colocar en aquellas cabinas que estén en las mismas secciones de la nave que los puntos de armas. Si en una sección de nave hay una cabina y un punto de arma, se deberá colocar un artillero antes que cualquier otro tipo de tripulante a excepción, claro está, de los pilotos.
- **Navegantes**: Su habilidad es la táctica. Pueden ir en una cabina en cualquier lugar de la nave, pero no pueden quitarle el sitio a los pilotos o artilleros.
- **Ingenieros**: Su habilidad son los motores. Deben ir en una cabina en la misma sección que algún punto de motor.
- **Tecnos**: Su habilidad son los equipos. Pueden ir en una cabina en cualquier lugar de la nave, pero no pueden quitarle el sitio a pilotos o artilleros.

Cuando se asignan los tripulantes a la nave se deben indicar sus porcentajes de éxito en la habilidad indicada en la descripción. Este porcentaje no podrá ser nunca superior a 25 y su valor afectará al total de puntos de la nave (ver más adelante).

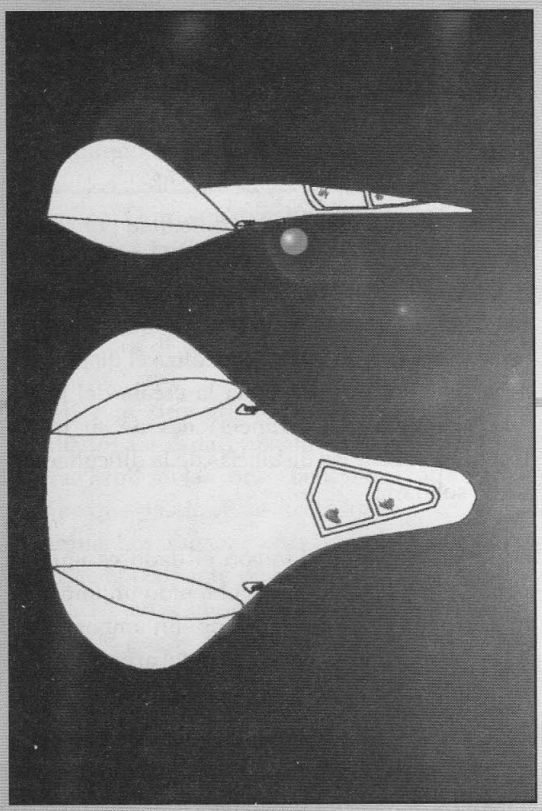
En nuestra nave ejemplo, elegimos la siguiente tripulación con sus respectivas habilidades:

- Un piloto. Habilidad de Pilotar: 20. En la proa.

- Tres artilleros. Habilidad de Disparar: 16. En las cabinas junto a las 3 armas.

- Un ingeniero. Habilidad de motores: 16. En la popa.

Los tripulantes y sus probabilidades de éxito se apuntan en la parte de la hoja reservada a tal efecto.



VALOR DE LA NAVE

Todas las naves tienen un valor intrínseco que permite compararlas entre si. Este valor es igual a:
- El número de espacios de la nave, más
- 5 x el número de tripulantes de la nave, más
- los puntos de la habilidad de cada uno de los tripulantes divididos por 3.

En nuestro ejemplo:
77 + (5 x 5) + (20 + 16 +16 +16 +16) / 3 = 130

Dos naves o combinaciones de naves con el mismo valor se puede suponer que son equivalentes. Esto no es del todo exacto, pero es una buena aproximación. El valor de la nave debe usarse para diseñar enfrentamientos equilibrados o en campeonatos o competiciones.

EL TURNO DE JUEGO

El turno de juego se divide en fases las cuales se resuelven simultáneamente para todos los jugadores. Es decir, algunas fases se harán a la vez y en otras, aunque se harán secuencialmente, los resultados no se aplicarán hasta el final de la fase. Las fases son:
- Fase de anotación de movimientos.
- Fase de combate.
- Fase de ejecución de movimientos.
- Fase de supervivencia.

FASE DE ANOTACIÓN DE MOVIMIENTOS

Al inicio de esta fase, los ingenieros y navegantes de las naves pueden, si quieren, realizar chequeos de su habilidad para ver si consiguen mejorar las prestaciones de la nave para ese asalto. Consulta la siguiente tabla para comprobar el resultado del chequeo.

Resultado	Ingeniero	Navegante
Crítico	Maniobrabilidad +2	Ch. pilotar –4
Éxito	Maniobrabilidad +1	Ch. pilotar -2
Fracaso	Maniobrabilidad –1	Ch. pilotar +2
Pifia	Maniobrabilidad -2	Ch. pilotar +4

Observa que ningún resultado deja indiferente a las prestaciones de la nave o a la capacidad del piloto. Si el ingeniero o el navegante realizan su chequeo, afectarán a la nave o al piloto de alguna forma. La única forma de no afectar es no realizar el chequeo. De cualquier forma, éste chequeo no es obligatorio y queda a discreción del jugador que maneja la nave.

Posteriormente, los jugadores anotarán los movimientos que quieren que hagan sus naves durante la fase de ejecución de movimientos. Las posibilidades son:

D. Derecha: La nave efectuará un giro a la derecha (o a estribor) de un máximo de 60º aunque puede ser cualquier fracción.
I. Izquierda: La nave efectuará un giro a la izquierda (o a babor) de un máximo de 60º aunque puede ser cualquier fracción.
A. Acelerar: El vector aumentará o disminuirá su distancia a la nave reflejando los cambios en su velocidad. Una A modificará la distancia 3 centímetros (o tres hexágonos) pero el Director de Juego puede modificar esta medida para adecuar mejor la partida a las dimensiones de su mesa.

Los movimientos deben anotarse en el espacio reservado para este fin en la Hoja de la Nave. Se podrán anotar tantos movimientos como maniobrabilidad tenga la nave en ese asalto. Esta será igual a la maniobrabilidad de la nave más (o menos) los puntos de maniobrabilidad afectados por el chequeo del ingeniero. No es necesario anotar tantos movimientos como maniobrabilidad tenga la nave. Es perfectamente válido anotar menos movimientos.

Las naves que posean motores, pero que ya no les quede maniobrabilidad, podrán anotar movimientos de giro (D ó I) a sus naves, pero nunca de Aceleración (A). Si una nave se ha quedado sin motores, no podrá anotar movimientos.

FASE DE COMBATE

Los jugadores anotarán, en secreto, si van a disparar, con que armas van a hacerlo y a que nave enemiga van a hacerlo. Aunque esto se puede hacer en el espacio reservado para ello en la Hoja de la Nave, sugerimos, por rapidez, utilizar marcadores o fichas que por un lado sean todos iguales y que al darlos la vuelta indiquen si se va a disparar o no.

Para resolver el combate, los artilleros deberán resolver un chequeo de su habilidad de disparo modificando el resultado según la distancia que la nave este separada de su objetivo según se indica en la tabla. Algunas naves llevarán armas, pero carecerán de artilleros para dispararlas. En estos casos, los pilotos son los encargados de disparar estas armas con su habilidad de pilotar. Dicho disparo no afectará a su capacidad para realizar chequeos de pilotar o de reparación del sistema de soporte vital.

Distancia	Modificador
Corta (hasta 6 cm)	-5
Media (hasta 12 cm)	0
Larga (hasta 18 cm)	+5

Además, se añadirá uno a la dificultad por cada 6 centímetros o fracción que el vector este separado de la nave objetivo y se añadirá uno a la dificultad por cada 6 centímetros o fracción que el vector esté separado de la nave que realiza el disparo. Si el Director de Juego cambia la escala del juego para adaptarla a las dimensiones de su mesa, deberá modificar las distancias de la dificultad de forma solidaria.

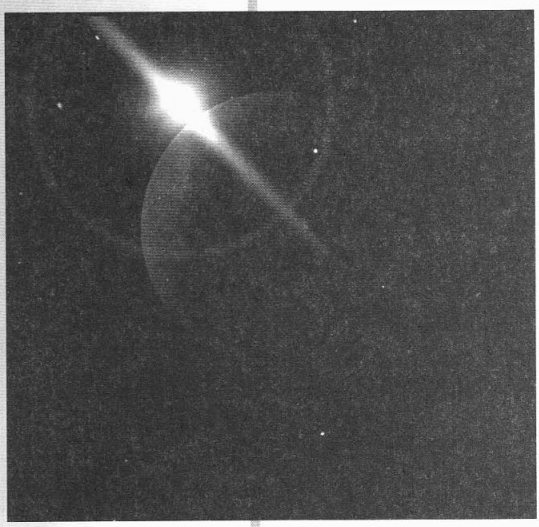
Si el resultado obtenido con el dado es igual o menor a la dificultad habrá obtenido un impacto. En caso contrario habrá fallado. En ambos casos deberá restar uno a la munición del arma que disparó. Si hay mayoría de resultados impares en los tres dados, el impacto se habrá realizado en la proa o el la popa según corresponda. Si hay más resultados pares, se habrá acertado en estribor o babor según corresponda.

El daño realizado dependerá del arma utilizada. Si el arma es ligera se entenderá que el arma es del tipo I. Si el arma es pesada, se entenderá que es del tipo II. En cualquier caso, las tiradas que se realicen con un resultado crítico (los tres dados iguales) harán el máximo daño: 10 para las armas tipo I y 20 para las armas tipo II.

Cada dos puntos de daño realizado restan un punto de blindaje. Además, si los puntos de daño son superiores a los puntos de blindaje en la zona de la nave, el exceso entrarán en el interior de la nave y afectarán a su equipamiento. De uno a cuatro puntos de exceso implicará un crítico; de cinco a ocho puntos, dos críticos y por encima de nueve, tres críticos. Cada impacto crítico disminuirá en uno la resistencia estructural de la nave.

Para saber la localización de los críticos procede de la siguiente manera:
- El primer crítico estará localizado en la localización indicada por el dado Exo o dado de localización. En la hoja de la nave se ha calculado la tabla de impactos críticos y ahora se deberán cruzar la zona y el resultado de este dado para saber el equipamiento afectado.
- El segundo crítico se calculará con el dado más alto de los dados de daño; es decir, los que no son dado Exo. El procedimiento se repite con la tabla de impactos críticos de la hoja de la nave pero teniendo en cuenta el resultado de este dado.
- El tercer crítico se resolverá con el dado más bajo de los dados de daño.

Según este procedimiento se determinan los resultados de cada impacto crítico. A continuación se explican las consecuencias en cada tipo de equipo que puede verse afectado:
- **Cabina**: Los impactos críticos en la cabina suponen que el ocupante de la misma ha sufrido una herida. Como se observa en la Hoja de la Nave un tripulante puede recibir dos heridas de este tipo antes de morir. En caso de que haya varias cabinas, se determinará al azar cual es la alcanzada.
- **Soporte Vital**: Un impacto en el sistema de soporte vital implicará la destrucción de los sistemas de soporte de vida. A partir de ese momento, se deberá hacer una tirada de 1d10 en cada fase de supervivencia. Si el resultado es igual o inferior al número de asaltos pasados desde el impacto, el ocupante de la cabina asociada a ese sistema de soporte vital (siempre y cuando no este duplicado y el segundo esté todavía activo) recibirá una herida.
- **Revestimiento**: Los impactos críticos en el revestimiento suponen la perdida de todo el blindaje y puntos de blindaje de la zona afectada. Si no le restara ningún punto de blindaje (aunque los haya perdido por el mismo impacto que provoca el crítico), el impacto crítico supondría la perdida de un punto estructural adicional.
- **Motores**: El impacto ha afectado a un motor reduciendo el número de motores disponibles en uno. Consulta la tabla de maniobrabilidad de la Hoja de la Nave para saber si supone perdida de ésta.



- **Sistemas**: Un impacto en los sistemas dificultará la maniobrabilidad de la nave y los sistemas de puntería de las armas. Cada impacto supondrá una penalización de + 2 puntos a las tiradas de maniobra (ver más adelante) y a los disparos.
- **Armas**: Un impacto en las armas provocará la inutilización de éstas.
- **Munición**: Un impacto en la munición provocará la eliminación de todas éstas, la inutilización del arma de forma permanente y una perdida de un punto de resistencia estructural adicional (añadido al punto de resistencia estructural perdido por el crítico).
- **Carga**: Un impacto en la carga inutilizará este espacio y arruinará la carga que en él hubiera. Inicialmente, las naves para las que está pensado este sistema no acostumbrarán a llevar carga, pero los cargueros o naves de combate grandes pueden ver inutilizada su carga de mercancía o de cazas debido a estos impacto. Algunos escenarios se pueden diseñar para que el objetivo del mismo sea la destrucción de la carga, independientemente de la destrucción de la nave que la lleva.

Si una nave es alcanzada en una parte donde ya no le queda blindaje (no que los haya eliminado en este mismo disparo), todos los puntos de daño harán críticos, pero a partir del segundo crítico en vez de afectar a la parte dañada, afectarán a la parte central de la nave.

FASE DE EJECUCIÓN DE MOVIMIENTOS

Los jugadores podrán realizar las tiradas de chequeo de pilotar de sus naves espaciales antes de resolver la ejecución del movimiento. Consulta la siguiente tabla para aplicar los resultados del chequeo:

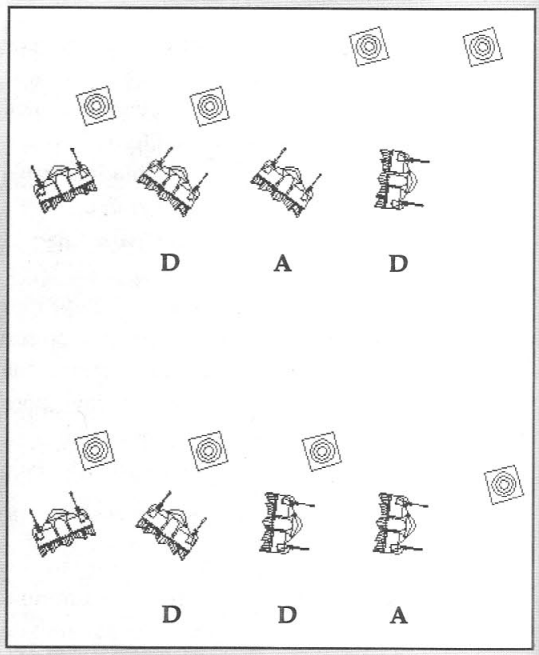
Resultado	Consecuencias
Crítico	El jugador podrá variar uno de los movimientos anotados para este turno por cualquier otro que desee.
Éxito	El jugador realizará los movimientos anotados en su turno.
Fracaso	El jugador no podrá realizar el último movimiento anotado.
Pifia	El jugador no podrá realizar los dos últimos movimientos anotados.

Si no se realiza chequeo de pilotar (porque el piloto haya muerto o quiera realizar reparaciones) se ignorarán los movimientos anotados en las Hoja de la Nave.

Los jugadores ejecutarán los movimientos que anotaron para sus naves. Observa que los resultados del combate pueden hacer que estos movimientos ya no sean los más correctos tácticamente. Por esta razón y para mantener la incertidumbre del sistema, no se permitirá modificar los movimientos de ninguna manera (excepto que obtuviera un crítico en la tirada de pilotar). Aunque una nave haya perdido maniobrabilidad en la fase anterior, ejecutará todos los movimientos anotados, ya que esta perdida no será efectiva hasta finalizar el turno.

Los movimientos han de realizarse en el mismo orden en el que han sido escritos. No es lo mismo DDA que DAD. Es decir, no es lo mismo girar 120 grados y acelerar que girar 60, acelerar y volver a girar 60.

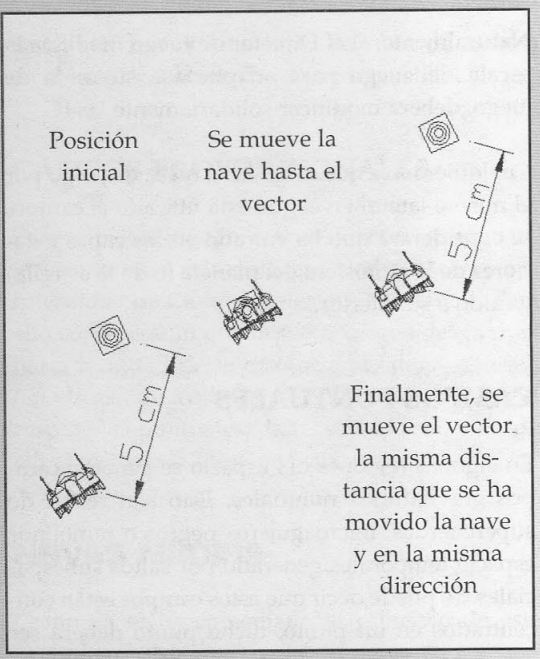
Si el jugador ha anotado una D girará la ficha o figura de la nave 60º o fracción a la derecha. No hay que ser muy estricto en este sentido. No es necesario medir los sesenta grados con un transportador de ángulos, pero si tienes jugadores aficionados a girar de más lo que mejor puede hacer es fabricar unas plantillas con ángulos de 60º para facilitar el giro. Es fácil hacer esto recordando que el ángulo más abierto de una regla cartabón son exactamente 60º. Si se juega sobre un tablero hexagonado, la nave girará a la derecha una cara de hexágono.



Si el jugador ha anotado una I girará la ficha o figura de la nave 60º o fracción a la izquierda. Si se juega sobre un tablero hexagonado, la nave girará una cara de hexágono a la izquierda.

Si el jugador ha anotado una A, moverá el vector de la nave 3 centímetros (o la distancia indicada por el director de juego) en la dirección indicada por la proa de la nave. Respecto a esto, observa que el vector puede estar en cualquier posición con relación a la nave y que se alejará o acercará a ésta en función de la posición de la proa. En este sentido, se entenderá que la nave acelera cuando el vector se separa de ella y que frena cuando el vector se acerca.

Tras finalizar el movimiento anotado de la nave se deberá unir la nave y su vector con una cinta métrica o una cuerda. La nave se moverá a la posición del vector y éste se deberá desplazar soli-



dariamente la misma distancia en la misma dirección. Esto se hará aunque la nave esté sin maniobrabilidad o sin motores.

Si tras realizar lo anterior, dos o más naves (no sus vectores) terminan esta fase en contacto, todas las naves se destruirán

FASE DE SUPERVIVENCIA

Se comprobará en esta fase la supervivencia de la nave y de sus tripulantes.

Aquellas naves que ya hayan perdido puntos de estructura y hayan superado la fase en la que no necesitan realizar tiradas (es decir, estén en la fila de la tabla del 10, 16 o 22) deberán tirar 3d10. Si el resultado es igual o inferior al valor indicado en la fila de la tabla, la nave continuará el combate normalmente. En caso contrario, la diferencia entre el resultado obtenido y el indicado en la tabla se tratarán como los puntos de daño que hubiesen alcanzado la zona central de la nave, es decir, inutilizarán el equipamiento y provocarán nueva perdida de puntos de estructura. Cuando una nave alcanza los cero puntos de estructura, explota irremediablemente.

Tras calcular la supervivencia de la nave, la tripulación puede proceder a hacer reparaciones de emergencia. Todos los tripulantes podrán intentar reparar puntos de soporte vital en su sección, pero además algunos tripulantes podrán intentar realizar otras reparaciones:

- *Artilleros*: Podrán intentar reparar puntos de arma en su misma sección.
- *Navegantes*: Podrán intentar arreglar puntos de sistema en su propia sección.
- *Ingenieros*: Podrán intentar arreglar puntos de motores en cualquier sección.
- *Tecnos*: Podrán intentar arreglar cualquier tipo de punto de equipo en cualquier sección de la nave.

Para realizar una reparación se lanzará 3d10 y si el resultado obtenido es igual o menor a la habilidad del tripulante, el sistema será reparado. Una pifia implicará la inutilización completa (sin posibilidad de futuras reparaciones) del sistema. Los puntos de resistencia estructural nunca podrán repararse ni recuperarse, al igual que los puntos de blindaje.

Por cada tripulante de la nave que haya recibido una herida ese asalto, se lanzarán 3d10, si el resultado es igual o inferior a 16, el tripulante habrá muerto. Si es un piloto, la nave no podrá ejecutar más maniobras. Si es un artillero, no podrá disparar con el arma que manejaba. Si es un ingeniero, navegante no podrán realizarse los chequeos para modificar la maniobrabilidad o la pericia del piloto. Si es el tecno, no podrá realizar más reparaciones en la nave.

NOTA: *Hasta aquí tienes todas las reglas necesarias para poder simular de forma sencilla un combate espacial entre naves no muy grandes. Hemos añadido más reglas por si quieres dar mayor colorido a tus combates. Todas ellas deben entenderse como opcionales y el Director de Juego tendrá la última palabra respecto a la inclusión o no de éstas en sus combates. Al final de las reglas, en el último apartado, hemos incluido una simplificación de las reglas, aún mayor, para poder resolver los combates espaciales dentro de una partida de rol sin detener ésta en exceso.*

REGLAS OPCIONALES

CAMPOS GRAVITATORIOS

Es raro que los combates espaciales se desarrollen en el espacio profundo. Generalmente, las armadas se encuentran cerca de puntos estratégicos de la galaxia y ello implica planetas y estrellas. Todos los cuerpos celestes generan un campo gravitatorio a su alrededor que es proporcional a la masa del cuerpo e inversamente proporcional a la distancia. A efecto de las presentes reglas, inicialmente, no vamos a tener en cuenta lo último o, más exactamente, vamos a considerar que el margen de distancia desde la más cercana a la más lejana al cuerpo generador del campo es lo suficientemente pequeño como para no notarse la diferencia de atracción gravitatoria. Los campos gravitatorios se representan por sumatorios a los vectores de las naves que se aplicarán en la fase de ejecución de movimientos antes de que las naves sean movidas hacia sus vectores. Pueden ser de dos clases:

CAMPOS LINEALES

Los campos gravitatorios lineales representan los planetas, los gigantes gaseosos o las estrellas. Un lateral de la mesa de juego será elegido como referencia del campo gravitatorio y en la fase de ejecución de movimiento (después de que hayan finalizado los movimientos) los vectores de todas las naves presenten se moverán una distancia hacia el lateral de la mesa designado. Esta distancia, a la que denominamos Intensidad del Campo (IC), dependerá de la masa que lo genera. A continuación se dan algunas sugerencias sobre estas distancias, pero la última palabra la tendrá el Director de Juego.

Tipo	IC
planetas tamaño medio	2 cm
gigantes gaseosos	4 cm
estrellas	6 cm

Naturalmente, si el Director de Juego modifica la escala del juego para adaptarla a su mesa de juego, deberá modificar solidariamente las IC.

Cualquier nave que salga de la mesa de juego por el mismo lateral en el que está ubicado el campo, se considerará que ha entrado en las capas exteriores de la atmósfera del planeta (o de la estrella) y caído a su interior.

CAMPOS PUNTUALES

En algunas regiones del espacio se generan campos gravitatorios puntuales. Esto son restos de supercuerdas, microagujeros negros o remolinos espacio temporales generado por saltos subespaciales. Se puede decir que estos campos están concentrados en un punto, dicho punto deberá ser marcado sobre la mesa de juego. Se recomienda una Intensidad de Campo entre 4 y 6 cm. En la fase de ejecución de movimientos (después de que todas las naves hayan realizado su movimiento), todos los vectores de movimiento se moverán en la dirección del punto la distancia indicada por la IC.

Cualquier nave, no vector, que pase por encima de un campo gravitatorio puntual quedará completamente destruida.

CAMPOS MIXTOS

Nada impide que en una misma partida haya varios campos lineales (representando sistemas binarios de planetas o sistemas planeta-satélite), incluso es posible la existencia de algún campo puntual mezclado con los anteriores. Aunque las posibilidades de los campos mixtos son muy atractivas desde el punto de vista táctico, los Directores de Juego deben ser muy cuidadosos a la hora de experimentar con ello. Un exceso de campos gravitatorios puede hacer injugable la partida.

Por último una observación: dos campos lineales en lados opuestos de la mesa es lo mismo que un

campo de menor intensidad (la resta de ambos) en el lado del campo de mayor intensidad.

CAMPOS PROPORCIONALES

Para aquellos jugadores que quieran experimentar con campos más realistas, pueden hacer que la Intensidad de Campo varíe con la distancia. Para ello considerarán que desde el origen del campo, hasta la mitad de la distancia al lateral opuesto (en el caso de los lineales) o al más lejano (en el caso de los puntuales), la IC será la total y desde allí al resto de la mesa una cuarta parte.

NAVES MEDIAS

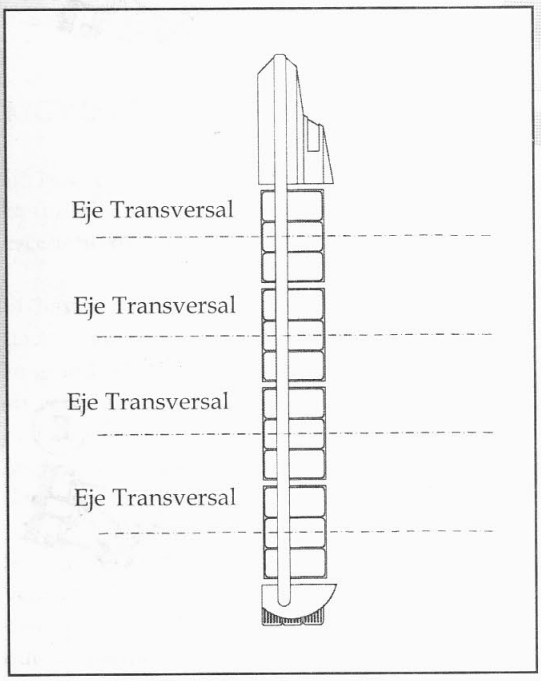
Como ya se ha comentado al principio de este capítulo, el sistema no está diseñado para representar grandes naves. Sin embargo, como jugadores, sabemos que unos de los atractivos de un sistema de combate espacial es poder enfrentarse contra naves de gran tamaño erizadas de torretas con cañones antiespaciales. Esta regla no te permitirá jugar con grandes naves de combate, pero sí con naves de mediano tamaño.

Para crear una nave de tamaño mediano debes realizar primero una nave de tamaño pequeño siguiendo las reglas hasta el final del punto Tamaño de la Nave explicado al principio del capítulo. Una vez hecho y antes de repartir los puntos de motor, podrás duplicar cuantas veces quieras la parte de estribor, central y babor (todas cada vez). Así, al finalizar, tendrás una nave con una proa, una popa, varias partes de estribor y las mismas de babor y centrales. El resto de la creación de la nave se realizará de la misma forma a lo explicado, teniendo en cuenta:

- Que el número de espacios habrá aumentado con respecto al número con el que se realizó la nave pequeña inicial.
- Que no hay tabla para calcular los motores necesarios para la nave y éstos deberás calcularlos con la fórmula indicada para ello. Además, para calcular la perdida de maniobrabilidad debido a impactos en los motores se deberá usar la misma fórmula, pero expresada de la esta forma: la maniobrabilidad será igual a la raíz cuadrada del número de motores operativos por 160 entre el número de espacios totales de la nave.
- Que cada parte de estribor, babor o central será tratada como una parte independiente. Tendrá sus puntos de equipo de forma individualizada, así como una tabla de impactos críticos independiente para cada parte.
- Que no existe hoja de nave para este tipo y que el Director de Juego deberá crearse una en función de las necesidades de su diseño.

Por último y a efectos de juego:

- La nave deberá representarse sobre el tablero con una ficha o figura más grande que las naves pequeñas. Es una buena solución representarla, tantas veces más grande como veces se haya duplicado las partes de la nave. Es decir, si la nave tiene tres partes de estribor, babor y central, se representará con una nave el triple de grande.
- De la misma forma que las naves pequeñas tienen un eje transversal, las naves medianas tienen un eje transversal por cada parte añadida al diseño de la nave. Las naves que disparen entre los dos ejes transversales afectarán a una y a otra parte de estribor (o babor) dependiendo del resultado del dado.



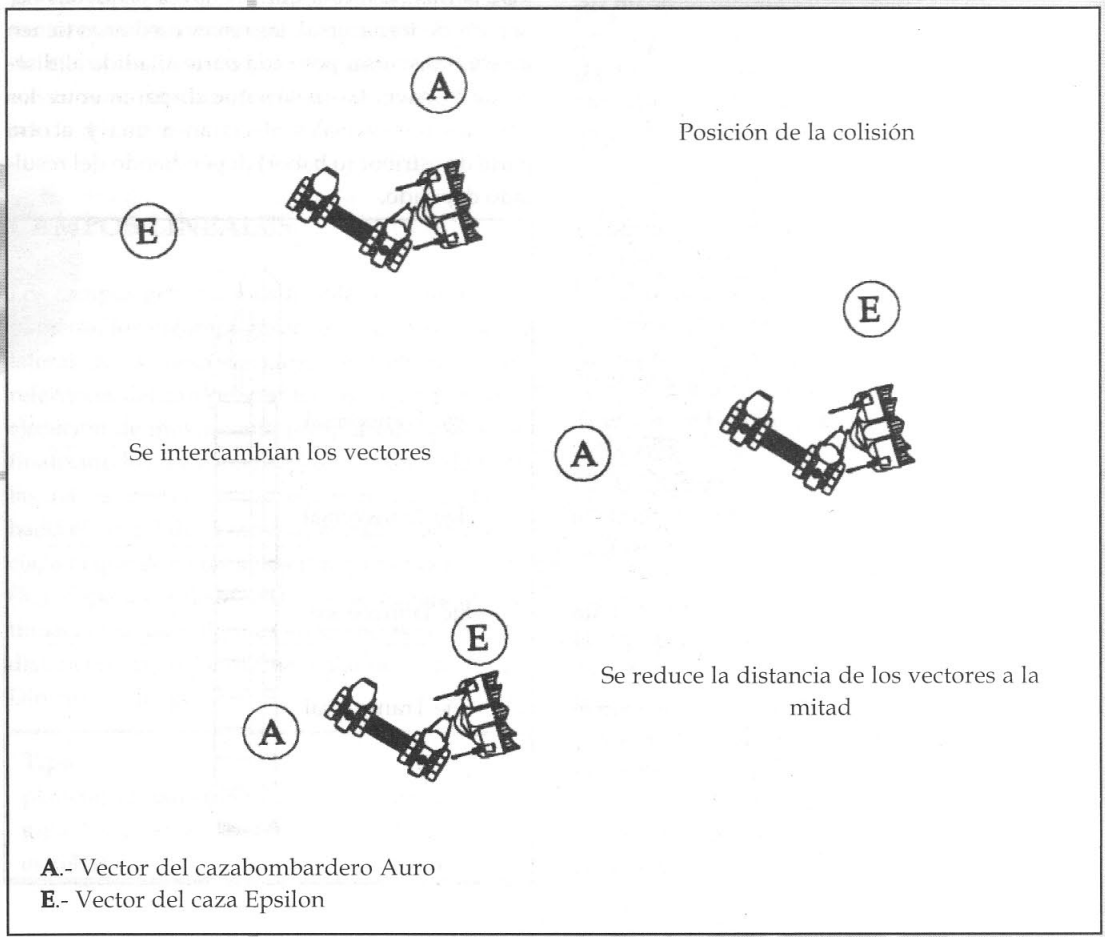
COLISIONES

Con las reglas básicas, cuando dos naves chocan en el espacio son destruidas. Esta simplificación necesaria en unas reglas básicas no representa correctamente la realidad de un choque espacial.

Cuando dos naves impactan, cada una de ellas recibirá en la localización donde impacta daño igual a la décima parte de los espacios de la nave contraria por los impulsos de velocidad que lleve esa nave. A ese respecto, se considerará un impulso de velocidad por cada 3 centímetros o fracción que el vector esté separado de la nave. (NOTA: Si el DJ ha cambiado la escala de juego, esta cifra deberá cambiar solidariamente).

Tras el impacto las naves cambiarán de dirección y velocidad. Una vez calculado el daño, los vectores de cada una de las naves se intercambiarán de posición. Es decir, el vector de una se pondrá donde el de la otra y éste en el lugar del de la primera. Posteriormente, la distancia del vector a cada nave se reducirá a la mitad.

Regla Opcional: Las reglas anteriores funcionan correctamente con naves de similar tamaño, pero cuando hay una diferencia importante entre ellas se recomienda, además de lo anteriormente dicho, seguir el siguiente sistema. La nave de menor tamaño aumentará su velocidad, mientras que la de mayor tamaño la perderá. Por cada 50 espacios de diferencia o fracción, la naves variarán un impulso (3 cm o la escala indicada por el DJ) de velocidad. Observa que la nave de mayor tamaño puede llegar, según este sistema, a perder toda su velocidad e, incluso, a ganar velocidad en sentido contrario. Si esto último ocurre, no se deberá alejar el vector de la nave en dirección contraria a la actual, sino habrá que alejarlo siguiendo la dirección marcada por el vector de la otra nave.



A.- Vector del cazabombardero Auro
E.- Vector del caza Epsilon

RESTOS

Hasta ahora, cuando una nave era destruida, ésta y su vector eran quitados del tablero de juego. De esta forma se representa la explosión de la nave convirtiéndose en miles de fragmentos que se esparcen sin ningún peligro. Si se aplica esta regla, las naves podrán quedar inutilizadas, pero no explotar.

Cuando una nave alcanza los cero puntos de estructura al fallar una tirada de supervivencia y siempre que en el turno anterior no haya sufrido ningún impacto, se entenderá que la nave no explota sino que queda inutilizada. La ficha de la nave y el vector permanecerán sobre el tablero y todos los turnos se moverán normalmente hasta que salgan por un extremo de la mesa y se aleje del combate.

Un resto puede colisionar con otras naves.

ASTEROIDES

A veces, los combates espaciales ocurren en zonas que no están libres de pequeños cuerpos estelares conocidos genéricamente como asteroides. Todos recordamos míticas escenas de novelas y películas donde los protagonistas, además de enfrentarse al enemigo deben sortear cientos de meteoritos. Físicamente hablando, éstas escenas no son correctas, ya que en los campos de asteroides que se conocen hasta la fecha, las distancias entre éstos son muy grandes (de miles de kilómetros). Sin embargo, creemos que se debe permitir la posibilidad de jugar estas épicas escenas.

Los asteroides se representan igual que las naves espaciales: una ficha indicará el asteroide y un vector indicará su posición en el próximo turno. La ficha se deberá colocar de un tamaño proporcional al tamaño del asteroide en función del tamaño de las naves. Por ejemplo, si estamos jugando con naves de 50 espacios que tienen una ficha de 3 cm, un asteroide de 100 espacios deberá tener una forma irregular de unos 6 cm de largo.

La aparición de asteroides y el movimiento de estos se realiza siempre dentro de la fase de ejecución de movimientos después de realizar el movimiento de todas las naves involucradas en la partida.

APARICIÓN DE ASTEROIDES

Con la frecuencia y el número que el DJ indique (o el diseño del escenario), los asteroides lineales aparecerán por uno de los laterales de la mesa de juego. Por cada uno de ellos se lanzará 3d10. El dado de Exo indicará la dirección del asteroide:

1, 2, 3	45º a la izq.
4, 5, 6, 7	perpendicular al lateral de la mesa
8, 9, 0	45º a la dch.

El dado mayor de los otros dos dados indicará los espacios de masa que tiene el asteroide. Se multiplicara este resultado por 50 para saber la masa del asteroide. Así se podrán tener asteroides desde 50 espacios hasta 500.

El dado menor indicará el número de impulsos de movimiento que tiene el asteroide.

Los asteroides que aparecen se mueven en el mismo turno que aparecen.

MOVIMIENTO DE ASTEROIDES

En cada turno, cualquiera de los jugadores lanzará un 3d10 por cada asteroide que haya sobre el escenario de juego.

Si hay un número mayor de resultado de los dados pares que impares, el vector del asteroide se girará 60º a la derecha, pero manteniendo fija su velocidad (es decir, su distancia al asteroide). Si hay más impares que pares, girará 60º a la izquierda. A estos efectos 0 (que es 10) se considera como par.

Si el dado Exo es par, el asteroide aumentará su velocidad, si el dado Exo es impar, el asteroide disminuirá su velocidad. El número de impulsos que aumenta o disminuye su velocidad, vendrá

dado por la diferencia de los resultados entre los dos dados. Observa que si el asteroide frena mucho, cambiará de dirección y aumentará la velocidad en sentido contrario.

Tras calcular el cambio de movimiento del asteroide, éste se realizará. Si el movimiento del asteroide le lleva fuera de la mesa de juego, será eliminado. Si una nave colisiona con un asteroide o dos asteroides colisionan, esta colisión se resolverá aplicando las reglas explicadas anteriormente.

DAÑO DE LOS ASTEROIDES

Los asteroides pueden ser destruidos mediante los disparos de las naves. A estos efectos se debe calcular la resistencia estructural del asteroide como si fuera una nave. O los que es lo mismo, la resistencia estructural de un asteroide es igual a los espacios de este entre cinco.

Cualquier impacto recibido por el asteroide restará directamente los puntos de daño del asteroide. Si un asteroide, falla la tirada de resistencia estructural, se dividirá en dos fragmentos de tamaño la mitad del fragmento original y con los puntos de daño a la mitad del original, redondeando ambos valores hacia abajo. Si un asteroide llega a cero puntos de estructura, se romperá en miles de fragmentos inofensivos.

PARTIDAS EN SOLITARIO

Los asteroides facilitan la posibilidad de jugar en solitario con una o varias naves espaciales intentando sobrevivir y/o destruir un campo de asteroides. Prueba primero con unos pocos y luego ve aumentando la dificultad. Aunque no lo parezca, dado el errático movimiento de los asteroides, un número elevado de éstos, hace muy difícil la supervivencia de las naves.

Las partidas en solitario son una buena forma de practicar y aprender la mecánica de juego del combate espacial.

ABORDAJES

La aparición de naves medias, posibilita la aparición de un nuevo tipo de enfrentamiento espacial.

Antes de proseguir hay que definir dos nuevos tipos de equipo para las naves espaciales .
- **Punto de Tractor Magnético (TM)**: Representa el mecanismo que permite a las naves de abordaje engancharse a otras naves, así como los conductos estancos que permiten el paso de unidades de abordaje. Ocupa dos espacios y puede ser colocado en cualquier parte de la nave, excepto en la zona central. Los impactos críticos en el TM lo inutilizan.
- **Punto de Unidades (UD)**: Representan puntos de carga ocupados por una sección de infantería de Marina. Los PU se colocan y comportan igual que los puntos de carga.

Sólo las naves con puntos de Tractor Magnético pueden realizar abordajes y sólo a través de la zona de la nave donde está colocado el tractor magnético.

PROCEDIMIENTO DE ABORDAJES

La nave que va a realizar el abordaje deberá llegar a colisionar con la nave que intenta abordar. Se resolverá la colisión normalmente, pero la nave de abordaje, si impacto a la nave contraria por una zona donde tiene un tractor magnético, quedara adherida a la nave abordada. Se retirará su vector del tablero de juego y se moverá solidariamente a la nave abordada.

La nave de abordaje puede ser destruida por disparos enemigos mientras está enganchada a la otra nave, pero, después de la primera fase de movimiento, se considerará que ya está ocurriendo el abordaje y los daños que reciba no afectarán a las unidades de abordaje.

En la siguiente Fase de resolución de movimientos se resolverá el combate de abordaje después de resolver todos los movimientos, pero antes de resolver las colisiones. Cada bando lanzará 3d10 y sumará el número de PU presentes en el aborda-

je. El que obtenga el resultado más bajo, perderá ese asalto de combate y perderá tantas PU como diferencia haya entre los dos resultados. El que tenga el resultado más alto, ganará el combate y perderá la mitad de los PU perdidos por el contrario (redondeando hacia abajo).

Si tras el asalto de combate, ambos bandos tuvieran aún PU, el combate continuaría en la siguiente fase de resolución de movimientos. Aquel bando que elimine primero a todos los PU del rival ganará el combate y el control de la nave. Para que esto sea posible, al menos un PU debe sobrevivir al último asalto de combate.

NUEVOS ABORDAJES

Cualquiera de los dos bandos puede añadir PU al combate, realizando nuevos abordajes siguiendo el procedimiento explicado. Los PU no se contarán hasta la siguiente fase de resolución de movimientos posterior a la colisión.

RETIRADA DEL ABORDAJE

Sólo los PU que iniciaron un abordaje pueden retirarse. Para ello, durante una fase de combate, el jugador debe anunciar que se retira. El combate se resolverá igual, pero, independientemente de si lo gana o lo pierde, el bando que se retira perderá un número de PU iguales a la diferencia en el resultado de los dados. En la siguiente fase de anotación de movimientos podrá dar órdenes a su nave, pero perderá un punto de maniobra en el proceso de desenganche de la nave.

TRIPULACIONES EN ABORDAJES

Las tripulaciones de las naves abordadas pueden participar en el combate siempre que sean más de cinco tripulantes en la nave. La tripulación contará como un PU más en combate.

Si la tripulación participa en el combate, no se podrán dar órdenes a la nave en la fase de órdenes y por lo tanto no se podrá modificar su movimiento. Tampoco se podrá hacer funcionar las armas. La tripulación puede unirse al combate en cualquier asalto antes de lanzar los dados, pero si lo hace, no podrá dejar el combate hasta que todas las unidades enemigas hayan sido eliminadas.

La tripulación, participe o no en el combate, será eliminada si todos los PU de su bando son eliminados. Además, si participa en el combate, cualquier en el que su bando pierda y obtenga un resultado triple en los dados, significará que la tripulación ha muerto en combate.

COMBATE ESPACIAL EN EL JUEGO DE ROL

El sistema de combate espacial permite simular combates en el desarrollo de las partidas de rol. Utilizar todas las reglas en el desarrollo de una partida puede ser muy complicado y, en cualquier caso, frenar el ritmo de la misma.

Las reglas son las mismas que las explicadas hasta ahora con la salvedad que no se representan los movimientos de las naves sobre la mesa. De cualquier forma, los Directores de Juego deben preparar o utilizar las hojas de nave de las naves que vayan a estar involucradas en el combate.

A continuación se explica la secuencia de juego simplificadas para representar combates espaciales en las partidas de rol:

FASE DE ANOTACIÓN DE MOVIMIENTOS

Al inicio de esta fase, los personajes que puedan o quieran intentar manejar los motores o los sistemas de navegación pueden realizar una Tirada de Acción de la habilidad correspondiente para ver si consiguen mejorar las prestaciones de la nave para ese asalto. Consulta la tabla mostrada al principio de la siguiente página para comprobar el resultado del chequeo.

Resultado	Chequeo
Crítico	Ch. pilotar -4
Éxito	Ch. pilotar -2
Fracaso	Ch. pilotar +2
Pifia	Ch. pilotar +4

FASE DE COMBATE

Para resolver el combate, los personajes que estén haciendo la función de artilleros deberán superar una Tirada de Acción de su habilidad de disparo modificada según la siguiente tabla.

Distancia	Dificultad
Corta	-5
Media	0
Larga	+5

El daño se calcula igual que en el procedimiento descrito para el juego de tablero, aunque la localización del daño se realizará siguiendo la siguiente tabla según el resultado del dado Exo y de los otros dados en función del números de dados pares o impares que aparezcan en la tirada y de la maniobra anunciada por el jugador enemigo (acercarse [Ac], mantenerse [Mt] o alejarse [Al]).

Mayoría de dados	Dado Exo	Al	Mt	Ac
Pares	Par	Popa	Babor	Proa
Pares	Impar	Estr.	Proa	Estr.
Impares	Par	Babor	Popa	Babor
Impares	Impar	Popa	Estr.	Proa

FASE DE EJECUCIÓN DE MOVIMIENTOS

Los pilotos de las naves espaciales deben anunciar si van a intentar huir del o de los enemigos, si van a intentar acercarse a ellos o si van a intentar mantener la distancia. El anuncio deberá hacerse en orden contrario a la maniobrabilidad (teniendo en cuenta las modificaciones de la primera fase).

Posteriormente, los pilotos de las naves deberán realizar un Enfrentamiento de su habilidad de pilotar, teniendo en cuenta los posibles modificadores obtenidos en la fase anterior. El que gane, conseguirá realizar lo que había anunciado, acercarse o alejarse de la nave y aumentar o bajar el orden de distancia de Larga a Media, de Media a Corta o viceversa. Si anunció que quería mantener la distancia, ésta no variará. Si las naves están a distancia Corta, el piloto anuncia que quiere acercarse y gana el enfrentamiento, cualquier Tirada de Acción que realicen los tripulantes de las naves a partir de ese momento, tendrá un modificador de –1 acumulable de asalto en asalto mientras siga ganando el enfrentamiento y anunciando que quiere acercarse a su enemigo. De la misma forma, el que pierde el enfrentamiento tiene un modificador de +1 acumulable de un asalto a otro.

Además, independientemente de la distancia a la que estén las naves, el que pierda un Enfrentamiento tendrá un modificador de +3 a todas sus Tiradas de Impactar del siguiente asalto. Este modificador es acumulable a los comentados anteriormente, pero no se acumulará de un asalto a otro.

Cualquier pifia en un asalto en la habilidad de pilotar, implicará la perdida de un rango adicional de distancia.

Si las naves están a distancia Larga y los dos pilotos anuncian su intención de alejarse, se habrá terminado el combate. Igualmente se terminará si una nave a distancia Larga que haya anunciado su intención de alejarse gana el enfrentamiento

FASE DE SUPERVIVENCIA

Esta fase se resolverá igual que la explicada para el combate espacial sobre tablero con la única salvedad de que las heridas y las reparaciones de la nave se resolverán siguiendo los procedimientos explicados en el juego de rol.

BLINDAJE DE LA NAVE

PROA	○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
POPA	○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
ESTRIBOR	○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
BABOR	○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

TABLA DE CRITICOS DE LA NAVE

	0	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Esp.
Proa											
Popa											
Estribor											
Babor											
Central											

Supervivencia	
10	○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
16	○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
22	○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
	○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

Nº Motores										
Cargado										
Sin carga										

ARMA	MUNICIÓN
	○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

BLINDAJE DE LA NAVE

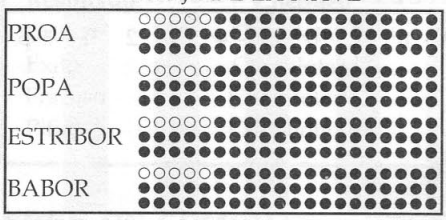


TABLA DE CRITICOS DE LA NAVE

	0	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Esp.
Proa	RE	RE	RE	RE	RE	RE	RE	RE	RE	RE	1
Popa	SI	SI	SI	SI	SI	SI	RE	RE	RE	RE	3
Estribor	AL	AL	AL	AL	AL	AL	RE	RE	RE	RE	3
Babor	AL	AL	AL	AL	AL	AL	RE	RE	RE	RE	3
Central	CA	CA	SV	SV	MO	MO	MO	MO	MO	MO	7

Supervivencia	
10	○●●●●●●●●●●●●●●●●●
16	○●●●●●●●●●●●●●●●●●
22	○●●●●●●●●●●●●●●●●●
	○●●●●●●●●●●●●●●●●●

Nº Motores	1
Cargado	3
Sin carga	

ARMA	MUNICIÓN
Estribor	○○○○○ ○○○○○
Babor	○○○○○ ○○○○○
	○○○○○ ○○○○○
	○○○○○ ○○○○○
	○○○○○ ○○○○○
	○○○○○ ○○○○○
	○○○○○ ○○○○○
	○○○○○ ○○○○○
	○○○○○ ○○○○○
	○○○○○ ○○○○○
	○○○○○ ○○○○○
	○○○○○ ○○○○○
	○○○○○ ○○○○○

TRIPULANTE	HABILIDAD	HERIDAS
Piloto	_____	1 2
_____	_____	1 2
_____	_____	1 2
_____	_____	1 2
_____	_____	1 2
_____	_____	1 2
_____	_____	1 2
_____	_____	1 2
_____	_____	1 2
_____	_____	1 2

Modelo: TRIALON

Nombre de la Nave:

TURNO	Disp.	TURNO	Disp.	TURNO	Disp.

© Ediciones Sombra. Permitida su reproducción para su uso por jugadores y Directores de Juego.

BLINDAJE DE LA NAVE

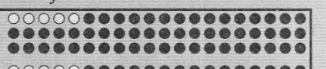
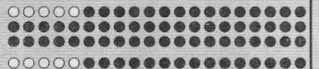
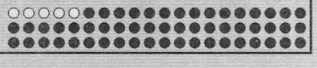
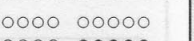
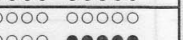
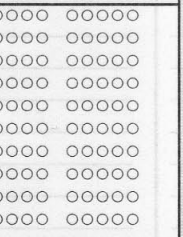
PROA	
POPA	
ESTRIBOR	
BABOR	

TABLA DE CRITICOS DE LA NAVE

	0	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Esp.
Proa	CA	CA	CA	SV	SV	SV	RE	RE	RE	RE	3
Popa	MO	MO	MO	MO	MO	MO	MO	MO	RE	RE	6
Estribor	MP	MP	AP	AP	AP	AP	AP	AP	AP	RE	6
Babor	MP	MP	AP	AP	AP	AP	AP	AP	AP	RE	6
Central	SI	SI	SI	MO	MO	MO	MO	MO	MO	MO	14

Supervivencia	
10	
16	
22	
	

Nº Motores	3	2	1
Cargado	3	3	2
Sin carga			

ARMA	MUNICIÓN
Estribor	
Babor	
	

TRIPULANTE	HABILIDAD	HERIDAS	
Piloto		1	2
		1	2
		1	2
		1	2
		1	2
		1	2
		1	2
		1	2
		1	2
		1	2

Modelo: EPSILON

Nombre de la Nave:

TURNO	Disp.	TURNO	Disp.	TURNO	Disp.

© Ediciones Sombra. Permitida su reproducción para su uso por jugadores y Directores de Juego.

BLINDAJE DE LA NAVE

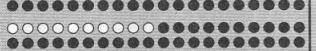
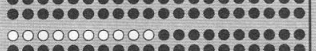
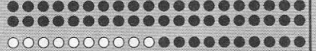
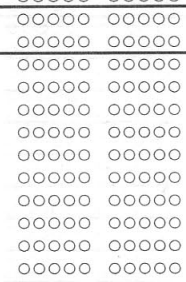
PROA	
POPA	
ESTRIBOR	
BABOR	

TABLA DE CRITICOS DE LA NAVE

	0	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Esp.
Proa	CA	CA	SV	SV	RE	RE	RE	RE	RE	RE	2
Popa	CA	SV	ML	ML	AL	AL	AL	AL	AL	RE	2
Estribor	ML	ML	SI	SI	AL	AL	RE	RE	RE	RE	10
Babor	ML	ML	SI	SI	AL	AL	RE	RE	RE	RE	8
Central	MO	MO	MO	MO	MO	MO	MO	MO	MO	MO	10

Supervivencia	
10	
16	
22	
	

Nº Motores	2	1
Cargado	3	2
Sin carga		

ARMA	MUNICIÓN
Estribor 1	
Estribor 2	
	

TRIPULANTE	HABILIDAD	HERIDAS
Piloto	_____	1 2
_____	_____	1 2
_____	_____	1 2
_____	_____	1 2
_____	_____	1 2
_____	_____	1 2
_____	_____	1 2
_____	_____	1 2
_____	_____	1 2
_____	_____	1 2

Modelo: AURO

Nombre de la Nave:

TURNO	Disp.	TURNO	Disp.	TURNO	Disp.

© Ediciones Sombra. Permitida su reproducción para su uso por jugadores y Directores de Juego.

BLINDAJE DE LA NAVE
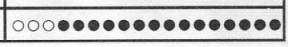
PROA	○○○○○●●●

BLINDAJE DE LA NAVE

PROA	
POPA	
ESTRIBOR	
BABOR	

TABLA DE CRITICOS DE LA NAVE

	0	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Esp.
Proa	CA	CA	SV	SV	RE	RE	RE	RE	RE	RE	4
Popa	CA	SV	ML	ML	AL	AL	AL	AL	AL	RE	8
Estribor	ML	ML	SI	SI	AL	AL	RE	RE	RE	RE	8
Babor	ML	ML	SI	SI	AL	AL	RE	RE	RE	RE	8
Central	MO	MO	MO	MO	MO	MO	MO	MO	MO	MO	15

Supervivencia	
10	
16	
22	
	

Nº Motores	3	2	1							
Cargado	3	2	1							
Sin carga										

ARMA	MUNICIÓN
Estribor	○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○
Babor	○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○
Popa 1 (360º)	○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○
Popa 2 (360º)	○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○
	○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

TRIPULANTE	HABILIDAD	HERIDAS
Piloto	_____	1 2
_____	_____	1 2
_____	_____	1 2
_____	_____	1 2
_____	_____	1 2
_____	_____	1 2
_____	_____	1 2
_____	_____	1 2
_____	_____	1 2
_____	_____	1 2

Modelo: VIREL

Nombre de la Nave:

TURNO	Disp.	TURNO	Disp.	TURNO	Disp.

© Ediciones Sombra. Permitida su reproducción para su uso por jugadores y Directores de Juego.



UNIVERSO

EL UNIVERSO DE EXO

En una galaxia con miles de años luz de diámetro es difícil poder dar una descripción completa de los avances tecnológicos, sociales y científicos de cada uno de los planetas conocidos. Algunas cosas son comunes o similares a muchos de los mundos, sobre todo dentro del mismo imperio, otras difieren tan sólo en pequeños elementos secundarios, lo que hace posible dar una descripción general del universo de Exo. Las particularidades concretas de cada una de las razas serán explicadas en sucesivas ampliaciones de este libro de reglas. De momento, mostraremos las generalidades de todos ellos, ampliando aquellos aspectos concretos que consideramos más interesantes.

Para jugar partidas de Exo no es necesario leer (ni comprender) este capítulo. En él se ha intentado dar un trasfondo científico que pueda servir a los Directores de Juego amigos de esta clase de ayuda para sus partidas. Naturalmente, mucho de lo incluido en este capítulo es pura especulación científica al estilo de las novelas de ciencia-ficción. El devenir de los años nos dirá en cuantas cosas acertamos...

LA GALAXIA DE EXO

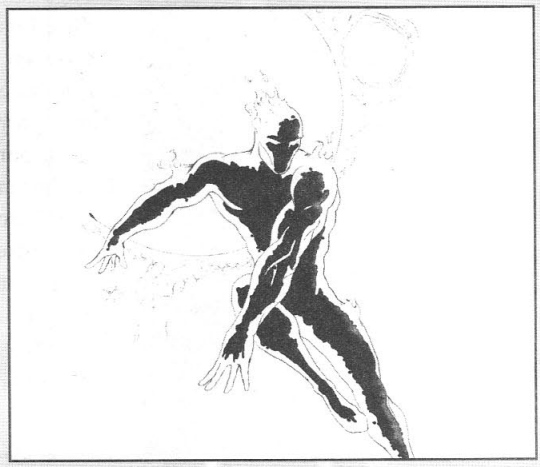
La galaxia donde se desarrollan las aventuras de este libro es pequeña en comparación con otras galaxias conocidas y, aún así, se calcula que el número de estrellas en su interior supera los miles de millones. Es, además, una galaxia bastante vieja; hasta el punto de que su núcleo ha dejado hace tiempo de ser gaseoso y de producir estrellas nuevas y las estrellas de los extremos de sus brazos espirales se han ido apagando, algunas como violentas novas otras como enanas residuales. Los imperios galácticos dicen controlar extensas zonas de la galaxia, en algunos casos varios brazos de la espiral, pero la realidad es que las estrellas conocidas y cartografiadas no supera una cienmilésima parte de las estrellas existentes en la galaxia. O lo que es lo mismo, por cada estrella conocida hay miles de estrellas desconocidas, algunas con planetas, algunas con razas alienígenas desconocidas. Al lado de nuestro hogar, a unas decenas de años luz, puede existir una estrella que esconda en sus proximidades un gran secreto. Ello hace de cualquier viaje espacial fuera de las líneas conocidas una aventura y a la galaxia de Exo un lugar con amplísimas posibilidades dispuestas para que tanto Directores de Juego como jugadores las descubran.

LA EXPANSIÓN

Casi todas las sociedades galácticas (a excepción tal vez de los iroiendi) han sufrido una fase histórica en la que tras descubrir la posibilidad de viajar más rápidamente que la luz han iniciado una expansión. Generalmente, las razas que lo han realizado, han partido de planetas superpoblados con unas enormes necesidades de espacio vital. Planetas con miles de billones de habitantes no son habituales ahora en la galaxia, pero al iniciarse las diásporas, los planetas originarios de éstas podían tener cifras superiores. Al principio, los habitantes del planeta epicentro de la expansión viajaron a los sistemas estelares más cercanos, pero según se fue haciendo menos perentoria la necesidad de buscar nuevos planetas, los exploradores y colonos fueron siendo más selectivos con sus objetivos, ignorando sistemas estelares que, aparentemente, no tenían atractivo y viajando a otros que, aunque más lejanos, dieran mayor seguridad al establecimiento de una colonia. Finalmente, cuando la expansión se convierte en un mero goteo de naves llenas de gente insatisfecha en busca de un mundo que les proporcione una nueva oportunidad, la selección es todavía mayor. Ello es la razón de que entre planetas y estrellas conocidas hayan ido quedando otros desconocidos.

Todas las razas, al menos las conocidas, han realizado una exploración endocéntrica, es decir, aunque han viajado en cualquier dirección, ha ido dirigida hacia el centro de la galaxia, ya que éste era el lugar donde estaban las estrellas más jóvenes y con mayores posibilidades. Esto ha provocado el inevitable encuentro con otras razas galácticas y el enfrentamiento entre éstas por la posesión de los planetas conocidos. Y aunque incongruente para la lógica, a veces es más sencillo este enfrentamiento que la búsqueda de posibilidades en los millones de estrellas desconocidas. La expansión no ha terminado y todos los imperios van poco a poco colonizando los planetas que capturan o descubren. Sin embargo, las misiones de exploración a nuevos mundos no son muy numerosas. Un sistema de exploración que fuera capaz de visitar los millones de estrellas existentes en un corto periodo de tiempo es algo impensable y la mayoría de los imperios prefieren estar a la escucha. Cuando detectan señales de una estrella que indiquen cierta inteligencia o, al menos, cierta artificialidad, mandan a sus unidades de exploración para descubrir el origen de las mismas en la creencia de que si hay algo, probablemente sea de utilidad para su imperio. Cualquier fuente de información es válida: ondas electromagnéticas captadas por una nave en tránsito por la zona, rumores escuchados en la taberna de un bar espacial, fotos tomadas por una sonda robot, etc.

Algunas veces se ha comparado a la galaxia de Exo con una gran red: pesada y voluminosa, pero llena de agujeros. Durante cientos de años las naves de colonización de las razas más avanzadas han estado cruzándose en el espacio sin llegar a verse ya que, en realidad, pasaban a millones de kilómetros unas de otras y, además, no se estaban buscando. Ello ha hecho que los límites de expansión de las razas no coincidan con los límites políticos impuestos posteriormente. Así, es posible encontrar planetas tyranos dentro del espacio verriano, sheller dentro del espacio humano, verrianos en la Federación, humanos con los verrianos, etc. Además, cientos de razas menores han sido absorbidas por las expansiones de las grandes razas galácticas. Esto quiere decir que aunque en los imperios hay una raza mayoritaria o dominante, los "alienígenas" son algo tan habitual que nadie se extraña al verlos, aunque no siempre les agrade hacerlo.



LA CIENCIA Y LA TECNOLOGÍA EN EL ESPACIO

En el momento de la historia de la galaxia en el que se centra Exo, el conocimiento científico ha alcanzado un gran desarrollo y una gran expansión, aunque la ciencia, en sí misma, no es del conocimiento público de todas las personas y está reservada a la élite científica, sus consecuencias afectan a todo el mundo. Muchos de los conceptos científicos requieren de una base matemática y física elevada. Sin embargo, vamos a intentar dar una explicación de los mismos lo más asequible posible, aunque para ello debamos, en algunas ocasiones, evitar explicarlas con detenimiento.

EL CAMPO UNIFICADO

Una de las grandes esperanzas de la ciencia desde el principio de la investigación moderna fue conseguir explicar todas las formas de energía desde la misma perspectiva y bajo las mismas normas o reglas matemáticas. Desde siempre, se ha dividido la energía en cinco campos: eléctrico, magnético, nuclear débil (nivel subatómico), nuclear fuerte (nivel atómico) y gravitatorio. Cualquier manifestación física era posible explicarla bajo una o varias de estas fuerzas. Desde las reacciones nucleares a la caída de un objeto es explicable de esta forma.

Lo primero que consiguió unificarse a raíz de diversos experimentos de transformación fueron la electricidad y el magnetismo, llegándose a elaborar una teoría del campo electromagnético y considerándose a partir de ese momento un campo electromagnético unificado.

En casi todas las razas, el siguiente paso hacia el campo unificado fue la unión, generalmente mediante la teoría cuántica (o como la denominan los sheller: la teoría pulsónicra), de las dos fuerzas nucleares creándose el campo nuclear unificado.

Durante muchos siglos (en el caso humano más de diez), el campo electromagnético, el nuclear y el gravitatorio permanecieron separados por una distancia insalvable, tanto que se desarrollaron teorías que explicaban la triada o conjunción de las tres fuerzas y las relacionaban con algunas corrientes filosófico-religiosas que tenían el número tres como número mágico. Sin embargo, y afortunadamente, la ciencia abandonó la superstición para volver a retomar el camino correcto.

Los científicos Sheller descubrieron el campo unificado desarrollando el sistema de representación n-dimensional; los humanos a través de los trabajos de unicidad de las constantes universales de Faus y posteriormente desarrollado por Carber hasta el campo unificado de Faus-Carber; parece ser que los verrianos lo desarrollaron a partir de diversas singularidades del campo subatómico; y nadie sabe como alcanzaron este conocimiento los Iroiendi. En resumen, el descubrimiento del campo unificado fue conseguido por todas las razas importantes de la galaxia de forma independiente y en distintos momentos de su historia.

El campo unificado permite, en teoría, conocer el funcionamiento de las cinco fuerzas antes mencionadas e, incluso la forma de poder transformar unas en otras. De esta forma, se puede convertir una corriente eléctrica en un imán o una corriente de partículas subatómicas en un campo de atracción gravitatoria. Sin embargo, una cosa es conocer la forma teórica de hacer una cosa y otra es que se tenga la capacidad de hacerlo en la práctica o que se posea la energía suficiente para hacerlo.

Finalmente, el campo unificado se expresa mediante una ecuación tenso-diferencial de potencia *n* (que impresa en papel ocupa una gran superficie) cuya solución global es hoy un difícil escollo para los físico-matemáticos. El problema no estriba en la dificultad de manejar tal cantidad de elementos matemáticos, sino en la necesaria suposición de elementos simplificadores que permitan iniciar la resolución de la misma. Resumiendo, para resolver la ecuación, es necesario partir de ciertas premisas o supuestos que la simplifiquen.

SOLUCIONES DE LA ECUACIÓN DEL CAMPO UNIFICADO

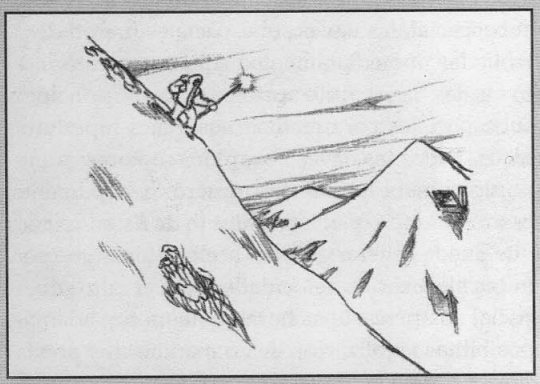
El que no se conozca la solución general de la ecuación tenso-diferencial del campo unificado (aunque algunas personas especulan con la posibilidad de que los Iroiendi sí la conozcan), no impide que sí se hayan calculado soluciones particulares de la misma o que se haya estudiado profundamente algunas zonas concretas de la misma. La representación de la ecuación en un sistema cartesiano tetradimensional es un sistema de cuatro superficies tridimensionales cuyas intersecciones forman curvas y regiones espaciales. Estas curvas y regiones son las soluciones de la ecuación. Dentro de la raza humana, estas soluciones fueron estudiadas en profundidad por Telsky unos 150 años después de las proposiciones de Faus-Carber. La importancia de su trabajo reside en el estudio que hizo sobre las discontinuidades de la ecuación del campo unificado, descubriendo que algunas zonas del espacio tetradimensional no tenían solución en las llamadas superficies de Faus-Carber. Estas zonas fueron denominadas como discontinuidades de Telsky y fueron la base que abrió el camino al subespacio y al viaje interestelar como hoy lo conocemos.

Los estudios de Telsky muestran que en algunas zonas del espacio tridimensional las superficies de Faus-Carber no tienen solución ni existencia. Las consecuencias de esta afirmación matemática no fueron, hasta algún tiempo después, interpretados por la física. Resumiendo, según las soluciones de Telsky, existen unas zonas energéticas dentro del espacio tridimensional donde no tiene cabida el campo unificado. O dicho de otro modo, que la energía nuclear no puede convertirse en electromagnética ni ésta en gravitatoria; o, dicho de otra forma, existen unas zonas contínuas donde la energía del campo unificado se manifiesta principalmente sólo, y solamente, como nuclear, electromagnética o gravitatoria. Físicamente, las discontinuidades de Telsky son aquellos puntos del espacio tetradimensional donde los subespacios tridimensionales no se conectan y donde los campos energéticos no tienen unión. Matemáticamente, las discontinuidades de Telsky son las soluciones tridimensionales no singulares de la ecuación Faus-Carber.

EL SUBESPACIO

Una vez que los físicos intuyeron las posibilidades que abrían las discontinuidades de Telsky se pusieron a trabajar para intentar obtener resultados tangibles que demostraran los resultados matemáticos. Se sabía que fuera de las discontinuidades de Telsky tendría que ser posible llevar a cabo transformaciones energéticas según el campo unificado. Físicamente, estas zonas, representaban niveles de energía muy precisos que debían ser calibrados con gran exactitud. Fue esta una época donde los científicos tuvieron que esperar a que el desarrollo tecnológico alcanzara niveles lo suficientemente buenos como para trabajar con gran precisión, no sólo a nivel de observación del experimento, sino a nivel de determinación de la influencia que la misma observación provocaba en el experimento. Caleber fue la primera persona que determinó algunos (concretamente tres) puntos de existencia del campo unificado, hecho éste que hizo que fueran llamados Puntos de Caleber. Naturalmente, en otras razas, reciben otros nombres como Puntos de Fhard para los Sheller o Puntos de VeGyuer para los verrianos. Otros investigadores, con posterioridad, fueron determinando y marcando otros puntos. Algunos de estos, sobre todo los primeros, recibieron el nombre de su descubridor, pero cuando estos se fueron haciendo cada vez más numerosos, fueron denominados siguiendo una nomenclatura científica. Así, los tres Puntos de Caleber reciben el nombre de EG21, EH33 y EE99 que hace referencia a los niveles energéticos de éstos. Poniendo un ejemplo sencillo (de hecho, éste fue el experimento de Fhard) podemos tener un electroimán generando un campo electromagnético de una determinada potencia. Si conseguimos delimitar la energía de ese campo en un punto exacto (concretamente el EH33 en el experimento de Fhard) el campo vibrará entre un campo nuclear, electromagnético y gravitatorio de energía equivalentes. Sin embargo, este punto es un equilibrio inestable donde si se varían las

condiciones, aunque sea mínimamente, desaparecerá el campo unificado.



Los experimentos científicos demostraron que los Puntos de Caleber no eran tales puntos sino que realmente eran zonas (muy pequeñas) de energía y que la amplitud de la zona estaba relacionado directamente con la forma (tetradimensional) del campo. Así un campo esférico, tenía el campo unificado en un punto, mientras que un campo elipsoide lo tendría en una zona determinada por las razones entre los ángulos de los vectores del campo. El descubrimiento de las zonas del campo unificado permitió un estudio más amplio de éstas, descubriéndose, físicamente, algo que los matemáticos ya habían predicho: las zonas de Caleber eran túneles (o atajos) que permitían el movimiento en el espacio tetradimensional. Dicho de otra forma, cuando se alcanza una zona de Caleber, el campo energético se percibe en nuestro universo tridimensional como vibración entre los distintos tipos de fuerza, sin embargo, esta vibración no es más que un reflejo de la vibración del campo unificado entre distintos espacios tridimensionales; es decir, el campo está simultáneamente en varios espacios tridimensionales o, como prefieren llamarlo los pilotos, en varios subespacios. A diferencia de lo que cree la gente poco versada en estos temas, existen varios subespacios. De hecho, el número total de éstos es desconocido.

Hasta la fecha en la que está nuestra narración, los experimentos sobre el campo unificado se habían hecho con generadores de campo en la superficie de un planeta o en estaciones orbitales (a velocidad moderada). Los científicos sabían que si conseguían poner un generador de campo a gran velocidad podrían descubrir zonas de Caleber más amplias (al ser la energía mayor) y tenían la esperanza de así poder estudiar los otros subespacios. Sin embargo, todos los experimentos fracasaban al desaparecer el generador de campo una vez alcanzado el Punto de Caleber.

Antes de continuar nuestra narración, debemos detenernos un momento a explicar lo que en la física se denominan invariantes. Son estos algunos elementos del universo que no varían. Estos pueden ser de dos tipos: teóricos (como el principio de incertidumbre, la tendencia entrópica o el principio de conservación de la energía) o prácticos (como la velocidad de la luz, la constante de Planck o el cociente entre la carga y la masa de una partícula atómica). Los primeros se cumplen para cualquier subespacio, mientras que los segundos son particulares para cada uno de ellos.

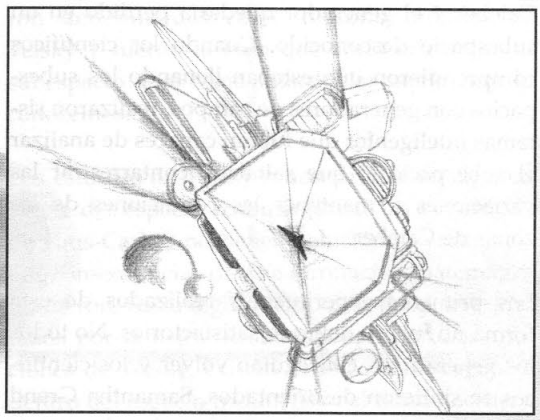
¿Qué ocurriría, por tanto, si un generador de campo entrára en un subespacio con diferente número de Planck o diferente velocidad de la luz? Las condiciones variarían, se perdería la Zona de Caleber y el generador quedaría perdido en un subespacio desconocido. Cuando los científicos comprendieron que estaban llenando los subespacios con generadores de campos, realizaron sistemas inteligentes que fueran capaces de analizar el subespacio al que saltaban, contarrestrar las variaciones y mantener las condiciones de las zonas de Caleber.

Los primeros experimentos realizados de esta forma no fueron del todo satisfactorios. No todos los generadores conseguían volver y los científicos se sintieron desorientados. Samantha Grend fue la primera en conseguir controlar el proceso. Ella fue la primera en comprender que las variaciones de los invariantes de los subespacios no tenían porqué ser diferenciales. Teorizó, mediante una teoría probabilística, que los generadores de campo desaparecidos no eran tales, sino que se habían desplazado muy lejos. Diseñó un generador de campo que llevaba un sistema de localización capaz de encontrar el sistema origen y enviar una señal de respuesta con los datos de su experimento. Fue necesario seis intentos para que el

generador "desapareciera". Grend tuvo que esperar 47 años para obtener la respuesta de su experimento. Su generador de campo se había desplazado catorce mil millones de kilómetros.

EL SALTO SUBESPACIAL

Grend fue la primera que realizó un salto subespacial controlado, estableció los principios de éstos y por ello los motores de salto son conocidos como motores subespaciales Grend por los humanos. Uno de los conceptos físicos que más atemorizó a los diseñadores espaciales fue siempre la inalcanzable velocidad de la luz. Sin embargo, el trabajo de Grend consiguió saltarse ese problema. Este puede resumirse diciendo que el generador de campo saltó a un subespacio distinto del nuestro que tenía una velocidad de la luz inferior a la del generador. Eso le permitió moverse más deprisa que la luz, recorrer una gran distancia mientras conseguía nuevamente alcanzar una zona de Caleber y aparecer a 47 años-luz de su punto de partida.



Las investigaciones posteriores demostraron que el experimento de Grend fue una casualidad, ya que las vibraciones de la zona de Caleber para acertar en el subespacio correcto deben estar controladas meticulosamente. Este control está definido por una fórmula matemática denominada Función de Forma. Ésta se ve afectada por la energía del campo, por la forma de éste, por el Punto de Caleber, por la masa de tránsito y por una serie de factores menos importantes.

LAS NAVES SUBESPACIALES

Tras conseguir desarrollar y comprender el salto subespacial, las naves subespaciales fueron desarrolladas inmediatamente. Aparentemente, casi todas las razas utilizan los mismos principios subespaciales para realizar sus viajes hiperlumínicos. Todas las naves llevan dos motores: sublumínico y subespacial. El primero, generalmente, es un motor de fusión fotónica (o de fisión-fusión) que puede generar grandes aceleraciones que permiten alcanzar las velocidades para el salto subespacial en apenas unas horas. Este motor, además, posibilita la realización de las maniobras y prestaciones normales de la nave espacial. El segundo motor, también llamado generador de campo subespacial o, simplemente, generador Grend, funciona a través de campos electromagnéticos (en el caso humano; los sheller y los verrianos usan campos nucleares; se desconoce lo que usan los Iroiendi). El generador de campo adquiere la energía necesaria a través del motor sublumínico. Desgraciadamente, la energía requerida para usar el motor subespacial es lo suficientemente grande como para impedir el uso de otros sistemas de la nave (como los sistemas de rotación, el de impulsión, el de armamento, etc.).

Generalmente, el procedimiento para realizar un salto subespacial es como sigue. Inicialmente la nave debe comprobar su trayectoria y calcular el punto donde será alcanzada la zona de Caleber. Estos cálculos suelen ser realizados por los ordenadores de a bordo en apenas unos segundos. Posteriormente, la nave debe alcanzar la velocidad necesaria siguiendo el plan de vuelo establecido por el ordenador. Esto puede llevar desde unos minutos (si la nave ya tiene velocidad) hasta unas tres horas (si la nave está en reposo). La nave alcanza una aceleración de unas 5g (según los estándar de gravedad de Vettera) hasta alcanzar una velocidad cercana a las dos milésimas de la velocidad de la luz (.002 C). Durante la aceleración, los tripulantes de las naves deben permanecer sujetos a sus asientos o camas soportando hasta cinco veces su peso. Una mala sujeción o una aceleración de emergencia (sin tiempo para avisar a la tripulación) puede suponer varias bajas por contusiones, heridas y alguna que otra

muerte. Las zonas de Caleber para las altas velocidades requieren, sin embargo, gran energía. Según el generador va cargándose de energía debe ir drenándola de otros sistemas. Ello obliga a que según va la nave adquiriendo velocidad se deben desconectar otros sistemas de la nave como puede ser el de armamento, el de iluminación, el de comunicación, el de rotación (en las naves humanas), el de gravedad artificial (en las naves Sheller), etc. El único que no se desconecta es el sistema de soporte vital y el de navegación. Cuando el generador Grend ha alcanzado la energía necesaria y la nave está en la posición y tiene la velocidad correcta, éste se activa y se inicia el salto. Este es un proceso que dura unos minutos mientras el generador vence su histéresis inicial y alcanza un rendimiento óptimo. Casi toda la energía del motor de fusión es utilizada ahora por el generador Grend. En ese momento el generador controla las vibraciones del campo unificado y desplaza toda la nave y parte del espacio que la rodea a otro subespacio.

En teoría, cualquier punto del espacio puede servir para realizar un salto subespacial. Sin embargo, cuanto menor sea la energía de ese punto (menos afectado esté por campos gravitatorios) y mayor sea la velocidad de la nave, más fácil será realizar el salto. Por ello, los ordenadores de las naves espaciales buscan puntos de salto óptimos para la trayectoria que va a llevar la nave, su velocidad y los campos gravitatorios cercanos.

Una de las mayores desilusiones que sufrieron los seguidores y aficionados a la ciencia-ficción en todos los mundos fue cuando se hicieron públicas las primeras imágenes de un salto subespacial. La nave, un poco virada su imagen al rojo por los efectos relativistas de la luz, parpadeaba un par de veces y desaparecía. No se veía ni las estrellas alargadas ni la estructura de la nave estirada; tampoco se veía un agujero multicolor en medio del espacio. La imagen desde el interior de la nave tampoco era muy espectacular. Se ven una serie de parpadeos donde la imagen va variando desde un azul oscuro hasta el negro. Cuando finaliza el salto, la nave se ve envuelta por una total oscuridad. Los focos de la nave son incapaces de alumbrarla. Los científicos tienen dos teorías para explicar esta ausencia de luz, ninguna de las cuales ha podido ser demostrada o rebatida y la realidad, seguramente, será muy diferente a las dos.
a) la nave que realiza un salto se transforma técnicamente en una nave formada por partículas taquiónicas (más veloces que la luz). De la misma forma que nosotros (formados por partículas tardiónicas, más lentas que la luz) somos incapaces de ver los taquiones, los ocupantes de una nave en el subespacio son incapaces de ver los tardiones de ese universo paralelo.
b) el subespacio al que se salta tiene una velocidad de la luz tan lenta (comparativamente) que hace que el espacio tardiónico tenga unos niveles energéticos muy altos, lo que ha impedido cualquier forma estable de energía (como la masa). Según esta teoría, el subespacio está formado por partículas subatómicas única y exclusivamente.

Una vez que entra en el subespacio, la nave, que lleva los motores parados, comienza a ganar velocidad (no a acelerar) instantáneamente. Para frenar la nave debe encender sus motores. De hecho, los capitanes deben encender sus motores rápidamente para ganar velocidad controladamente, porque si no luego les costaría mucho volver al espacio normal. Los criterios dentro del subespacio se invierten a lo que normalmente estamos acostumbrados. Cuanta mayor energía tiene el objeto, menor es su velocidad. Una partícula sin energía alcanzaría una teórica velocidad infinita. Es por ello que decimos que se han de encender los motores para frenar la nave. El proceso para volver al espacio normal es el mismo, la nave acelera (enciende sus motores) hasta bajar a una velocidad desde la que alcanzar el punto de Caleber, entonces pone en marcha el generador Grend y salta al espacio normal.

Cada punto del espacio normal tiene su correspondencia con un punto del subespacio en lo que los matemáticos llaman correspondencia biunívoca. Sin embargo, espacio y subespacio no son similares, sino que el segundo es bastante más reducido que el primero. O como decían en una famosa revista de "divulgación científica", los puntos del subespacio están más juntos. Realmente, la justificación es que la curvatura del espacio-tiempo es menor y que para valores

semejantes de velocidad se recorre más distancia, comparativamente, en menor tiempo en el otro espacio. Aunque aparentemente las naves que realizan viajes subespaciales son capaces de viajar grandes distancias en poco tiempo que aparentan velocidades superiores a la de la luz, en la realidad las naves espaciales nunca superan una centésima de la velocidad de la luz del universo conocido. La geometría del subespacio, sin embargo, no es tan sencilla. Dos puntos en el universo forman una recta y esos dos mismos puntos en el subespacio forman también una recta continúa a ésta. Es decir, si una nave viajara siguiendo esta hipotética recta y entra y sale del subespacio, su dirección no habría variado. Sin embargo, si dos rectas forman un ángulo, ese ángulo no se mantiene en el subespacio. Por ello, es de locos realizar maniobras de giro en el subespacio porque podemos hacer que la nave gire 90º creyendo que así tomaremos un rumbo perpendicular para descubrir cuando volvemos al universo normal que hemos tomado cualquier otro rumbo. Además, los experimentos han demostrado que la diferencia entre el ángulo que forman dos rectas en el espacio y el que forman en el subespacio no es constante sino que depende del punto de salto. Por ello, las naves espaciales suelen seguir trayectorias rectas en el subespacio, aunque ello favorece a un posible perseguidor descubrir la ruta que han seguido viendo la dirección tomada antes del salto. Para evitar esto, los militares utilizan lo que denominan la maniobra del loco subespacial. Consiste en saltar en una dirección, volver rápidamente del subespacio (a años luz de distancia del punto original), girar la nave y volver a saltar. Tras varias de estas maniobras es casi seguro que cualquier perseguidor habrá perdido la pista.

La duración del salto subespacial no es muy grande y es proporcional a la distancia a recorrer. Es decir, la distancia recorrida se incrementa con el tiempo de permanencia en el subespacio. Así, por ejemplo, una nave que permanezca en el subespacio una hora recorrerá unos 5 años luz, dos horas serían 10 años luz y tres horas, 15 años luz. Es raro que las naves estén más de seis horas en el subespacio o, dicho de otra forma, que hagan saltos superiores a los 30 años luz.

Parece ser que los individuos psíquicos no tienen problemas para utilizar sus habilidades en el subespacio, pero se ven totalmente incapacitados para utilizarla entre ambos universos o en los momentos de salto. No existe explicación para este fenómeno aún, aunque es posible que esto se deba a que los fenómenos psi son aún poco conocidos.

Una nave en el subespacio queda completamente aislada del universo conocido. No se pueden transmitir ondas electromagnéticas, ni usar los comunicadores EPR, ni ningún otro sistema de comunicación. Las naves en el subespacio son indetectables, pero, para ellas, todo lo que ocurra en el espacio normal es también indetectable. Hasta la fecha, que se sepa, no se ha realizado ningún aparato que permita la comunicación de dos naves en el subespacio. Las flotas que saltan juntas, realizan los cálculos de tiempo, aceleraciones y demás variables, para aparecer en el espacio normal también juntas (cosa que no siempre sucede).

EQUIPO DE LAS NAVES

El interior de una nave espacial es una de las creaciones de las inteligencias galácticas más complejas. Múltiples sistemas controlan por duplicado o triplicado todas sus funciones. Es casi imposible que una persona pueda conocer todos los sistemas que existen en una nave y es por ello que los técnicos se especializan en uno de los siguientes campos:

- **Sistema de sensores**: Controlan cualquier forma de energía que emana o recibe la nave. Controlan las transmisiones hiperlumínicas (ver más adelante) y las sublumínicas basadas en ondas electromagnéticas. Dentro de este campo también se encuentran los sistemas de detección (ladar) y las medidas electrónicas contra los proyectiles enemigos o los sistemas de guía para el aterrizaje y el despegue.
- **Sistema de navegación**: Controlan, a excepción de los motores de impulso, todos los sistemas que permiten el pilotaje de la nave. Esto incluye también el manejo de los motores de maniobra.

- **Sistema de armamento**: Controlan los sistemas de puntería y de disparo de las diferentes armas de una nave. Esto incluye los sistemas de municionamiento, así como los de torpedos y cargas subespaciales. Los sistemas de armamento no incluyen la detección de las unidades enemigas a larga distancia.
- **Sistemas de impulso**: Controlan los motores de impulso, los motores subespaciales y el mantenimiento (aunque no el manejo) de los motores de maniobra.
- **Sistemas secundarios**: Incluye a todos los sistemas que no están directamente controlados por el resto de los sistemas. Generalmente se tiende a menospreciar estos sistemas, pero bajo su responsabilidad están los sistemas de soporte vital, gravedad artificial, reciclaje, etc.

Cada sistema es controlado por varios técnicos en las naves grandes, pero éstos pueden ser divididos en dos grandes grupos: operarios que controlan los sistemas (pilotos, artilleros, etc.) y técnicos que realizan el mantenimiento de los mismos. En las naves más pequeñas, con pocos tripulantes, el operario de cada sistema puede ser a la vez el técnico del mismo o, como pasa en las naves de exploración Exo, un técnico se encarga de todos los sistemas.

El universo paralelo al que saltan las naves, denominado subespacio, tiene unas características físicas diferentes a nuestro universo conocido. Ello hace que parámetros como la conductividad eléctrica o la magnética de los diferentes materiales varíe. Las naves espaciales han debido adaptar sus materiales conductores para que puedan usarse en este ambiente. La solución adoptada, generalmente, ha sido duplicar los sistemas, uno para el espacio normal y otro para el subespacio.



SENSORES

Las comunicaciones de una nave espacial son de dos tipos. Las sublumínicas, basadas en ondas electromagnéticas, se utilizan para las comunicaciones entre las naves de la misma flota o entre los planetas de un mismo sistema. Las hiperlumínicas, basadas en los pares de partículas EPR, se utilizan para los contactos entre sistemas o entre naves y sistemas alejados. Los pares de partículas EPR son dos elementos subatómicos cuyas características físicas (giro, carga, etc.) están relacionadas. Nadie sabe porqué, aunque se cree que están ligados mediante supercuerdas (campos gravitatorios especiales) pero cuando una de las partículas se le fuerza a cambiar sus características, la otra cambia solidaria e instantáneamente. De esta forma se puede enviar información a cualquier distancia al momento. Los transmisores EPR funcionan en parejas. Es decir, un transmisor sólo puede conectarse con su pareja y no puede conectarse con ningún otro. Para facilitar las comunicaciones entre las diferentes naves y los diferentes sistemas y ante la imposibilidad de que cada puesto de comunicación tenga un EPR con todos los demás, se ha optado por la solución de un sistema centralizado en varios nodos de comunicación. Los sistemas y las naves tienen transmisores EPR con cada uno de los nodos (cuya localización suele ser, por lo general, secreto militar). Los transmisores EPR se comunican a través de los nodos. Realmente, un transmisor EPR está compuesto por muchas parejas de electrones que permiten mandar gran cantidad de información simultáneamente. Las naves suelen tener un transmisor EPR con cada uno de los nodos, pero los planetas pueden tener cientos de ellos. Una de las grandes ventajas de los EPR es que sin acceder al emisor o al receptor, las transmisiones no se pueden interceptar. Aunque si alguien consiguiera enlazar con algunos de los nodos, podría interceptar todas las comunicaciones que pasarán por él.

Los sistemas de detección se basan en las escuchas estáticas y dinámicas. Las primeras son utilizadas a larga distancia, mientras que las segundas son utilizadas a corto alcance y para los sistemas de armamento. En las primeras, los sensores de las naves están "a la escucha" intentando detectar cualquier transmisión irregular de energía. Esta misión dista mucho de ser sencilla, ya que el espacio es inmenso y muchos pequeños objetos como planetoides y asteroides engañan la recepción. Además, hay que tener en cuenta los sistemas de camuflaje electrónico que suelen llevar las naves que emiten señales para enmascarar sus propias señales. La detección a corta distancia suele estar basada en el rastreo con haces de rayos láser de baja potencia. La nave emite cientos de rayos en todas las direcciones y recoge las señales que rebotan en los objetivos cercanos. Cuando uno de los láseres alcanza un objetivo, se fija en él y lo sigue hasta que el operador de los sensores lo "desengancha". Naturalmente, un repentino cambio de dirección o una maniobra brusca puede hacer perder al láser el objetivo, pero, seguramente, otro de los láseres del sistema lo "enganchará" en pocos segundos. Estos láseres pueden, además, utilizarse para el guiado de proyectiles a un objetivo. Al primero de los sistemas se le denomina ladar pasivo, mientras que el segundo recibe el nombre de ladar táctico ya que se utiliza principalmente en combate y para la navegación.

NAVEGACIÓN

El manejo de una nave espacial, aunque basado en principios teóricos similares, difiere mucho del manejo de una nave atmosférica. La principal diferencia estriba en la total ausencia de fricción que obliga a la nave espacial a generar sus propios momentos de giro. Mientras que un avión se aprovecha de la resistencia del aire para crear la sustentación y así subir y bajar, una nave espacial debe empujarse hacia arriba o abajo si quiere ir en esa dirección. La única forma de generar un empuje en el espacio es crear ese mismo empuje en la misma dirección, pero en sentido contrario. Esto, que ya fue postulado hace cientos de años es la base del movimiento en el espacio. Cuando una nave quiere ir hacia abajo, por ejemplo, debe encender su motor superior u orientar uno de sus motores hacia arriba, encenderlo y entonces por el principio de acción y reacción, la nave irá hacia abajo. Sin embargo, para detenerse deberá realizar una acción similar pero en dirección contraria. Es decir deberá encender el motor de abajo. Uno de los principales errores de los pilotos de cazas novatos es pretender realizar estas dos maniobras. Las modernas naves de combate llevan incorporado un sistema que les permite coordinar las intenciones del piloto con el movimiento de la nave. Por ejemplo, si un piloto quiere orientar su nave de arriba abajo para enfilarla hacia un objetivo empujará su palanca de mandos hacia delante, lo que hará que el ordenador de a bordo encienda el motor superior que genera ese movimiento. La duración e intensidad de ese encendido dependerá de cuan profundamente ha empujado el piloto la palanca de mandos. Cuando la nave se alinea con la posición deseada, el piloto vuelve el mando a su posición central. El ordenador de la nave encenderá el motor opuesto para dejar la nave en el punto deseado y ello le obligará, en la mayoría de las ocasiones, a realizar varios pequeños encendidos para ajustar la posición de la nave. Esto que a priori parece relativamente sencillo se complica cuando se mezclan entre sí varios giros, impulsos y disparos y si no fuera por la naviónica de las naves espaciales, sería imposible pilotar un caza espacial.

ARMAMENTO

El armamento de casi todas las naves espaciales se basa en los principios relativistas de la conversión de la masa en energía, es decir, se basan en el lanzamiento de proyectiles a grandes velocidades y de gran masa. En la mayoría de las razas, éstos son lanzados mediante fuertes campos magnéticos y utilizando proyectiles paramagnéticos, generalmente núcleos de acero en cuya punta llevan carburos, principalmente de titanio.

Los tipos principales de armas espaciales son:
- **Cañones antiinterceptores (AI)**: con un calibre entre 15 y 40 mm están destinados a combatir a los cazas y cazabombarderos enemigos. Tienen una gran cadencia de disparo pudiendo colocar

un centenar de proyectiles por minuto sobre un objetivo. Estas armas van montadas en los cazas, en los interceptores, en los cazabombarderos y en las grandes naves de combate como armamento de protección secundario.

- **Cañones espaciales (EM)**: De enorme calibre y con una cadencia de disparo relativamente pequeña, estas armas están destinadas al combate entre grandes naves espaciales. La mayoría de los cañones llevan instalados unos pequeños motores cohete cuyo objetivo es corregir el momento que sobre la nave produce el disparo. Sin estos motores, un gran acorazado espacial que disparara sus cañones terminaría dando vueltas alocadamente sobre su eje.
- **Cargas subespaciales (CS)**: Son pequeños contenedores cargados con material explosivo que se lanzan contra las naves que está a punto de entrar en el subespacio. La entrada en este hace que arrastren a las cargas con ellos y las distorsiones sufridas en el salto provocan la explosión de la carga, generalmente junto a la nave que las arrastró al subespacio. Aunque no son muy potentes, una pequeña avería puede provocar la pérdida de elementos vitales de la nave que harían que irremediablemente la nave se perdiera en el subespacio.
- **Torpedos espaciales (LTR)**: Son pequeños proyectiles autopropulsados que se utilizan, generalmente, contra las grandes naves espaciales ya que apenas tienen maniobrabilidad y los cazas los pueden esquivar fácilmente. Llevan un pequeño motor-cohete para darse impulso con cierta capacidad de giro para las maniobras. Su cabeza suele ir rellena de explosivos de alta potencia que explotan por contacto o, en algunos casos, por proximidad.
- **Misiles guiados (MG)**: Hasta la fecha, sólo los iroiendi poseen este tipo de arma que fue utilizada en la defensa de la base Adrasta. Aparentemente, son torpedos con una gran capacidad de maniobra y un gran poder explosivo.

En el espacio no hay nada que detenga a los proyectiles que no aciertan su objetivo. Casi todo el armamento de gran calibre, incluyendo torpedos y cargas, llevan incorporado unos dispositivos de autodestrucción que, pasados unos minutos desde su lanzamiento, lo detonan. Esto se hace así para evitar que los disparos perdidos puedan afectar a otras naves con las que se puedan encontrar (pasado un tiempo). Aún así, el número de restos y de proyectiles pequeños perdidos en un gran combate hace que estas zonas sean señaladas en los mapas estelares como zonas de no-tránsito hasta mucho tiempo después de ocurrida la batalla espacial.

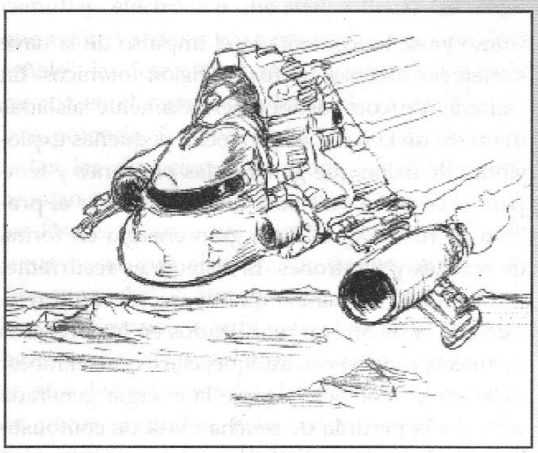
IMPULSO

Como ya se ha comentado el impulso de la nave suelen ser motores de fusión-fisión fotónicos. En cámaras de combustión, perfectamente aisladas del resto de la nave, se provocan pequeñas explosiones de fisión que generan las presiones y temperaturas necesarias para que tenga lugar el proceso de fusión que libera gran energía en forma de fotones y neutrones. El sistema es recurrente, es decir, los elementos que aparecen como residuos de la fisión son reutilizados en los procesos de fusión y viceversa, aunque, claro está, el motor debe ser alimentado porque la energía generada provoca la pérdida de mucha masa de combustible. El elemento principal de los motores es el Uranio o Plutonio (para iniciar las reacciones de fisión) y el agua (para las de fusión). Los primeros suelen ir almacenados en depósitos de combustible herméticamente sellados en las cercanías de los motores. Para los segundos, menos necesarios, se suele aprovechar los desechos de la nave que, una vez desecados y extraída toda el agua, se expulsan de la nave. La ventaja de los motores F-F es que una vez iniciadas las reacciones y estando el motor en marcha, casi cualquier material es útil para mantener la reacción, aunque, evidentemente, los rendimientos con este tipo de materiales (generalmente los desechos) son bastante menores.

En las naves humanas, los técnicos encargados del mantenimiento de los motores de impulso van equipados con un traje anti-radiación que no se diferencia mucho de los trajes normales si no fuera por los guantes, el casco y el color naranja chillón. Además, todos estos técnicos están obligados a llevar en sus muñecas un contador de radiación que controla en todo momento los nive-

les de radiación recibidos por el operario y envía los datos a la terminal del controlador del turno. Un traje similar (en otros colores) es utilizado por las demás razas.

Los motores de impulso suelen ser de considerable tamaño, más por las necesidades de protección de los mismos que por sí mismos. Se calcula que los motores pueden llegar a ocupar hasta un 30% del espacio bruto de una nave espacial.



Los motores subespaciales son, comparativamente hablando, bastante más pequeños. En general suelen estar instalados cerca del centro de gravedad de la nave en compartimentos aislados electromagnéticamente y sujetos a la nave mediante bancadas antivibratorias. El recinto suele estar en gravedad cero y con presiones inferiores a las normales. Los técnicos que se encargan de su mantenimiento van vestidos de blanco lo que les hace parecer más médicos que mecánicos. Junto al compartimento del motor subespacial hay una sala de control llena de indicadores y mecanismos la mayoría de los cuales sólo se utilizan en el subespacio. Una serie de cables coaxiales de alta frecuencia une el motor subespacial con el motor F-F. Esta unión, una de las partes más protegidas de la nave, es la que permite al primero absorber la energía del segundo cuando se va a realizar un salto subespacial. En general, el motor subespacial permanece apagado (excepto por los encendidos de mantenimiento) hasta que es necesario, momento en el cual llega a utilizar casi toda la energía de la nave.

Los motores de maniobra son una versión reducida de los motores de impulso cuando no son directamente una salida lateral de los mismos. Algunas razas llevan motores cohete alimentados por combustible líquido, preferentemente oxinitrol 2-3, aunque éste tipo de motores tiende a desaparecer en las naves grandes siendo mantenido casi exclusivamente para lanzaderas y cazas.

SECUNDARIOS

Los sistemas secundarios de la nave son múltiples y variados y dependen en mucha medida de las particularidades de cada nave y de cada raza. A continuación se hace una enumeración de los sistemas secundarios más habituales:

- **Soporte Vital**: Este sistema controla toda la atmósfera de la nave, tanto las partes dedicadas a la tripulación, como los hangares, los cultivos hidropónicos o las zonas despresurizadas. No sólo controla que la proporción de gases (oxígeno, nitrógeno, CO2, etc.) sea la adecuada, sino que también controla la presión y la temperatura. En las grandes naves de recreo, este sistema es capaz de mantener ambientes diferentes en cada camarote. Las naves militares, sin embargo, no son tan precisas. Es uno de los pocos sistemas que no se desconectan en un salto subespacial.
- **Rampas de Lanzamiento**: Sistema anexo a los hangares de carga que se utiliza para el lanzamiento rápido de naves de combate, generalmente cazas. Este sistema es exclusivo de las naves militares y permite el lanzamiento de una nave al espacio en apenas unos segundos. Habitualmente, todas las naves de combate que transportan cazas llevan una o más unidades de intervención rápida que está formada por los pilotos de guardia cuyos cazas están preparados sobre las rampas de lanzamiento. Una vez lanzada la primera oleada a los 15 ó 20 segundos de dada la alarma, los técnicos de estos sistemas se han entrenado en preparar una segunda oleada en apenas un par de minutos.
- **Rotación**: Algunas naves, principalmente las humanas y, algunas pocas, sheller, generan la gravedad artificial de sus naves mediante sistemas de rotación. En algunas naves las zonas en rotación son visibles desde el exterior, mientras que

en las militares van carenadas en el interior de la nave. En ambos casos, estos sistemas son detenidos cuando la nave entra en combate o va a realizar un salto subespacial. La biología humana y shellera les impide permanecer largo tiempo en el espacio ya que empiezan a aparecer problemas de descalcificación en los huesos. Por ello, las zonas donde están los habitáculos de la tripulación y las áreas de esparcimiento llevan estos sistemas de gravedad por rotación para paliar los efectos de las microgravedades del espacio. El sistema de rotación suele consistir en un enorme rodamiento engranado en cuyo interior se genera un campo magnético que mantiene ambas partes (la que gira y la que no) perfectamente separadas. El giro se consigue mediante motores eléctricos.

- **Gravedad artificial**: Generalmente las naves militares huyen de la utilización de gravedad artificial en sus naves de combate debido a la gran cantidad de energía necesaria y a la facilidad de obtener el mismo resultado con sistemas de rotación. Las grandes naves militares sheller o la nave de exploración humana denominada subespacial utilizan sistemas de gravedad artificial. Además, las naves de recreo y las naves de transporte de personas también los usan, aunque, en este último caso, este lujo está reservado a la primera clase. La gravedad artificial exige mucha energía (mucho motor) y, por ello, las naves que la utilizan se caracterizan por tener grandes motores y ser, además, lentas (poca capacidad de aceleración). Naturalmente, la gravedad artificial sólo se utiliza en las partes esenciales de la nave: cabina, pasillo de acceso, dormitorios. Los conductos de mantenimiento y los sistemas de la nave, deben funcionar en gravedad cero.

- **Salvamento**: Principalmente las naves de recreo y, en menor medida, las militares llevan una cápsulas de lanzamiento rápido en la periferia del casco de la nave. Estas cápsulas de salvamento no dejan de ser pequeños habitáculos herméticos con capacidad entre 5 y 20 personas y con una autonomía de 5 a 10 días. Llevan incorporados unos pequeños motores de impulso y maniobra.

- **Residuos**: En una biosfera aislada como puede ser el interior de una nave espacial, los residuos se convierten en un problema de vital importancia. Casi en cualquier punto de la nave hay una entrada para arrojar residuos. Estos son transportados a través de conductos hacia unos tanques de reciclaje donde son transformados y separados en componentes utilizables para la nave: agua, abonos, materiales pesados, etc.

EL COMBATE ESPACIAL

Es bastante difícil imaginar como se desarrolla el combate espacial si no se ha tenido la oportunidad de presenciar uno. Una de las primeras cosas que llama la atención es el completo silencio que envuelve toda la escena. En el espacio, al no haber aire, el sonido no puede trasmitirse y por ello el combate se desarrolla en el más tétrico de los silencios. Una nave cercana a otra, sobre todo si ésta es lo suficientemente grande, podrá percibir su explosión como un golpe contra su propio casco. Esto es debido a que la onda expansiva de la explosión llega a alcanzarle y lo que realmente oye es el paso de ésta sobre su casco, pero no la explosión. Los impactos sobre la nave se oyen ya que no dejan de transmitirse a través del propio casco de la nave, pero no se oirá el motor de la nave que está disparando. Si una nave pasara inmediatamente por detrás de los motores de otra, podría oír como una fina lluvia el golpeteo de los neutrones de la tobera de escape sobre su casco, pero lo que seguramente sentiría primero es el calor y el que sus instrumentos de navegación se habrían vuelto locos.

Las grandes formaciones espaciales van surcando el espacio con sus sensores a larga distancia completamente alertas. Cuando creen haber descubierto algo o entran en alguna zona oscura (como un campo de asteroides), mandan a naves de exploración para descubrir al enemigo. Estas naves pueden ser tripuladas o, como ocurre normalmente, sondas robot con el único programa de informar de todo lo que vean. Una vez descubierta la posición del enemigo, el procedimiento habitual es lanzar varias oleadas de cazas y cazabombarderos con el objeto de atacar a la formación enemiga. Además, se ponen en el espacio otros cazas para dar cobertura a las propias naves. Aunque no es un procedimiento fijo, primero se intenta conseguir la superioridad espacial en las proximidades de la formación enemiga haciendo

que los cazas derriben a cualquier caza enemigo de cobertura de las proximidades. Entonces los cazas supervivientes escoltan a los cazabombarderos (por lo general más lentos) y los cubren frente al fuego antiespacial de las grandes naves. Cuando los cazabombarderos consiguen llegar a la distancia óptima para lanzar sus torpedos, lo hacen y escapan hacia sus propias naves escoltados por los cazas. El objetivo de estos ataque es, principalmente, alcanzar los portanaves enemigos y, en su defecto, destruir cualquier nave pesada como acorazados o destructores. Mientras los cazas realizan su trabajo, la formación espacial ha ido acercándose hacia el enemigo intentando llegar al alcance de sus grandes cañones. Cuando esto ocurre, aunque es raro que pase ya que las formaciones que pierden su cobertura de cazas tienden a dispersarse e intentar saltar al subespacio, se produce el verdadero combate espacial. Los cañones intentarán reducir las naves enemigas a restos retorcidos de metal o, si es necesario, los marines espaciales intentarán abordarlas para capturarlas intactas. Mientras dura el cañoneo, los cazas intentan, a su vez, atacar y destruir los cañones del enemigo o, en su caso, dar cobertura contra los antiespaciales a las naves de desembarco.

No todos los combates espaciales se producen de esta manera tan esquemática. La aparición de fuerzas sorpresa en mitad del combate, objetivos tácticos que cumplir, vórtices gravitatorios o un terreno desfavorable pueden provocar múltiples variaciones a los anteriormente dicho.

Como se ve por la descripción, una de las principales cualidades que debe tener una nave espacial militar es su capacidad de encajar grandes daños sin perder su coherencia estructural. Para ello los diseñadores han optado por dos soluciones principalmente. Dotar a las naves de un blindaje exterior capaz de absorber todo lo que le lancen y hacer las naves con compartimentos estancos que en caso de rotura de uno no afecte al resto de la nave. Consecuencia de lo primero son las grandes planchas de metal (generalmente de acero con carburos de titanio, molibdeno o similares) que recubren todas las estructuras espaciales. Debido a la segunda son las puertas reforzadas que en pasillos y accesos se cierran automáticamente ante una descompresión.

CIENCIA Y TECNOLOGÍA EN LA SUPERFICIE DEL PLANETA

A pesar de los increíbles avances tecnológicos habidos durante los últimos siglos de existencia de las razas de la galaxia, los planetas siguen manteniendo unas estructuras similares. Enormes ciudades, con millones de habitantes, abrumadas por multitud de problemas, mientras que los campos o planetas agrícolas se encuentran completamente despoblados.

LOS HÁBITAT

A lo largo de toda la galaxia, los seres dotados de inteligencia han venido agrupándose en torno a diferentes hábitat. Aunque es difícil generalizar sobre este tema, algunos de éstos son comunes a las diferentes razas de la galaxia.

LAS CIUDADES

A excepción de algunas razas extraplanetarias como los verrianos, la mayoría de los planetas agrupan a sus habitantes en ciudades. Estos suelen ser centros donde convergen todos los sistemas económicos del planeta. Las grandes megalópolis están habitadas por todos los estamentos sociales y, por lo general, estratificadas en alturas o por barrios. Las razas con la media de ciudades más grandes son los tyranos con sus enormes estructuras verticales de miles de metros de altura. Sin embargo, la ciudad más grande de la galaxia es Vettera, capital de la R.F.P., que ocupa casi el 75% de la superficie del planeta con una población estimada de treinta mil millones de habitantes. El caso de Vettera es muy especial y por lo general las ciudades humanas no alcanzan tamaños tan desorbitados.

Un antiguo alcalde de Vettera explicó cuando abandonaba su cargo que "ser alcalde de una

megalópolis es más difícil que ser gobernador de toda la galaxia. Ya que estos pueden elegir vivir en un lugar y olvidarse del resto del universo, mientras que los alcaldes están condenados a vivir en las ciudades que los eligieron..." Aquel alcalde, que no se hizo muy famoso con sus declaraciones estaba haciendo referencia a los infinitos problemas de convivencia que pueden surgir en una urbe de tamaño descomunal: el tráfico, la delincuencia organizada, la especulación, etc.

LAS COMUNIDADES AGRÍCOLAS/GANADERAS

Los cientos de miles de millones de individuos que habitan en la galaxia dependen de este tipo de comunidades para subsistir. A diferencia de las ciudades, las comunidades agrícolas o ganaderas suelen ser bastante pequeñas afincadas en planetas con clima benigno (o modificado para que lo sea) que permiten obtener cuatro y hasta cinco cosechas en un año estándar. En algunos casos, las distancias entre las diferentes viviendas es tan grande que es necesario coger algún vehículo para poder visitar a los vecinos más cercanos. Las tareas agrícolas o ganaderas no son, afortunadamente para estos oficios, lo que eran hace unos pocos cientos de años. Casi todos los trabajos pesados están automatizados o son realizadas por maquinaria robot. Además los cultivos han sido manipulados genéticamente para ser resistentes a las enfermedades, para aumentar sus frutos y para crecer rápidamente. Los agricultores y ganaderos de la galaxia son más parecidos a ingenieros que controlan mediante ordenadores las frecuencias de riego, las horas de luz, las fertilizaciones y cruces o la maquinaria de trabajo. Pueden controlar todos sus campos de labor, en ocasiones millones de hectáreas, sin necesidad de salir de casa.

La sociedad moderna ve a los agricultores y ganaderos como figuras románticas abocadas a una gran soledad. Realmente este oficio es escogido por gentes introvertidas que prefieren pasar largos ratos sin compañía. La falta de edificaciones urbanas de gran tamaño ha provocado en muchos visitantes ocasionales ciertas dosis de agorafobia, debido a tanto campo abierto al que no están acostumbrados.



LAS COMUNIDADES MINERAS

Los planetas habitados agotan pronto sus recursos minerales o, los que les quedan, están en sitios tan inaccesibles que no es rentable recuperarlos. A pesar de los programas de reciclado, pronto (en la vida de un planeta) se hace necesario obtener materias primas de otros planetas. Estos suelen ser planetas que no son óptimos para la vida, planetoides o asteroides. Las colonias mineras suelen ser pequeñas instalaciones con un escaso sistema de soporte vital donde se hacinan los mineros. No tienen grandes instalaciones de recreo ni un nivel de vida excesivamente alto. El sueldo de un minero, es elevado, pero sólo lo cobra cuando termina su contrato. La siniestralidad laboral es tan grande, que muchos mueren sin cobrar nada de lo que han ganado. En las últimas estadísticas publicadas por el Sindicato Unido de Mineros (de la república), se estimaba que los beneficios que las empresas obtenían de los sueldos no cobrados por los trabajadores fallecidos alcanzaban el 15% del beneficio bruto de estas empresas.

Las jornadas laborales suelen ser elevadas (10 ó 12 horas con tan sólo 8 de descanso). Se utilizan enormes máquinas (operadas desde el interior

por un minero) diseñadas para trabajar en ambientes de baja gravedad. Cada una va horadando una oquedad de unos 10 metros de ancho, recogiendo y separando los materiales para, posteriormente, llevarlos a los contenedores que, una vez llenos, son enviados al espacio. Durante seis días, el minero trabaja y duerme dentro de su máquina, pero al séptimo día puede descansar en la base central donde hay pocas diversiones (una cantina y una sala de juegos recreativos a lo sumo). Los contratos de los mineros son por un año renovable anualmente.

Los asteroides donde habitualmente se instalan las comunidades mineras son cuerpos bastante inestables que en más de una ocasión se han partido por la mitad debido a unos trabajos de prospección mal calculados. Cuando una explotación minera finaliza su trabajo, el asteroide suele haber quedado reducido a unos pocos metros de radio. Los mineros empiezan a ser evacuados ante el peligro de colapso y entran en acción las brigadas de recuperación. Estas están compuestas por individuos con mucho valor cuya misión consiste en rescatar, a veces mientras el asteroide se está desintegrando, todo lo que puedan de la base minera para su posterior utilización en otro lugar. Esto, que inicialmente no era una profesión difícil, se está convirtiendo en una de las más peligrosas ya que los directores de las explotaciones mineras apuran hasta el final para seguir extrayendo material.

LAS COMUNIDADES ORBITALES

En algunas ocasiones, laboratorios de investigación o instalaciones militares, varios centenares de individuos se instalan en comunidades orbitando alrededor de planetas. Otro ejemplo de este tipo de hábitat son los puertos espaciales donde las grandes naves de transporte espacial descargan su mercancía y a los pasajeros para luego ser enviados a la superficie del planeta en pequeños transportes interorbitales. Casi todos ellos son estructuras metálicas de forma esférica, cilíndrica o toroidal que giran sobre un eje para generar gravedad por fuerza centrífuga.

LOS TRANSPORTES

Principalmente hay tres clases de transportes dentro de una megalópolis. Los transportes horizontales, los verticales y los particulares. Los primeros suelen estar formados por transportes colectivos ya sea mediante grandes automóviles con capacidad para 100 ó 200 personas y que circulan por las calles junto a los vehículos particulares o mediante ferrocarriles monobanda sobre raíles magnéticos con capacidad para miles de personas que suelen circular bajo tierra o, como en el caso tyrano, en niveles intermedios de la ciudad.

Una ciudad con diferencia de miles de metros entre el suelo y los pisos más altos necesita una gran capacidad de transporte en sentido vertical. En la mayoría de las ocasiones éste es subsanado mediante ascensores ultrarrápidos de gran capacidad en el interior o en el exterior de los edificios. Pero en algunas zonas de la ciudad, como por ejemplo en las zonas de oficinas o en los grandes centros comerciales, se hace necesario la existencia de elevadores de gran capacidad que comuniquen los diferentes niveles entre sí de forma independiente a los edificios. Estos suelen ser grandes plataformas (de hasta 100x100 metros) que a gran velocidad (10 metros/segundo) pueden llevar en un par de minutos a unas 5000 personas desde el nivel del suelo a lo más alto de la ciudad y viceversa.

Casi todas las razas de la galaxia mantienen la propiedad como un derecho inalienable del individuo. Esto hace que todos tengan derecho y deseen poseer su vehículo de transporte particular y, por extensión, hace de los atascos uno de los mayores problemas de las grandes urbes. Los vehículos particulares varían en tamaño, forma, capacidad y prestaciones, pero todos ellos mantienen en común su capacidad de sustentarse en el aire mediante variados sistemas, aunque el más popular es mediante hélices horizontales impulsadas eléctricamente. La posibilidad aérea de los vehículos particulares ha llevado a las ciudades a imponer unas normas de circulación bastante estrictas para evitar accidentes sobre todo teniendo en cuenta que la velocidad media en la ciudad

son 150 km/h. Las calles suelen ser de doble dirección, pero éstas, a diferencia de las carreteras rurales, no están a la misma altura, sino que los que van en una dirección pasan a una altura y los que van en la otra a diferente altura. Las calles, además de tener varios carriles a lo ancho, pueden tener varias alturas permitidas de circulación. Esto explica por qué los vehículos además de llevar una señalización intermitente que indica cuando van a girar a derecha o izquierda, llevan también una señalización amarillo auto para indicar cuando ascienden o descienden. A estos efectos, los vehículos que van a la derecha y arriba tienen preferencia en sus maniobras. Los cruces entre las grandes avenidas, al estar los carriles a diferente altura, no existen realmente y los vehículos pueden pasar sin detenerse. Por ejemplo, la famosa 3ª Norte de Vettera por ser donde está la famosa joyería Max, el conocidísimo bar Pako regentado por el afamado Francesc y la sede de la red informática GWW, tiene un poco menos de 270 kilómetros de longitud por 50 metros de ancho en sus zonas más estrechas; entre los 10 y 100 metros de altura tiene noventa carriles en dirección sur dispuestos en nueve alturas de diez; entre los 150 y los 250 metros tiene otros cien carriles (10x10) en dirección norte; de los 300 a los 400 metros tiene cien carriles (10x10) en dirección norte y así sucesivamente hasta los 850 metros de altura haciendo la 3ª Norte tenga 290 carriles en dirección norte y 300 en dirección sur; cada cinco kilómetros hay pasos indicado que permiten a los conductores cambiar de sentido o cambiar de altura de circulación entendiendo por esto no cambiar de carril sino cambiar de grupo de carriles a grupo de carriles a diferente altura de la ciudad. Las zonas intermedias entre las bandas de circulación, pues así se llama a cada grupo de carriles están reservadas a la circulación de los servicios de emergencia, de seguridad y al aparcamiento de vehículos. Esta aparentemente organizada estructura circulatoria se complica debido a que hay muchos conductores que no respetan los límites de altitud y que intentan saltarse los atascos circulando al límite de las zonas permitidas en lo que se denomina "conducir por el arcén". Se calcula que unos cuatro millones de vehículos circulan diariamente por una avenida como la 3ª norte de Vettera.

En casi todos los planetas ampliamente civilizados parece existir un completo abandono por los transportes marítimos de superficie. En general, todas las necesidades de transporte se hacen mediante vehículos aéreos dejando la superficie para naves de recreo o entretenimiento impulsadas por la fuerza eólica de los vientos naturales. El fondo de los océanos y mares suele estar poblado por colonias submarinas generalmente agrícolas y los vehículos existentes en estas explotaciones suelen consistir en máquinas especializadas y en algunos pocos transportes que unen las plantaciones con la superficie. Estas naves submarinas mantienen muchas analogías con las naves espaciales e, incluso, algunas de ellas mantienen el mismo diseño.

LAS COMUNICACIONES

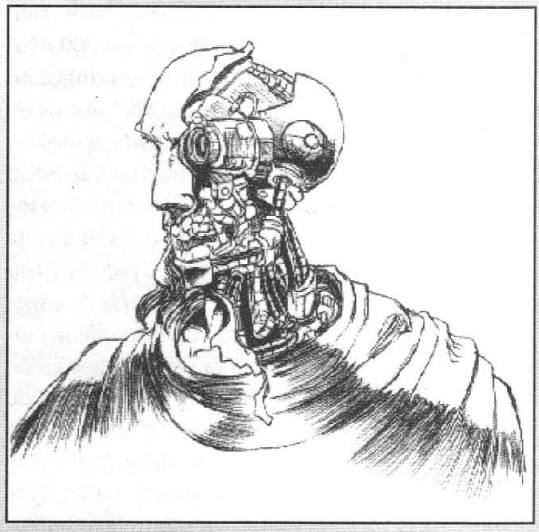
Casi todos los sistemas de comunicación planetarios se basan en ondas electromagnéticas transmitidas por cable o por el aire. Este sistema es también utilizado en la comunicación de los planetas con sus satélites naturales o artificiales, aunque, en estos casos, las comunicaciones sufren más un fenómeno denominado "lapsus". Este es consecuencia de la velocidad finita de transmisión de las ondas electromagnéticas, es decir, el lapsus es lo que tarda la onda en ir a su destino y volver. En transmisiones planetarias a larga distancia (a través de satélites en órbita baja), éste no llega a ser superior al segundo, entre el planeta y los satélites naturales puede haber un desfase de 3 a 6 segundos. Y si la transmisión se realiza entre planetas dentro de un mismo sistema solar, el lapsus puede ser de varios minutos incluso horas. Esta forma de transmisión no se puede utilizar entre sistemas solares ya que el lapsus de la transmisión puede ser de varios años. El usuario de la comunicación nota el lapsus como una consecuencia cómica. Cuando se termina de hablar, el interlocutor tarda en reaccionar (como si estuviera pensando) en dar la respuesta. Desde el punto de vista del hablante no hay desfase entre la respuesta del otro y nuestra contestación y el desfase está entre nuestra respuesta y su contestación. Sin embargo, el otro hablante tiene exactamente la misma impresión.

El problema de las ondas electromagnéticas es que son fácilmente interceptables. Por ello, cada vez más, el gobierno y los militares tienden a utilizar sistemas EPR en sus transmisiones oficiales planetarias.

Uno de los grandes logros de las telecomunicaciones planetarias son las redes de información planetaria. Formadas por cientos de servidores que interconectados permiten consultarlos y consultarse entre sí. Los servidores están agrupados en nodos y estos, a su vez, pueden conectarse, mediante sistemas especiales EPR, a nodos en otros planetas. Ello permite una casi completa conexión entre todos los ordenadores de todos los planetas formando una vasta red que se denomina GWW y cuyos beneficios son considerados hoy en día como los mayores de la galaxia. Naturalmente, el acceso a la GWW está muy limitado, depende del horario su capacidad de velocidad de acceso y la mayoría de los usuarios prefieren conectarse sólo a su red planetaria (bastante extensa de por sí) que esperar durante horas una conexión GWW. Los usuarios de esta red deben tener en cuenta que la información que se puede encontrar en ella no tiene porque ser veraz ni estar exenta de peligro (principalmente virus informáticos). Respecto a lo primero, indicar que cualquier persona puede poner información en la red y que por cada artículo defendiendo una postura podemos encontrar dos artículos defendiendo la postura contraria. En cuanto a lo segundo, aquellos que piensen que siglos de estudios informáticos han debido ser capaces de generar antivirus adecuados, les recordamos que esos mismos siglos han tenido los virus para evolucionar. En general, la GWW carece de capacidad práctica para encontrar información específica y fiable sobre un tema concreto y los usuarios tienden a utilizarla como un escaparate de promoción de sus productos o como un sistema de comunicación (instantánea o diferida) con otros usuarios de la red que, en muchos casos, habitarán en otro planeta. La GWW sólo existe en los planetas humanos (R.F.P., Federación y Oeon) más civilizados. Las colonias, los planetas agrícolas o mineros carecen de este tipo de comunicaciones. En los últimos años, se está extendiendo en los planetas más populosos de los tyranos y de los shelleros, aunque en este último caso la barrera idiomática supone un verdadero handicap.

LA MEDICINA

A excepción de los verrianos y algunas razas menores, la esperanza de vida de cualquier ser inteligente de la galaxia, que no participe en una guerra, es de unos 150 años, algo más para los sheller. En la mayoría de los planetas se considera que un individuo llega a la madurez hacia los treinta años. A partir de ahí se estabiliza hasta los 110 ó 120 años en los cuales ya empieza a sufrir los primeros síntomas de la vejez. Algunas cuestiones estéticas como la aparición de arrugas, canas o bolsas bajo los ojos hace tiempo que están muy superadas por la enorme cantidad de líneas de cosméticos presente en la vida cotidiana. Es posible encontrar un hombre de mediana edad (unos 60 años) con arrugas y canas, pero será la excepción más que la norma, pues los "potingues" para mantener la piel en su "estado natural" y el pelo con "el color de la juventud" están al alcance de cualquier bolsillo.



La amplia diversidad de ecosistemas existentes en la galaxia y la multitud de ellos habitados por razas inteligentes hacen que millares de seres biológicos potencialmente patológicos interactúen con los individuos generando nuevas enfermedades cada día y haciendo que la misión de los especialistas en la medicina no acabe

nunca. El catálogo de enfermedades de la galaxia más famoso es el "Wern Im Decalogue" escrito por el profesor Wern que contiene más de cien millones de enfermedades clasificadas y analizadas. En el prólogo de este libro (en realidad es una colección de discos de datos) el profesor dice que el catálogo no alcanza más del 10% de las enfermedades que existen y que anualmente se conocen un número de enfermedades nuevas cercano al 1%.

EL SISTEMA MONETARIO

Hace mucho tiempo que el sistema monetario de la galaxia, excepto las excepciones locales y planetarias, se ha unificado en un solo sistema y el estándar se ha convertido en la moneda oficial de la galaxia. El estándar fue la moneda oficial de Vettera y tras su expansión y creación de la R.F.P. se convirtió en la moneda oficial de la república. El imperio de Oeon, a pesar de su separación, ha mantenido la moneda como oficial. Los tyranos tenían como moneda el crédito, pero la fuerte moneda de sus vecinos ha ido restándole importancia y hoy en día, casi toda la economía tyrana se realiza en estándar. Los sheller han carecido de moneda desde hace miles de años y por ello el estándar no ha podido apropiarse de su sistema monetario. Sin embargo, cuando comercian con el exterior, deben recurrir a ellos para hacerlo. Algunos planetas habitados por razas menores utilizan su sistema monetario propio, pero todos ellos tienen equivalencias con la moneda de la república y la aceptan casi sin reparos. Una excepción de ésto son los planetas bajo la influencia de los verrianos (que carecen de sistema monetario) donde la posesión de estándar es considerado delito. Tal vez el ejemplo más significativo de la fuerza del estándar sea la base iroiendi de Adrasta donde el estándar es la moneda oficial de cambio.

A pesar de la existencia del estándar, el sistema de trueque funciona en casi todas partes donde se puede negociar el cambio de una mercancía por otra sin necesidad de intercambiar estándar.

Aunque hablamos de sistema monetario, en realidad las monedas no existen (excepto en casa de algunos coleccionistas románticos o en algún planeta anticuado). Todas las personas poseen dos tipos de utensilios monetarios. El Modium, una especie de cilindro de medio centímetro de diámetro y unos 13 de longitud, es el que se usa día a día con una pequeña cantidad de dinero para realizar gastos menores. Y la tarjeta magnética personal donde se guardan todos los datos bancarios del usuario y que sólo puede utilizarse previa introducción de una clave. Todos los comercios y cada pocos metros en la calle hay un servidor bancario que permite hacer transferencias de la tarjeta al modium o de ésta al banco. Además, para las transacciones comerciales o los grandes movimientos de dinero para los cuales no son válidas las tarjetas diarias, existen aparatos (muy difundidos) que permiten conectar dos tarjetas personales y mediante la introducción de ambos códigos facilitar las transferencias bancarias. Aunque éstas se considerarán hechas desde el momento en el que finalice la conexión entre tarjetas, es necesario conectar con un servidor bancario para que la transferencia sea considerada como real y se tenga en cuenta a nivel bancario para, por ejemplo, aplicar los intereses. Aunque el sistema parece bastante falible, las tarjetas han demostrado tener una gran seguridad y tan sólo los ladrones más sofisticados son capaces de saltarse sus protecciones y, generalmente, tardan el tiempo suficiente como para que el dueño haya anulado las tarjetas, cosa que se puede hacer con una simple llamada telefónica. El modium suele llevar un indicador en un lateral que señala la cantidad de dinero disponible. No hay límite a la cantidad que se puede "cargar" en un modium, pero dada la facilidad de perderlos y de ser usado por extraños casi nadie los carga con más de 50 estándar y lo habitual es poner 20 ó 30, lo suficiente para subsistir un día en una gran ciudad. Los comercios tienen unos aparatos (en forma de hueco circular) donde, previa introducción del modium, se paga. Un visor indica la cantidad cobrada, pero el usuario puede hacer la comprobación de si se ha cobrado lo correcto en su propio visor del modium. El aparato de cobro de modium emitirá una factura si así se le solicita.

EL SISTEMA MÉTRICO

Todas las razas tienen un sistema numérico diferente. Por ejemplo, los humanos tienen un sistema decimal (de 1 a 10) mientras que los tyranos tienen un sistema en base ocho (de 1 a 8). Para un tyrano no es comprensible el número 9 si no es expresado como 8 + 1. Ello complica un poco entender las cuestiones matemáticas realizadas por unos y por otros ya que las expresiones son similares, pero significan cosas diferentes. Para un humano 16 significa una decena y seis unidades, mientras que para un tyrano significa un octal más seis unidades, es decir catorce. Los verrianos, por ejemplo, utilizan un sistema binario (0,1). Y los sheller tienen un sistema bidecimal (base 20). Para los verrianos un número como 16 no tiene sentido ya que no conocen el 6 y ellos expresarían el concepto de dieciséis unidades como 10000. Para los sheller dieciséis es un número sencillo y lo expresan con una sola cifra.

Respecto a las unidades, la cosa es, si cabe, más complicada. Cada raza tiene uno o varios sistemas métricos para representar sus medidas. Para simplificar, hemos asumido que los humanos tienen un sistema de medida similar al sistema métrico decimal (metros, kilogramos, segundos) y todos sus derivados (kilómetros, años luz, toneladas, minutos, horas, etc.). Sin embargo, tienen dos medidas que no tiene equivalencia en el anterior sistema que es el ciclo y la unidad de gravedad o g. El ciclo es una unidad de tiempo que se utiliza en las estaciones espaciales o en las naves que generen la gravedad mediante rotación. Un ciclo es el tiempo que la estación tarda en dar una vuela. Sería el equivalente a un día en un planeta. La otra unidad, "g", es una unidad comparativa, que mide la cantidad de gravedad generada por un planeta, un sistema de rotación u otro sistema gravitacional en comparación con la gravedad media del planeta Vettera. Así 0.5g es la mitad de la gravedad de Vettera y 2g es el doble. La gravedad de Vettera (1g) es aproximable a 10 m/s2. Algunos sistemas de referencia temporal no tienen sentido en Exo como medidas exactas de tiempo. Así, por ejemplo, nadie hablará de días o años a no ser que esté haciendo referencia a los días y años del planeta Vettera. En este caso, un año vetterano tiene 330 días y cada día 20 horas. Muchas veces se hace referencia al año y día de Vettera como año-estándar y día-estándar.

Las diferentes razas tienen sistemas de medida completamente diferentes a los humanos. Aunque algunas referencias temporales son coincidentes como año o día, en realidad para ellos representan cosas diferentes. La tabla de equivalencia de medidas permite conocer para las diferentes razas mayores, su forma de llamar a las dimensiones básicas de espacio, masa y tiempo y su equivalencia con el sistema métrico decimal.

TABLA DE EQUIVALENCIA DE MEDIDAS

Raza	**Espacio**	**Masa**	**Tiempo**
Humano	1 metro	1 gramo	1 segundo
Tyrano	1,05 tiem (metro)	0,95 deti (gramo)	1 fin (segundo)
Sheller	1,5 fuher (paso)	0,78 juvelles (roca)	0,278 rer (asalto)
Verriano	0,33 hjit (sección)	0,625 ktmno (masa)	0,5 ghty (pulso)

Observa que el sistema métrico humano y tyrano son muy similares. Ello ha llevado a que el primero se esté infiltrando en las universidades y colegios tyranos y esté, poco a poco, sustituyendo al otro.

EL ARMAMENTO

En apariencia, el armamento individual no ha evolucionado mucho desde que empezó a utilizarse en el inicio de las civilizaciones, pero, interiormente, su evolución ha sido muy grande. Aunque algunas razas poco evolucionadas siguen utilizando proyectiles de propulsión química (casquillos llenos de pólvora u otro deflagrante), la mayoría de las armas de uso personal están equipadas con pequeños pero potentes impulsores electromagnéticos. Alrededor del cañón del arma hay un solenoide (generalmente de cobre) que genera un campo magnético que impulsa los proyectiles. Estos llevan unas bandas de acero magnetizado para permitir la impulsión. La batería que genera la corriente que al circular por el solenoide genera el campo va, habitualmente,

colocada en la empuñadura. Esta se retroalimenta con el retroceso del arma, por lo que es muy difícil que un tirador se quede sin batería ya que tienen capacidad para miles (o millones en las armas grandes) de disparos. A pesar de ello, pueden recargarse en cualquier red eléctrica y los armeros vienen preparados para que, cuando el arma está guardada en ellos, se recarguen. Aunque se han dado casos, es muy raro que un arma se quede sin batería en combate.

Los proyectiles de las armas son de muchos tipos diferentes. A continuación se da una relación de los tipos más representativos:

- **Alta Penetración (AP)**: Este es el proyectil habitual de las armas. Llevan la cabeza del mismo puntiaguda y afilada formada con aleaciones duras (carburos) que favorecen la penetración.
- **Proyectil de Parada (PP)**: Utilizado por las fuerzas policiales principalmente, estos proyectiles tienen la cabeza de los mismos romas (sin punta). Ello disminuye su capacidad de penetración, sin embargo, aumenta la capacidad del proyectil de detener o tirar al suelo al objetivo al que se dispara. Se considera que la víctima de uno de estos disparos tiene incrementada su armadura uen un +5. Sin embargo, se comparará el resultado de los dados de daño con la resistencia de éste y si es mayor, la víctima caerá al suelo. Si estuviera corriendo hacia el tirador, se compararía con la resistencia mas la velocidad.
- **Proyectil de Dispersión (PD)**: Estos proyectiles tienen forma esférica y están formados por multitud de pequeños fragmentos metálicos que se dispersan tras el disparo. Cada fragmento tiene poca capacidad de daño, pero al ser tantos y cubrir un área tan grande es fácil que muchos de ellos alcancen el objetivo. Estos proyectiles sólo son utilizables a corta distancia.
- **Cabeza Explosiva (CE)**: Tan sólo las armas con gran calibre pueden tener este tipo de proyectil. En su interior llevan una carga explosiva que explota al impacto. Tienen una gran capacidad destructora, pero, por el contrario, son difíciles de apuntar. También se les denomina granadas explosivas. Consulta la sección de equipo para ver otro tipo de granadas menos demoledoras.

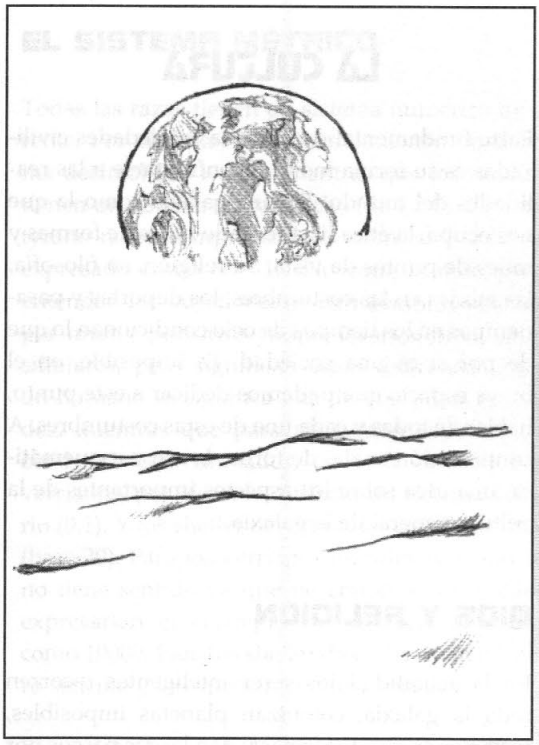
LA CULTURA

Parte fundamental de todas las sociedades civilizadas es su forma moral de enfrentarse a las realidades del mundo. En una galaxia como la que nos ocupa, la ética ha adoptado miles de formas y miles de puntos de vista. Su religión, su filosofía, las modas en las costumbres, los deportes y pasatiempos en los tiempos de ocio condicionan lo que de por sí es una sociedad. Es imposible, en el breve espacio que podemos dedicar a este punto, hablar de todas y cada una de estas costumbres. A continuación se da, de forma breve y esquemática, una idea sobre los aspectos importantes de la cultura general de la galaxia.

DIOS Y RELIGIÓN

En la actualidad los seres inteligentes recorren toda la galaxia, colonizan planetas imposibles, viajan enormes distancias y dan largos paseos por universos alternativos; la tecnología está al alcance de la mano y los individuos creen ser dueños de todo su destino. Durante toda la historia, el concepto de una divinidad ha estado en todas las filosofías de todas las razas. Denominado Dios, Ente, Erü, Entropía o de mil formas más, era un concepto con el que los seres inteligentes intentaban suplir el desconocimiento que tenían del mundo. A medida que el universo va siendo mejor conocido, los rincones oscuros son menores, los temores también y la necesidad de un ser sobrenatural que dé explicación a todos ellos va desapareciendo. La galaxia es, por sí misma, atea o lo que es lo mismo, los individuos que la habitan no tienen necesidad de creencia en un ente superior.

Sin embargo, esto no quiere decir que las personas, individualmente, no mantengan sus arraigadas creencias. Dios existe o, al menos, así lo creen millones de individuos que en cientos de religiones lo adoran en miles de mundos. Para muchas de estas religiones el Creador del universo juzgará al final de los tiempos a todos los seres por el uso que han dado a su Creación, condenando al olvido o al tormento a los que hayan sido pecado-



res y a una nueva vida a los bienaventurados. Este concepto tiene multitud de variaciones. Desde los que creen que el Señor sorteará los puestos en el nuevo mundo a los que tienen claro que la nueva vida nos es más que un nuevo ciclo del universo, pasando por los que creen que cada renacimiento es una prueba-oposición para entrar a formar parte de la élite que regirá junto al ser supremo la Creación Definitiva del Universo. Según esta última filosofía, nuestro universo no es más que un ensayo de laboratorio para la futura creación del universo perfecto y con ello explican todos los males, desaciertos y demás cuestiones irreconciliables con la idea de un ser supremo bondadoso.

Aunque en menor medida, algunas personas siguen manteniendo un concepto politeísta del universo, creyendo que cada representación del universo está regida por un dios o ser supremo. Este panteón de dioses está regido por una fuerte jerarquización existiendo seres superiores, medios, menores e, incluso, olvidados. Este panteísmo está asociado, generalmente, a culturas poco tecnificadas y escasas de recursos.

Una tercera vía religiosa confundida en ocasiones con una visión filosófica de la vida es el naturismo. Estos religiosos niegan la existencia de un ser supremo, sin embargo, creen que todos los seres vivos (incluyendo plantas y animales) están dotados de un alma o entorno espiritual que ha de ser alimentado (mediante la meditación, las obras e, incluso, económicamente) para preservarlo y hacerlo inmortal.

Independientemente de lo dicho, ateísmo, monoteísmo, politeísmo o naturismo son formas de interpretar la existencia y todos los seres de la galaxia viven de alguna forma (aunque sea negándola) la religión.

FILOSOFÍA

La galaxia es un mundo materialista. La tecnología, el conocimiento, el poder han hecho de los individuos de la galaxia, con la casi exclusiva excepción de los Sheller, unos seres cuyo único interés es resolver el momento actual. Es la filosofía del Carpe Diem o, dicho de otro modo, de disfrutar el presente. Son raros los particulares que hacen planes a largo plazo limitándose a uno o dos años por delante. Un claro ejemplo de esta filosofía son los planetas que están sobreexplotando sus recursos naturales hasta el punto de que en unos pocos años (50 o así) sus hábitat quedarán destruidos e inútiles para soportar la vida. De nada valen los mensajes de los ecologistas pidiendo una producción organizada y coherente. Los habitantes saben que su planeta morirá, pero no les importa porque la galaxia está llena de planetas deshabitados.

Esta forma de vida se halla enormemente influenciada por las grandes corporaciones mercantiles que con su publicidad agresiva incitan a la población a un consumo desenfrenado. Las modas cambian de forma continua y radical. Lo que antes se llevaba, en unos meses pasa a estar obsoleto. Pero estas modas no afectan sólo a la ropa, afecta a los edificios, a la comida y a la bebida, a los procesadores de los ordenadores, a las páginas de la red, etc. Como decía Welner Essen (conocido urbanista de Vettera): "*...nada hay más efímero*

que un rascacielos." Estas palabras las escribió como consecuencia del derribo de uno de sus edificios que había sido terminado escasamente unos meses antes. Este edificio había sido premiado por su fachada de estilo neoexpansionista, pero se había tardado tanto en su construcción que cuando se terminó, no era del gusto de nadie y el ayuntamiento ordenó su demolición por atentar contra la estética de la ciudad. En su lugar se construyó la nueva sede del gobierno municipal; un edificio de 275 plantas con un evidente estilo post-integrista.

DEPORTES Y OCIO

Un tercio de la vida de un individuo la pasa durmiendo, el otro tercio lo pasa trabajando y el tercio restante lo tiene dedicado al ocio. Las corporaciones comprendieron hace mucho tiempo que el tiempo de trabajo y el de sueño no son rentables a efectos de ventas y que es en el tiempo de ocio donde más oportunidades hay para captar clientes. Por ello, las opciones que tienen los habitantes de la galaxia para "perder" su tiempo libre son infinitas y variadas. La principal forma es la tridivisión y el holovídeo que, aunque con nombres diferentes, son casi la misma cosa. El "tridi" son las imágenes en tres dimensiones vía onda (estaciones en tierra o satélites) y el "holo" son imágenes en tres dimensiones que se reciben por cable. Mientras que el primero suele ser gratuito, el segundo, mucho más interesante, suele ser de canales de pago. La televisión, en sus dos modalidades, ocupa un 80% del tiempo libre de un ciudadano medio de la galaxia y los programas que se le ofrecen suelen ser meros espacios escapistas entre los que se intercala mucha publicidad. Las tres dimensiones han dado a este mercado una capacidad de atracción inigualable. Hay canales de deportes, de películas, especializados. En definitiva, hay más de miles de canales por planeta y, exceptuando una decena de ellos que son intergalácticos el resto son locales o de difusión exclusivamente planetaria. Los tridiespectadores y holoespectadores tienen una amplia oferta donde elegir, aunque cuando uno termina de pasar por todos los canales sin pago suele expresarse de la siguiente manera: *¡Parece mentira! ¡467 canales y no hay nada interesante! ¿Qué película echan en el holo? ¡Ya la he visto!*

El deporte ocupa una parte importante en las aficiones de todos los individuos. Suele ser una afición de masas con miles de billones de seguidores en todo el mundo. Aunque existen varios deportes sobre la superficie de los planetas. Los que más seguidores tienen, por su espectacularidad, son lo deportes en gravedad cero que suelen jugarse en estaciones orbitales o en naves espaciales. De todos ellos el más famoso es el pelota-esfera (o, como le llama todo el universo, el pel-les). En este juego, dos equipos de cinco jugadores se enfrentan dentro de una esfera (generalmente transparente). Uno de los componentes del equipo es el portero y detrás de él se coloca la portería cuadrada. De hecho la portería se proyecta detrás de él. Si el portero se mueve, ésta se mueve; si se acerca a la pared, la portería se achica (aunque no lo suficiente como para taparla con su cuerpo, si se aleja, se agranda. El objetivo de los equipos es hacer que la pelota (de unos 4 cm de diámetro) entre en el cuadro-portería de los rivales. La pelota puede ser impulsada con cualquier parte del cuerpo, aunque generalmente se utilizan las manos. El partido dura 40 minutos repartidos en cuatro tiempos de diez. Además de estas sencillas reglas, todo vale. De hecho, es normal que en cada partido salgan del campo dos o tres lesionados y se han dado casos de jugadores muertos tras un partido especialmente violento. Cada equipo suele representar a una ciudad de un planeta y la violencia entre los seguidores de cada equipo es también una constante entre todos los partidos. La final entre federaciones de la R.F.P. es un partido que puede ser visto por miles de millones de personas en todo el universo, incluso fuera de la R.F.P.

Otro deporte, este más tranquilo, pero que cuenta con muchos seguidores es el Ma-ho. Una especie de juego estratégico que se juega sobre un tablero plano con 7 x 7 escaques y seis fichas por bando. El objetivo del juego es encerrar al oponente e impedirle continuar haciendo movimientos. El juego es de origen Sheller, pero está más extendido por la galaxia que el mítico ajedrez.

LAS LENGUAS

Dicen los lingüistas que en cada planeta es posible encontrar tantas variantes de un idioma como personas haya en el planeta. Si esto lo multiplicamos por el número de planetas conocidos tendremos una enorme cantidad de idiomas en la galaxia de Exo. Afortunadamente, muchos de ellos se parecen entre sí.

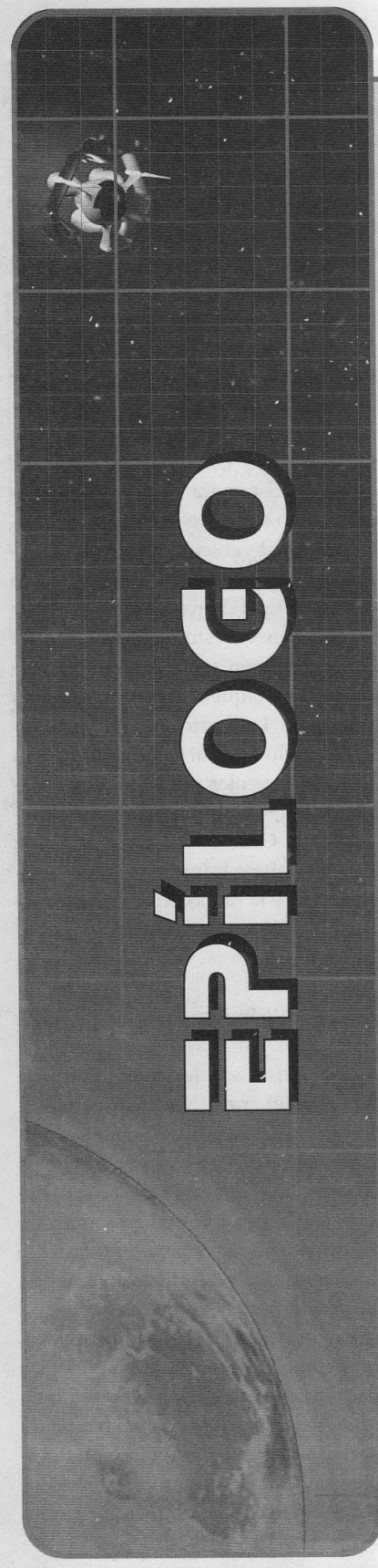
Los humanos, una de las razas con más diversidad de idiomas, fueron los primeros en desarrollar un traductor universal. Para ello debieron inventar un idioma nuevo que pudiera servir de estándar a todos los individuos. A este idioma se le denomina "interlingua" o "neolengua" y, que se sepa, nadie es capaz de hablarlo. Este idioma es una lengua artificial que no sólo permite traducir conceptos sino expresiones, tonos de voz e, incluso, el timbre del hablante. Los traductores universales funcionan de la siguiente manera: ambos interlocutores deben poseer un traductor para poder comunicarse en diferentes idiomas. El traductor del hablante traducirá lo que diga éste a la neolengua y lo transmitirá a todos los traductores que estén dentro de su radio de acción. El traductor del oyente traducirá lo recibido de la neolengua al idioma del oyente. Los traductores son, a la vez, emisores y receptores de neolengua de ahí el nombre técnico que recibieron "emtradre". El realidad los traductores no son capaces de traducir cualquier lenguaje a cualquier lenguaje, sino que sólo son capaces de traducir de la neolengua a una lengua (la del hablante/oyente), pero este idioma artificial permitió normalizar los traductores existentes en el mercado. En la actualidad los emtradre son unas pequeñas esferas que se colocan dentro del oído cuyo radio de acción es proporcional al tono de voz del hablante y que son capaces de traducir varios mensajes a la vez en tiempo real. Además, como la neolingua transmite también las inflexiones y los tonos de voz, el oyente tendrá la impresión que quién está hablando es otra persona y no una máquina y será capaz de identificar a la gente al escucharla, aunque sea a través del tono de voz. Naturalmente, no todos los emtradre son igual de potentes. Los más baratos y asequibles son capaces de manejar unos 10000 vocablos y unas 100 formas de inflexión.



Los más caros, usados por políticos y diplomáticos, tienen capacidades de cientos de miles de vocablos.

Cuando aparecieron los traductores universales en el mercado, muchos alarmistas creyeron que ese hecho marcaría el fin del estudio de los idiomas y, por ende, el estudio de otras culturas, quedando toda la población humana reducida a un amasijo de "neocultura". Sin embargo, la realidad ha sido muy distinta. Los traductores universales, si bien muy perfeccionados, tienen ciertas limitaciones. Son interceptables y manipulables y muchos altos cargos siguen manteniendo en nómina a traductores (no mecánicos) para que corroboren lo traducido por la máquina. En diplomacia o en política, un error de un emtradre puede provocar una guerra o una dimisión.

Cuando la humanidad empezó a entrar en contacto con otras razas, los emtradre hubieron de adaptarse a sus particularidades, pero finalmente, acabaron imponiéndose en muchos mundos. Hoy en día es inconcebible para cualquier ciudadano de la galaxia que vaya a viajar (aunque sea al continente de al lado), hacerlo sin su emtradre. Para la gente se ha convertido en un artículo tan habitual como puede ser el reloj de pulsera, la tarjeta de uso diario o las conexiones a los canales de noticias. Se ha visto a Yrr Fercajj, subcomandante verriana de la base Adrasta en el espacio iroiendi, usando un emtradre especial que traduce sus pensamientos a palabras.



EPÍLOGO

Cuando Rafael Glez abrió los ojos, la nave en la que viajaba, Desera III, alcanzaba la órbita de su planeta de destino. Sintió la boca seca, pastosa y con mal sabor, pero sabía que aquello era debido a las pastillas que había tomado para dormir durante el salto subespacial. Desgraciadamente, pensó, aquella era una sensación demasiado conocida para él. Sintió la vuelta de la gravedad como una desagradable sensación de mareo provocada, según sabía, por los laberintos internos de su oído. También notó, primero ligeramente y luego con más intensidad, el peso del cuerpo de Bárbara sobre su brazo. Aprovechó aquellos instantes para observar el plácido rostro femenino, suave y brillante, perlado por minúsculas gotas de la transpiración. Abrió los ojos y su mirada se centró durante un segundo en el techo metálico que cubría el catre, como intentando recordar donde estaba. Después se fijó en él y, sonriendo, dijo:

- *¡Maldita sea!, pensé que era un sueño.*

Rafael desenganchó el arnés que lo había mantenido fijo en la cama en baja gravedad, besó la frente de ella y se levantó. Su movimiento fue muy brusco pues sintió como le fallaban las piernas por la desorientación gravitatoria. Sufrió lo que los instructores denominaban borrachera subespacial que afectaba tanto a novatos como a veteranos que, como él, se levantaban demasiado rápido tras un salto. Trastabillando alcanzó las duchas y mientras el aire higienizante, derivados del oxígeno y otros elementos desinfectantes, refrescaba su cuerpo, pensó en su relación con Bárbara. Ella siempre se esforzaba por demostrar cierto distanciamiento que le molestaba. Dudaba sobre si aquello era un mecanismo de seguridad de ella ante el temor a comprometerse, una forma de mostrar la temporalidad de su relación o consecuencia de la diferencia de años, casi diez, que había entre ellos. Sin embargo, le había acompañado a esta misión y eso debía significar algo. Dejó de pensar en ella y mientras terminaba y se vestía, meditó sobre su próxima tarea.

¿Cuántos habían sido sus descensos de investigación? Seis, no siete. Sí, siete contando el de Alfeirón. Esta sería su octava misión de exploración. Debía reconocer que el ejército había cumplido con creces sus compromisos con él. No se engañaba, ellos no le consideraban un buen soldado, aunque la carencia de oficiales científicos le había elevado a la categoría de mayor; era un científico integrado en una vida castrense que evitaba molestarle. Por su parte, el ejército era el único mecenas disponible con los suficientes recursos para financiar sus expediciones arqueológicas. En aquella ocasión iba a investigar una serie de formaciones de apariencia artificial detectadas por una sonda en el planeta Erelmil. Este, por lo que él sabía, era el tercer planeta del sistema Aiea. Una pequeña estrella G que no tenía edad suficiente como para haber permitido la creación, desarrollo y desaparición de

una civilización en cualquiera de sus cuatro planetas. Aquél era el primer misterio de una serie que sabía que vendría después. Esa era la parte de su trabajo que más le gustaba; el obligado aislamiento, las malas, cuando no peligrosas, condiciones de vida y los saltos subespaciales era lo que menos.

Cuando llegó al hangar, aún no había nadie en él. Aún era pronto para que lo hubiera y, por ello, su nave de descenso permanecía con todos los amarres y conexiones. Se sentía bastante orgulloso del diseño de la que él denominaba "exploradora". En resumen era un transbordador al que le había añadido ciertas mejoras como el lanzador de satélites, la ampliación de la bodega de carga que, tras entrar en una atmósfera, se separaba aterrizando independiente de la cabina de la tripulación, o está, que una vez en la superficie se podía transformar en un potente todo terreno o, más tarde, en un vehículo de escape. Todas estas modificaciones que eran consecuencia de sus investigaciones anteriores. Erelmil, probablemente, sugeriría alguna nueva.

Abrió un comunicador y anunció:
- *Mayor Glez en Dato Tiro ciento uno.*- DT 101 era el nombre oficial de la exploradora.
- *Buenos días, mayor*- salió una voz por los altavoces-, *¿qué tal ha dormido hoy?*

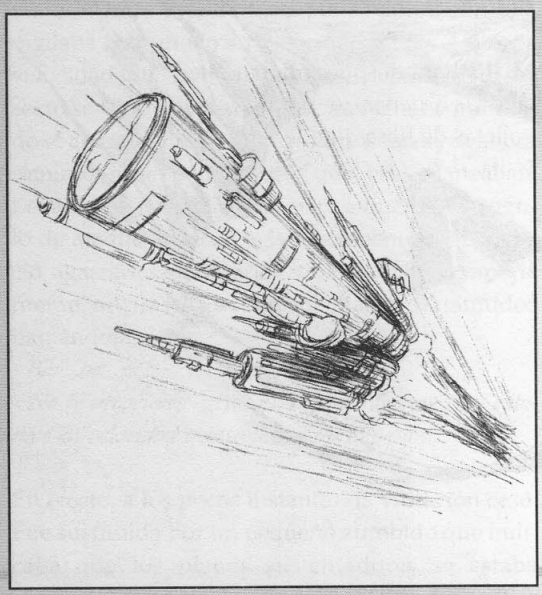
Aquello era un anacronismo, pero los tritones, pilotos de las grandes naves militares, siempre se referían a los saltos subespaciales como "La noche" y tras éste, siempre saludaban de forma parecida. Los mandos toleraban esta actitud indisciplinada porque, decían, los saltos subespaciales y las drogas que tomaban para soportarlos terminaban haciendo mella en ellos. Y aunque oficialmente este hecho estaba desmentido, la verdad es que él nunca había conocido un tritón con más de treinta años. Decidió, como siempre hacía, seguirles la broma.
- *Mal..., la nave no dejó de dar bandazos en toda la noche.*
- *...Es que los reclutas que llevamos no podían dormir y tuvimos que acunarlos* -y rió fuertemente ante su propia ocurrencia.

Aquel diálogo en broma continuó durante unos minutos, pero mientras tanto, el oficial de comunicaciones transmitió al DT101 toda la información de los bancos de la nave con respecto a la misión. El reloj de la misma marcó las -2:13:37. Tiempo suficiente para realizar una última inspección a todos los componentes.

Media hora después, Bárbara llegó trayendo consigo las órdenes, un par de cafés y un paquete de galletas de fibra que, según creía, sólo ella encontraba deliciosas en todo el ejército. Dejó todo donde menos estorbaba y con el vaso de plástico entre los dientes se dispuso a verificar el armamento, tanto de mano como de posición, y el sistema de suspensión del vehículo terrestre. Cuando terminaron, el reloj marcaba -0:37:16. Sólo entonces se permitió Rafael atender al café frío y a apaciguar el vacío de su estómago con una de esas barritas de cartón con sabor a miel. De uno de los bolsillos de su chaqueta extrajo un cigarro puro de largo tamaño. Lo acarició, lo olió profundamente acercándoselo a la nariz. Lo guardó. Era para la vuelta. Cerró los ojos para que descansaran de las luces de los monitores en la semipenumbra de la cabina. Cuando los abrió, una voz terminaba de decir "cinco minutos para la posición de lanzamiento" y la mano de Bárbara le agitaba suavemente. Tardó un instante en comprender dónde estaba.

- *Lo siento* -dijo disculpándose-, *cerré los ojos un momento.*
- *Anoche apenas dormiste* -contestó ella con una afirmación, pero Rafael creyó entrever un reproche en el tono de su voz. Alejó sus dudas y se concentró en el proceso de calentamiento de los motores. Había que acercar lentamente los materiales de combustión aplicando una gran presión. Cuando ésta era lo suficientemente grande, se bombardeaba el combustible con un fino haz de neutrones que iniciaba una reacción de fusión que, además de la energía de impulso de la nave, generaba la presión y los neutrones necesarios para que la reacción siguiera su curso. Si se quería aumentar la potencia bastaba con aumentar la presión y bajarla para perder impulso. Naturalmente, todas las naves de la flota tenían este proceso automatizado, pero él continuaba haciéndo-

lo manualmente pues se consideraba capaz de sacar mayor rendimiento que cualquier IA. Evidentemente, esto no era verdad, pero era una concesión a su conservadurismo. La inteligencia artificial de la nave se encargó de compensar y solucionar los errores cometidos por el científico.



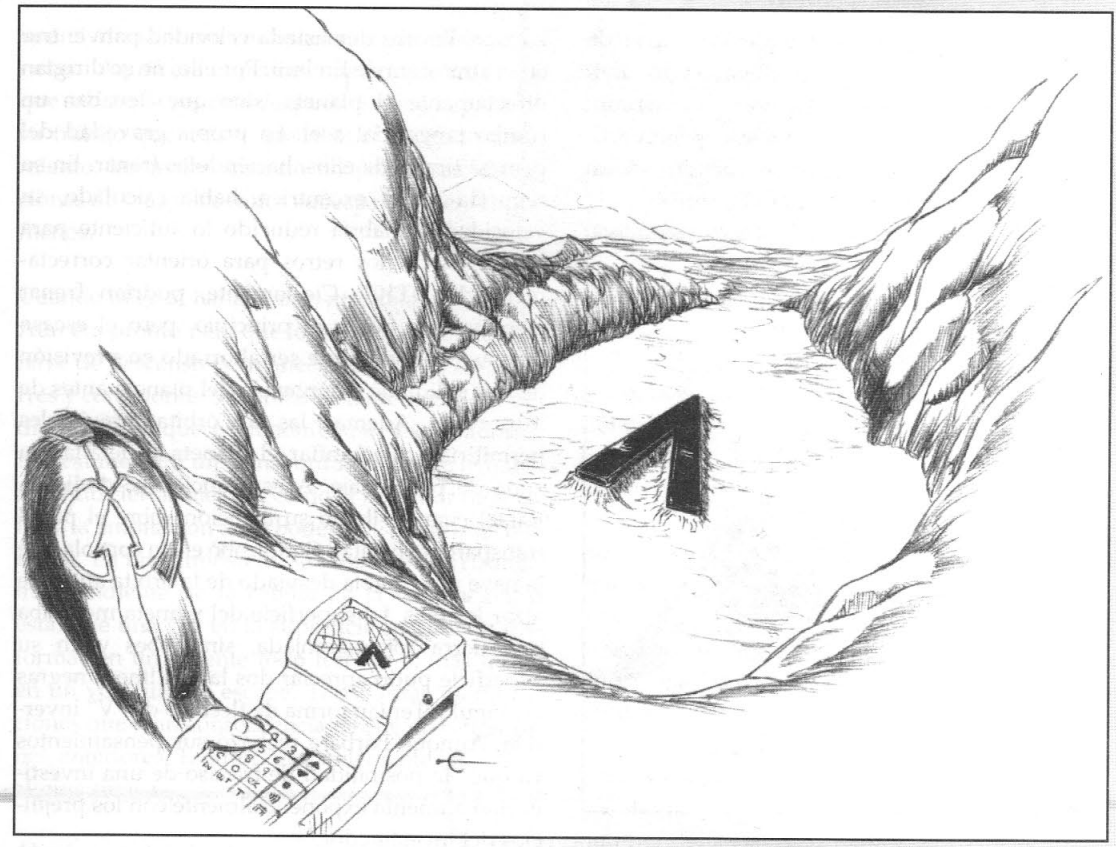
- Treinta segundos para la posición. DT101, confirme.
- Aquí DT101. Todos los sistemas en funcionamiento y comprobados.
- Abriendo rejilla de lanzamiento.

Sintieron la leve sacudida que indicaba que el suelo bajo sus pies había desaparecido y que se encontraban suspendidos por un campo electromagnético. Cuando los dígitos de tiempo de la misión marcaron el cero, éste los expulsó del hangar con cierta brusquedad. Cuando los soltó, que Bárbara supo porque se encendió una luz verde en su panel, aceleraron para alejarse de su nave nodriza. Este impulso duró apenas unos segundos y tras ellos, se vieron envueltos por la gravedad cero. Afortunadamente, la exploradora estaba pensada para esta situación, sino miles de pequeños objetos, ahora aferrados magnéticamente, hubiera volado por el interior de la cabina. La nave, como muchas veces había proclamado su diseñador, era fruto de la experiencia. Bárbara se preguntó divertida si los anclajes eran producto de una cómica situación anterior.

La nave llevaba demasiada velocidad para entrar en la atmósfera de Erelmil. Por ello, no se dirigían directamente al planeta, sino que llevaban un rumbo tangencial a él. La propia gravedad del planeta tiraría de ellos, haciéndoles frenar. En su segunda órbita excéntrica, había calculado, su velocidad se habría reducido lo suficiente para poder activar los retros para orientar correctamente la DT101. Ciertamente, podrían frenar directamente desde el principio, pero el escaso combustible tenía que ser ahorrado en previsión de una salida de emergencia del planeta antes de lo previsto. Además, las dos órbitas previas les permitirían cartografíar el planeta y detallar su zona de planetizaje. A esa función se dedicaba Rafael cuando llamó su atención sobre el papel transparente frontal. Comprobó en su consola que la nave no se había desviado de la órbita antes de alzar los ojos. La superficie del planeta mostraba una tierra rojoanaranjada, sin nubes y en su superficie pudo apreciar dos largas líneas negras en ángulo. Tenían forma de flecha o de "V" invertida, Aunque Bárbara rechazó sus pensamientos ya que "la posibilidad de fracaso de una investigación aumenta exponencialmente con los prejuicios del investigador.

- *Es enorme* -dijo por fin.
- *Verdad que sí* -aquella respuesta de Rafael, dicha casi con un murmullo, significaba: "*guarda silencio*". Bárbara le conocía lo suficiente como para saberlo.

La imagen, objeto de su investigación, desapareció rápidamente. Tal era su velocidad. Cuando dieron la segunda vuelta, Bárbara no miró más que fugazmente. Se acercaba el momento crítico y toda su atención estaba en los controles. Estaban un poco escorados a estribor y su ángulo de entrada era demasiado bajo lo que podía hacerles rebotar en las capas exteriores como una piedra en un estanque. Corrigió la cabezada con dos suaves impulsos de los retros. A los pocos segundos notó las primeras sacudidas de la atmósfera de Erelmil y aferró los mandos de la "exploradora". Las vibraciones se hicieron más fuertes y empezó a sentir los primeros síntomas de la subida de la temperatura. La nave se bamboleaba sin aparente control de un lado a otro y las gotas de sudor



caían por su rostro sin que pudiera hacer nada por evitarlo. Fueron unos segundos muy largos, sin poder ver nada del exterior y debiendo fiarse sólo de los instrumentos de a bordo. Por lo que ella sabía, bien podían estar precipitándose como una bola ígnea al suelo o haber rebotado en las capas externas y haber sido devueltos al espacio. Le preocupaba la pequeña desviación a estribor que no había tenido tiempo de corregir.

Los protectores externos saltaron y Bárbara pudo contemplar por, primera vez, el limpio cielo. Desplegó las alas que permitirían maniobrar algo al DT101, pero que no lo hacían más maniobrable que una piedra. Su velocidad era enorme y tuvo que tirar con todas sus fuerzas del mando que controlaba los alerones para intentar elevar el morro. Pero estaban a demasiada altitud para conseguirlo. El suelo estaba a treinta mil metros y se acercaba. Bárbara jadeaba por el esfuerzo y por el enfriamiento de la cabina. Pensó en conectar la calefacción, pero no podía soltar los mandos sin que la nave se descontrolara. Miró a Rafael para indicárselo, pero tenía los ojos cerrados, la tez pálida y se aferraba con fuerza a los laterales de su asiento. *Veinticinco mil metros.* Bárbara empezó a preocuparse. La atmósfera de Erelmil parecía demasiado ligera para un vuelo atmosférico y llevaban demasiada velocidad para que los motores pudieran frenar su caída. Eso siempre que pudiera dar la vuelta a la nave. *Veintemil metros.* No iba a esperar más. Dejó de luchar contra la nave y exhausta empujó el timón hacia abajo. Picaron y el suelo ocupó toda la pantalla frontal. Un suelo que se acercaba rápidamente. *Quince mil metros.* Bárbara aceleró; la nave aumentó su velocidad. Pudo oír como Rafael comenzaba una letanía a los dioses de su religión, los señores de la Dualidad. Aún en aquella situación, ella se preguntó como un científico como él podía confiar en unas doctrinas religiosas. *Diez mil metros.* El picado había hecho ganar más velocidad a la nave, lo que había permitido que las alas generaran sustentación a pesar de su reducido tamaño. Tiró suavemente de la palanca y la aeronave empezó por sí sola a estabilizarse a una altura de ocho mil quinientos

metros. Aunque lo difícil había pasado, Bárbara no se permitió relajarse.

Las corrientes permanentes del planeta zarandeaban sin consideración al DT101. Su superficie alar era aún demasiado pequeña, pero su velocidad era aún muy grande para poder ampliarla. Ella vigilaba con un ojo su velocidad y con el otro la velocidad del aire en las alas, dejando que su sexto sentido se encargara de mantener equilibrado el aparato. El impulso de los motores era ahora mínimo y se podía decir que casi planeaban. Levantó un poco el morro para aumentar el ángulo de ataque y frenar más. De repente, algo pareció agarrarles y agitarles violentamente como si fueran un frasco de aerosol. Rafael tartamudeó llamándola:

- *Bár...ba...ra...*

- *No te preocupes* -gritó ella para hacerse oír- *estamos en velocidad transónica. Pronto pasará.*

En efecto, a los pocos instantes, la vibración cesó. Fue sustituida por un pequeño zumbido que indicaba que los planos sustentadores se estaba abriendo. A partir de ese momento podía confiar plenamente en la aerodinámica.

Rafael se sobrepuso, activó su terminal y se dispuso a calcular su posición. Un pequeño satélite que había dejado en órbita antes de entrar en la atmósfera les indicó que estaban a mil kilómetros desviados de su punto previsto de planetizaje. Giraron a la izquierda y a través de las ventanillas laterales pudieron contemplar por primera vez la árida superficie del Erelmil. Había algunas formaciones rocosas anaranjadas pobladas de vegetación parda, pero en su mayoría era una sucesión de enormes dunas de arena naranja.

Al rato observaron la gran muralla negra en el horizonte. A la distancia que estaba ya parecía grande. Y cuando llegaron, comprobaron que era descomunal. Tenían que girar la cabeza para poder verla de un extremo a otro y su altura, fácilmente alcanzaba la cincuentena de metros. Apenas tenía dos metros de ancho, que aunque muchos, quedaban empequeñecidos ante el resto de las dimensiones.

Bárbara soltó la carga que se precipitó al suelo frenada su velocidad por un gran paracaídas. Antes del impacto hinchó unos globos que le rodearon completamente y sobre los cuales rodó hasta quedar completamente detenida. La perdida de peso hizo que la nave ganará altitud bruscamente, pero ahora era bastante maniobrable. Dio dos vueltas inspeccionando el terreno para planetizar. Elegido éste, hizo que la nave perdiera velocidad. Para compensar la pérdida de sustentación fue girando lentamente las toberas de los motores. Finalmente, se detuvo completamente y bajando con lentitud se posó suavemente. Una gran nube de polvo naranja se arremolinó a su alrededor.

Rafael estalló en una febril actividad mientras ella, por fin, se relajaba cerrando los ojos.

- *La presión atmosférica está al 85%* -anunció-. *Como suponía, no son necesarios los trajes, aunque debemos llevar los respiradores porque la concentración de C02 y de nitrógeno es elevada. Venga... salgamos.*

El constante sonido de la respiración hacía monótono un paisaje ya de por sí aburrido. Habían planetizado en una zona llena de grandes dunas y no se veían formaciones rocosas por ninguna parte. La arena era una mezcla de sílice y óxidos, lo que explicaba ese tono rojizo. Rafael no prestó mucha atención al paisaje sino que se encaminó, casi obsesivamente, hacia el muro. Este era de un negro muy intenso que parecía absorber cualquier rayo de luz que recibía. Sin embargo, parecía brillar. Ellos estaban en el extremo, justo donde los muros confluían en ángulo. La altura les empequeñecía, pero cuando miraban al horizonte se daban cuenta de la magnitud de aquella obra.

- *Es artificial, sin duda* - anunció excitado Rafael.
- *¿Estás seguro?*
- *No hay imperfecciones y fíjate en la redondeada forma del ángulo.*
- *¿Qué es?*
- *No lo sé. Tendría que analizarlo, pero por el color parece una aleación de titanio.*

Durante dos días no pasó nada excitante. Los oficiales del Desera 3 se despidieron por radio hasta

dentro de treinta días y ellos comenzaron sus investigaciones de forma ordenada y metódica. Primero instalaron la base: una estructura de plastiacero prefabricada y hermética que les permitía dormir y descansar sin necesidad de llevar puesto el sistema autónomo de respiración. Otra estructura similar hacía las veces de laboratorio. Además, montaron el vehículo para sus desplazamientos de superficie.

El muro resultó ser una extraña aleación eutectoide de titanio, aluminio y berilio con algunas impurezas de hierro y carbono. También descubrieron que era altamente resistente a la temperatura y que tenía una casi imperceptible conductividad eléctrica. No tenía ninguna marca o signo que indicara su utilidad. Pero en la tarde del segundo día hicieron un descubrimiento asombroso. Bárbara y Rafael estuvieron cerca del ángulo del muro hablando de los resultados de las pruebas y de la necesidad de hacer un viaje al interior del muro. Cuando volvieron al campamento, los sensores, colocados el día anterior casi en los extremos del muro, indicaron que habían registrado una serie de vibraciones. Analizadas estás, comprendieron que era una reproducción de su conversación de la tarde. Los experimentos posteriores demostraron que el muro actuaba como una especie de diapasón y que cuando lo golpeaban en un extremo, en el otro podía oírse claramente una nota musical. El registro indicó que era un do sostenido puro.

Aquello le llevó a especular. Para qué podía servir aquella mastodóntica construcción. Bárbara imaginó el tamaño de los instrumentos que se podían afinar con ello, pero luego pensó en los músicos y su idea no le pareció tan divertida. Probaron golpear en un extremo del muro y escuchar en el otro extremo y en el ángulo pero sin resultado. Probaron a golpear el ángulo con diferentes materiales y en diferentes sitios, pero el resultado siempre era un do sostenido. Quedó claro que el objeto del muro había sido la amplificación y modulación de lo que sucedía en el ángulo, pero lo que no podían especular era la razón que había impulsado la construcción de aquella estructura. Porque lo que sí había quedado claro, era que aquello no era una formación natural.

Durante dos días se sintieron frustrados. Los experimentos sonoros no dejaba entrever ninguna respuesta y pronto se convirtieron en algo monótono y sin sentido. Fue durante una conversación para matar el hastío cuando encontraron una aparente solución. Bárbara había preguntado:
- ¿Porqué construir algo tan colosal sólo para transmitir una nota musical? ¿Por qué no poner simplemente un cable de, por ejemplo, cobre? Esta gente, quien quiera que fuese, tenía amplios conocimientos metalúrgicos, ¿porqué no poner un cable de fibra óptica?
- Un cable óptico - contesto Rafael despreocupadamente - *no es capaz de transmitir tanta energía como una onda sonora.*- Calló durante varios segundos como si estuviera siguiendo una línea de razonamiento.- *¡Energía!* - dijo por fin y luego añadió para sí mismo.- *Rafael, tonto, te estás haciendo viejo para este tipo de trabajo...*

Bárbara le miró con incredulidad, como si, finalmente, la locura que asalta a todos los genios se hubiera apoderado de Rafael. Él miró con una sonrisa condescendiente a su compañera y explicó:
- Estábamos equivocados. No es una amplificador de sonido - y al decir esto abrió sus brazos intentando abarcar toda la construcción -, *es un amplificador de energía. Sospecho que si le apuntamos con un rayo electromagnético, por los extremos saldrá un nítido rayo de luz.*
- Es negro, ¿Cómo va a desprender luz?
- A lo mejor no luz visible, pero ultravioleta, infrarrojos, o rayos X. Algún tipo de onda.
- Pero eso no nos permite saber por qué o para que lo construyeron.
- Todo a su tiempo, Bárbara. Todo a su tiempo.

Probaron con diferentes energías sobre el muro. La luz visible irradiaba un rayo ultravioleta en una frecuencia muy definida. El infrarrojo no emitía nada. Las pruebas fueron muchas y variadas y poco a poco se fue abriendo camino en la mente de los investigadores una teoría. Aquel muro era en realidad un transformador de energía. El objeto y el uso que hubiera podido tener quedaba dentro de la especulación, pero su manejo quedaba bastante claro. Tan sólo les faltaba probar lo que emitiría un rayo de partículas subatómicas, pero la única fuente de éstas partículas

era el motor del vehículo. Tardaron varios días en adaptarlo para poder hacer el experimento. Apuntaron la salida del motor al lado curvo de unión de los dos muros. Primero oyeron un gran sonido como si algo se hubiera desgarrado en la propia realidad que les rodeaba y que hizo que los oídos de Rafael sangraran levemente. Vino seguido de un fuerte viento que les obligó a cerrar los ojos y a protegerse arrimándose a la estructura negra. La succión fue tal que casi les arranca los respiradores, llevándoles a un estado de semiinconsciencia. Un ligero temblor fue la tercera y última consecuencia del experimento. Cuando se recuperaron, los registros demostraron que habían sido testigos de un rayo taquiónico, es decir, de partículas subatómicas a mayor velocidad que la luz.

No repitieron el experimento por temor a sufrir nuevamente sus consecuencias, pero los datos que habían registrado fueron suficientes para mantenerlos ocupados durante el resto de su estancia en el planeta. Por fin, habían descubierto el objeto de aquella construcción. O, al menos, eso es lo que creían. Era un transmisor taquiónico. Pero, ¿cómo se apuntaba?, ¿o a quién iba dirigido? Eran preguntas que quedaban a la especulación.

En la mañana del día vigésimo tercero desde su planetizaje en el planeta, observaron como disminuía la intensidad del blanco sol. Al principio creyeron que se trataría de un eclipse con el cercano Aderes, segundo planeta del sistema con una órbita muy cercana a la de Erelmil. Pero cuando miraron el cielo, descubrieron que lo que estaba provocando el eclipse era una forma geométrica, con aristas rectas y de indudable fáctura artificial. Comprobaron el reloj de la misión, descubriendo que aquello no podía ser el Desera 3, aunque si hubieran observado el tamaño habrían llegado a la misma conclusión. A los pocos minutos, el eclipse había terminado, pero en el cielo claro del planeta se podía seguir sin problemas la trayectoria de aquella enorme nave gracias a la luz que reflejaba del propio sol. Había planetas dentro de la República Federal de Planetas que no eran más grandes que aquella nave. Pero ello, les llevó a otra pregunta. ¿Quiénes eran? ¿Sería acaso una nave-colmena verriana? De improviso, Rafael temió por su seguridad.

Lo primero que vieron del visitante fueron sus enormes pies materializándose a escasa distancia de ellos. La nave debía estar en esos momentos encima de ellos y el alienígena fue apareciendo desde sus extremidades inferiores hasta la cabeza. Fue un proceso que apenas duró unos segundos, pero para Rafael y Bárbara, que lo contemplaban boquiabiertos, pareció una eternidad. El visitante vestía una especie de armadura de forma humaniforme. Un gran casco con un visor central circular parecía mirarlos. Su cuerpo estaba cubierto de placas de metal verde y plateado. Y sus brazos, donde se apreciaban unos servos externos que facilitaban el movimiento, sujetaban una especie de enorme bastón que bien pudiera ser un arma. En total, el visitante mediría unos tres metros. Durante largo rato guardó silencio, observando. Más tarde dijo, con una voz metálica:
- *Hemos acudido a la llamada, pero vosotros no sois skardars...*

Rafael había reconocido al alien como un iroiendi. Era muy raro verlos y más en territorio humano.

- *Somos humanos y pertenecemos a la República Federal de Planetas* -respondió Rafael poco sorprendido de que el extraño hablara su idioma-, *somos una misión científica y hemos activado la señal en el curso de nuestras investigaciones.*
- *Buena noticia.*

Ignorando la afirmación, Rafael preguntó:
- *¿Es ésta una construcción suya?*
- *No...* -y antes de que siguiera preguntando, añadió:- *...tampoco es skardar, aunque ellos las usaban hace tiempo...*

Rafael intentó hablar, pero el visitante empezó a desmaterializarse en orden inverso a su aparición. La nave empezó a alejarse incluso antes de que terminara el proceso de transferencia. Al rato, superada la impresión, Rafael dijo:
- *¡Vaya, iroiendi!, ¿quién lo hubiera dicho?*

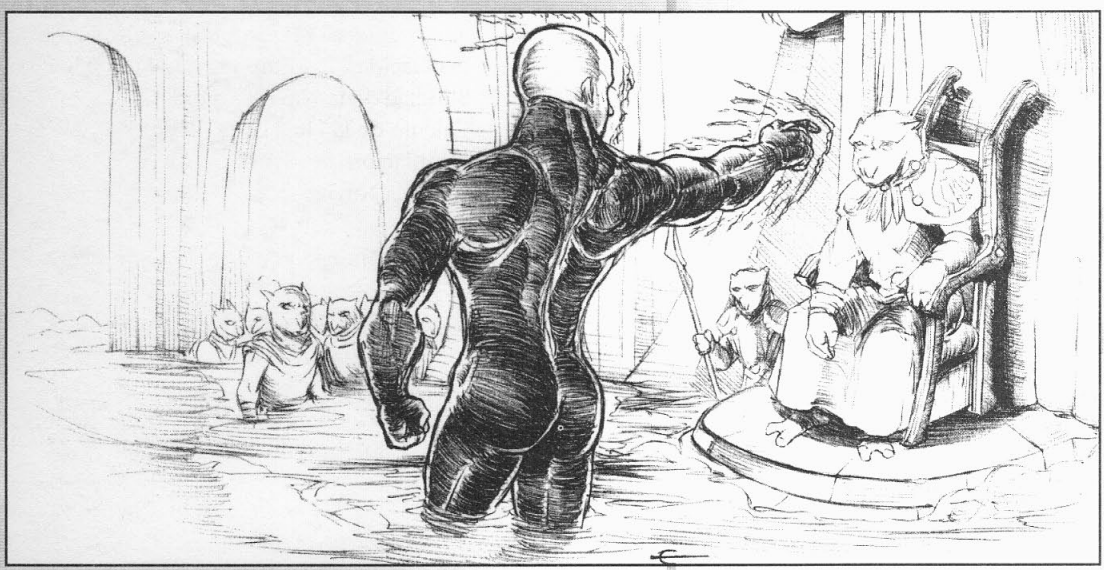
Pero Bárbara no le escuchó y a su vez preguntó:
- *¿Qué quiso decir con buenas noticias?*

Introducción **7**
Ambientación **9**
República Federal de Planetas 9
Pueblo Sheller 22
Imperio Oeon 24
Estado Iroiendi 29
Comunidad Verriana 32
Imperio Tyran 34
Federación de Planetas 35
Cronología 37
Componentesdel Juego **41**
Razas Inteligentes 41
Cualidades: Características y Atributos 41
Factores Planetarios 45
Capacidades Especiales y Defectos 46
Ocupaciones y Aprendizaje Libre 47
Habilidades 47
Académicas 48
Atléticas 50
Ofensivas 50
Sensoriales 51
Sociales 53
Técnicas 54
Puntos de Vida, de Mente, de Psiónica 56
Tiradas de Dados y Resultados 56
Creación de Personajes **57**
Concepto de Personaje 57
Definición de las Características 57
Factores Planetarios 62
Desarrollo del Personaje 62
Atributos 63
Capacidades Especiales 63
Ocupaciones y Habilidades 70
Dinero y Equipo del Personaje 74
Adquisición de Habilidades Psi 74
Cálculo de la Hoja de Personaje 80
Experiencia tras Creación Personaje 80
Mecánica de Juego **81**
Acciones 82
Acciones Automáticas 82
Acciones de Dificultad 82
Acciones Enfrentadas 84
Acciones Extendidas 85
Apuntes Finales 85
Procedimientos 86
Ejemplos de Acciones 86
Otras Consideraciones 90
Combate 90
Principios Básicos 90
Iniciativa 91
Declaración de Intenciones 92
Acciones de Combate A Distancia 92
Distancia 92
Cobertura 92
Maniobras de Combate A Distancia 93
Fuego Normal 93
Fuego Semi-Automático 93
Fuego de Precisión 93
Fuego Automático 93
Fuego de Cobertura 94
Fuego de Oportunidad 94
Armas de Área 94
Retroceso de las Armas 94
Acciones no propias del Combate 95
Acciones Defensivas 95
Cuerpo A Tierra 95
Ponerse A Cubierto 95
Acciones Cuerpo A Cuerpo 96
Acciones de Ataque 96
Ataque Con Arma 96
Ataque Desarmado 97
Acciones de Defensa 97
Esquiva 97
Parada 97
Consideraciones Cuerpo A Cuerpo 97
Consideraciones Generales 98
Acciones Psiónicas 98
Daño, Muerte y Curación 98
Daño y Muerte 98
Daño de las Armas 99
Daño, Resistencia, Localizaciones 100
Otras Formas de Daño 100
Caídas 100
Asfixia 101
Toxinas 101
Fuego 101
Ácido 101
Electricidad 102
Curación 102
Puntos de Mente 103
Psiónica 104
Psi: Potencia, Sentido e Ímpetu 105
Uso de Habilidades Psiónicas 105
Descripción de las Hab. Psiónicas 106
Lista de las Habilidades Psiónicas 106
Percibir Psiónico 106
Captar Empatía 106
Telequinesis 107

Percibir Psi 107
Escudo Mental 107
Transmitir Pensamiento 108
Golpe Mental 108
Percibir Vínculo 108
Estimulación Muscular 109
Bloqueo Mental 109
Desbloqueo Mental 109
Termoquinesis 110
Estimulación Circulatoria 110
Escudo Corporal 111
Leer Pensamiento 111
Proyectar Empatía 111
Alterar Estructura 112
Vínculo Verdadero 112
Vínculo Falso 112
Estimulación Nerviosa 112
Electroquinesis 113
Controlar 113
Alteración Mental 113
Sen 113
Lista de Equipo de Exo 114
Telecomunicaciones 114
Médico y Científico 116
Ingeniería 118
Combate 122
Supervivencia 126
Ocio 128
Robótica 128
Razas de Exo **131**
República Federal de Planetas 131
La Historia 131
Organización Política 132
Organización Militar 134
Naves Espaciales 135
Vehículos 140
Armamento 141
Relaciones Diplomáticas 142
Sociedad 144
Tecnología 145
Poderes Psi 146
Pueblo Sheller 147
La Historia 147
Organización Política 148
Organización Militar 148
Relaciones Diplomáticas 153
Sociedad 154
Tecnología 154
Poderes Psi 154
El Imperio de Oeon 155
La Historia 155
Organización Política 156
Organización Militar 157
Naves Espaciales 159
Vehículos 159
Armas 160
Relaciones Diplomáticas 160
Sociedad 161
Tecnología 162
Poderes Psi 162
La Comunidad Verriana 163
La Historia 164
Organización Política 165
Organización Militar 166
Relaciones Diplomáticas 172
Sociedad 172
Tecnología 174
Poderes Psi 175
Imperio Tyrano 176
La Historia 176
Organización Política 177
Organización Militar 178
Naves Espaciales 180
Vehículos 183
Armamento 183
Relaciones Diplomáticas 184
Sociedad 185
Tecnología 186
Poderes Psi 187
La Federacion 188
La Historia 188
Organización Política 189
Organización Militar 190
Relaciones Diplomáticas 191
Sociedad 191
Poderes Psi 192
Razas Menores de Exo 193
Abritas 193
Aioll 194
Boron 195
Crelin 196
Cromter 196
Docte 198
Eisil 199
Graochinek 200
Gwen 201
Ielserkaren 202
Jional 203

Lixnel 204
Marbagan 204
Nheti:Narä 205
Nitilos 206
Ognis 207
Olieros 208
Qatar 208
Silvanos 209
Veddios 210
Ukaros 211
Wu 212
Yemer 212
Zelonitas 213
El Narrador 215
Primeras Decisiones 215
Posibilidades Físicas 215
El Tipo de Partida 216
La Diversión 216
El Tiempo 216
Generación de Partidas 217
El Misterio, El Suspense y la Acción 217
La Historia y la Narración 218
El Punto de Vista 219
La Composición 220
La Elaboración 221
Las Historias Múltiples 222
El Juego 223
El Lugar de Juego 223
Los Personajes 223
Psicología de Los Personajes 223
Interpretación de Los Personajes 224
Funciones de los PNJ 225
Elementos Decorativos 225
Elementos Uniescénicos 226
Elementos de Acompañamiento 226
Elementos Protagonistas 226
Elementos Antagonistas 227
Los Personajes Jugadores 228
Suspicaz 228
Curiosos 229
Inerciales: 229
Desdoblamiento de Personalidad 230
Hiperactivos 230
Líderes 231
Innovadores 231
Forzados 231
Lector 232
Reglamentistas 232
Duración de la Partida 232
Los Escenarios 233
El Desarrollo 234
El Ambiente 234
Las Nuevas Escenas 234
Situaciones Nuevas 235
Las Ayudas 236
Los Complementos 237
El Momento Álgido 238
La Experiencia 239
La Muerte 240
División de Personajes 240
Disipación de Los Jugadores 241
Los Invitados 242
Consideraciones Finales 242
Campaña 243
Preludios de Sangre 243
Descripción General de la Trama 243
Acontecimientos Generales 244
La Verdad 245
El Sector Berast 245
Descrición 246
Las Megacorporaciones 248
Preludios de Sangre 251
Capítulo 1 251
Capítulo 2 255
Capítulo 3 259
Combate Espacial 261
Partes de Una Nave Espacial 261
Representacion de las Naves 262
Partes, Ejes y Secciones de Una Nave 262
Construccion de Naves Espaciales 263
Tamaño de la Nave 263
Incorporacion del Grupo Propulsor 264
Instalacion del Equipo de la Nave 265
Blindaje de la Nave y Carga 265
Calculo de la Hoja de la Nave 265
Tripulacion 268
Valor de la Nave 269
El Turno de Juego 269
Fase de Anotacion de Movimientos 269
Fase de Combate 270
Fase de Ejecucion de Movimientos 272
Fase de Supervivencia 273
Reglas Opcionales 274
Campos Gravitatorios 274
Campos Gravitatorios Lineales 274
Campos Gravitatorios Puntuales 274
Campos Gravitatorios Mixtos 274
Campos Proporcionales 275

Naves Medias 275
Colisiones 276
Restos 277
Asteroides 277
Aparicion de Asteroides 277
Movimiento de Los Asteroides 277
Daño de Los Asteroides 278
Partidas En Solitario 278
Abordajes 278
Procedimiento de Abodajes 278
Nuevos Abordajes 279
Retirada del Abordaje 279
Tripulaciones En Los Abordajes 279
Combate Espacial En El Juego de Rol 279
Fase de Anotacion de Movimientos 279
Fase de Combate 280
Fase de Ejecucion de Movimientos 280
Fase de Supervivencia 280
Hoja de Nave 281
Nave Trialon 282
Nave Epsilón 283
Nave Auro 284
Nave Caza Verriano 285
Nave Virel 286
El Universo de Exo 287
La Galaxia de Exo 287
La Expansión 288
Ciencia y Tecnología en el Espacio 289
El Campo Unificado 289
Soluciones del Campo Unificado 290
El Subespacio 291
El Salto Subespacial 292
Las Naves Subespaciales 293
Equipos de las Naves Espaciales 294
Sensores 295
Navegación 296
Armamento 296
Impulso 297
Secundarios 298
El Combate Espacial 299
Ciencia y Tecnologia en los Planetas 300
Los Hábitat 300
Las Ciudades 300
Com. Agrícolas/Ganaderas 301
Las Comunidades Mineras 301
Las Comunidades Orbitales 302
Los Transportes 302
Las Comunicaciones 303
La Medicina 304
El Sistema Monetario 305
El Sistema Métrico 306
El Armamento 306
La Cultura 307
Dios y Religión 307
Filosofía 308
Deportes y Ocio 309
Las Lenguas 310
Epílogo 311
Índice 318



La galaxia de Exo es una enorme formación estelar con varios brazos de espiral que gira lentamente en la inmensa negrura del espacio. En su interior, cientos de razas pugnan entre sí por su propia supervivencia y supremacía sobre las demás. Gigantescas naves estelares recorren las grandes distancias que separan las estrellas, retorciendo la curvatura espacio temporal para, en unos instantes, desplazarse decenas de años luz. Lo que siempre habías deseado en un juego de ciencia ficción, ahora es posible...

Exo aporta, además, un novedoso sistema de juego en el que resolverás la acción, la localización y el daño con una sola tirada de tres dados de diez; una mecánica realista, a la vez que sencilla y ágil.

Exo, el espacio en tus manos...

EDICIONES SOMBRA
Apartado de Correos 150.269
28024 MADRID

EDICIONES SOMBRA